

Les animaux chapardeurs

Cette quête peut se jouer dans une ville ou un village quelconque, c'est plutôt basé sur la baston. C'est une quête assez simple, pour 1 à 3 aventuriers niveaux 1 à 3.

Situation

Depuis quelques jours, des vols ont lieu dans le village. Ce sont à chaque fois des petits objets qui sont volés (bijoux, pièces, ...). Des personnes disent avoir vu des animaux avec des petites sacoches au cou partir dans la direction de votre choix.

Une récompense est offerte par les gardes du village à celui ou ceux qui rapportera (ou rapporteront) les objets volés.

Le chemin jusqu'au butin

Les aventuriers partent donc dans la direction indiquée pour tenter de trouver l'endroit où les animaux entreposent le butin. Si un des aventuriers a la compétence *pister*, il peut déceler les traces d'un coyote parti en courant hors de la ville. Sinon, les aventuriers peuvent tenter de suivre un animal qui leur permettra de connaître la direction précise qu'ils devront prendre. Il y a une troisième option : si vous êtes un gentil maître du jeu, vous pouvez décider qu'un PNJ qui a vu un animal leur montre la direction à suivre.

En chemin, les aventuriers peuvent croiser des animaux qui ont des petites sacoches autour du cou (castors ninjas, coyotes, corbeaux). Essayez de ne pas les mettre un par un et d'en mettre trop souvent pour que les aventuriers ne gagnent pas quelques points d'XP trop facilement. De plus, ce sont les animaux qui peuvent les surprendre. La troupe peut également se faire dépasser par des animaux qui, eux, auront déjà récupéré du butin. Ils peuvent décider de les suivre ou de les attaquer pour récupérer des objets.

Un étrange bâtiment ...

Au bout d'une journée de marche, les aventuriers arrivent devant un petit bois dans le quel ils distinguent un grand bâtiment vert incrusté dans les arbres et qui fait penser à un genre de château. Autour de ce bâtiment déambulent des animaux : un groupe de 2 panthères, un groupe de 2 crocodiles géants ainsi qu'un sanglier noir qui broute, à quelques mètres de la porte (voir plan et tableau des monstres annexes).

Si les aventuriers attaquent les panthères, au bout de 5 tours, les crocodiles viennent se battre contre les aventuriers.

Si les aventuriers attaquent d'abord les crocodiles, les panthères arrivent au bout de 3 tours.

Une fois les bestioles poilues et écailleuses terrassée, les aventuriers ont 2 options : utiliser *escalade* pour atteindre une fenêtre au 1er étage pour entrer dans le bâtiment ou bien passer par la porte (voir plan annexe).

Option 1 :

Les aventuriers utilisent *escalade* pour grimper jusqu'à une fenêtre. Dans ce cas, si un des aventuriers est monté et qu'il a une corde, il peut hisser ses amis (1 test de force par ami. S'il échoue, le joueur qui se faisait hisser tombe et perd 2 d'EV).

Il se trouve alors devant un couloir : il y a une porte au fond et un escalier sur la droite.

S'ils descendent, ils se trouvent dans une grande pièce avec différents meubles (mais aucune arme, armure, nourriture et aucun objet magique ou de valeur). C'est alors que, bondissant de derrière un grand canapé, une licorne attaque les aventuriers. Ils peuvent récupérer sa corne et la revendre à 45 PO ou s'en servir comme d'un couteau (1D+2, PRD -2, CHA +1, AT +1).

Option 2 :

Les aventuriers arrivent devant la porte. C'est alors que le sanglier noir les attaque. Si les aventuriers réussissent leur 1er jet d'esquive, le sanglier fonce dans la porte, la défonce et perd 2 d'EV. Après le combat, si la porte n'a pas été ouverte par le sanglier, ils doivent la crocheter avec *serrurier*, la brûler avec un briquet ou une boule de feu ou encore la défoncer avec un test de force +3.

Une fois cet obstacle surmonté, ils arrivent dans une grande pièce où une licorne, alertée par le vacarme les attaque. Une fois celle-ci abbatue, les aventuriers peuvent récupérer sa corne et la revendre à 45 PO ou s'en servir comme d'un couteau (1D+2, PRD -2, CHA +1, AT +1).

Ils peuvent ensuite monter un escalier avant d'arriver dans un couloir avec à leur gauche une fenêtre et à leur droite une porte

Dans les 2 options, les aventuriers seront amenés à ouvrir la porte. Celle-ci est piégée (rien de bien méchant), et celui qui l'ouvre (ou bien un personnage ayant *tomber dans les pièges*) se prend un poignard lui infligeant 1D+1 de dégâts. Les aventuriers peuvent récupérer le poignard (poignard de base, 1D+1, AT -1, PRD -4) avant de continuer.

Ils arrivent alors dans une pièce qui semble être une salle de bain (une baignoire, des flacons de *Loreliane (TM)* et des serviettes). Une fois de plus il y a une porte mais celle-ci est non-piégée.

Les aventuriers arrivent dans une chambre avec un lit, un bureau et des coffrets. Devant eux se tient un elfe sylvain qui tient un arc pointé vers eux et il tire. S'en suit un combat (voir tableau des monstres annexe).

Si l'elfe finit le combat assommé, les aventuriers peuvent le réveiller et l'interroger : il se trouve que l'elfe dressait les animaux pour lui rapporter des objets de valeur. Les aventuriers peuvent achever l'elfe ou bien l'attacher avec une corde pour le livrer à la justice. Ne le leur dites

pas mais, s'ils l'achèvent, ils gagnent un total de 25 points d'XP sinon ils gagnent seulement 20 points d'XP. L'elfe a sur lui 1 sabre à une main de bonne qualité, un arc long de qualité correcte, 15 flèches de qualité, un plastron de cuir bouilli correct, des bottes de marche elfiques véritables, des chaussettes chaudes et un pantalon correct. Si les aventuriers sont avides et qu'ils tiennent vraiment à récupérer tout ce qui peut l'être (ou qu'ils ont un nain), ils peuvent récupérer la couverture elfique sur le lit, démonter le meubles pour se faire des torches et récupérer la vaisselle dans le buffet au rez-de-chaussée.

Les aventuriers ouvrent les 4 coffrets qui ne sont pas fermés : le 1er contient une cinquantaine de PO environ, le 2ème des bijoux de votre choix, le 3ème des petites armes (poignards, dagues ou même flèches) et le 4ème est vide.

Enfin, les aventuriers retournent au village. Dans tous les cas ils gagnent 15 d'XP chacun (ils ont déjà gagné suffisamment durant la quête). S'ils ne rendent pas les objets volés et disent par exemple que l'elfe les avait vendu et avait dépensé les Po, ils gagnent 125 Po. S'ils rendent les objets volés, ils gagnent 150 Po. S'ils rendent les objets volés et qu'ils expliquent que les animaux obéissaient à un elfe, il gagnent 175 Po. S'ils rapportent les objets volés et l'elfe, ils gagnent 200 Po.

J'espère que ce scénario vous plaira à tous et bon jeu =)