

# Les elfes de la forêt d'Ouien

Par Gulrak (gulrak.mj@gmail.com)

Pour 3-5 aventuriers de niveau 1-2, il y a quand même un troll à se faire...

Entre 4 et 5 heures de jeu

Le scénario est prévu pour se dérouler dans le village sylvain des elfes d'Ouien (pas très loin de Valtordu). Cela dit, libre à vous d'adapter la colonie d'elfes qui accueillera vos aventuriers.

## **I. Synopsis pour le MJ**

Une humaine d'une vingtaine d'année (appelons-la Maïwen) projette de prendre la place de la fille de l'Ithrandol (titre de noblesse elfique) Valarilorathrandel après avoir fait disparaître celle-ci et asserté magiquement l'Ithrandol. Elle est secondée par un mage humain spécialisé en métamorphose, de niveau 2, qui lui fait la cour bien qu'il ne soit plutôt considéré comme un sous-fifre. Ils se cachent dans la forêt, au nord du village elfe, dans une mesure (une ancienne maison de bûcherons par exemple). Pour mener à bien leur projet, ils ont fait copain-copain avec un troll (en lui donnant à manger, pour ceux qui poseraient la question) et comptent l'« infiltrer » chez les elfes grâce à un souterrain (cf plan). Les aventuriers venant de Valtordu où d'un hameau environnant se rendent chez les elfes en quête de [vous trouverez bien quelque chose].

## **II. Le scénario.**

### **A. Le chemin jusqu'aux elfes**

Les aventuriers ont 2 solutions :

- Prendre la route → rencontre terres sauvages, puis la forêt → rencontre forêt
- Prendre le bateau puis la forêt → rencontre forêt

Lorsqu'ils seront dans la forêt, faites leur faire 3 tests INT (orientation) → une rencontre forêt par test raté.

### **B. Chez les elfes : 1<sup>er</sup> jour**

L'arrivée des aventuriers provoque une sommation de la part des sentinelles elfes. Si les aventuriers ne se soumettent pas, les sentinelles envoient un tir de semonce (AD 15)

- Test réussi (sauf critique) : la flèche s'enfonce dans un arbre en vibrant après avoir frôlé la tête d'un aventurier.
- Réussite critique : la flèche s'enflamme à cause de la vitesse, file entre les jambes d'un aventurier, ricoche contre un arbre et finit docilement sa course dans la main de la sentinelle qui la fait tourner entre ses doigts avec des petits ricanements suffisants.
- Test foiré (sauf critique) : Dégâts 1D+4 sur un aventurier (sauf esquive AD-8).
- Foirade critique : la flèche ricoche contre un arbre et coupe la corde à laquelle se tenait la sentinelle. Elle effectue une chute de 7m (2D dégâts). Dans ce cas, l'aventurier qui le soignerait recevrait sa gratitude matérialisée par un petit flacon de Loveliane™ (5 doses).

Les aventuriers sont présentés au conseil où siège l'Ithrandol (ils sont particulièrement bien accueillis s'ils ont soigné la sentinelle). Suivant l'heure, les aventuriers peuvent être conviés à un repas (végétarien), à une partie de cueillette de framboises, à assister à un concours de tressage de poneys...

Le soir : grand repas commun, avec de la musique et tout. Récupération : 3PV. Pour la nuit, on explique aux aventuriers que tous les célibataires dorment dans un dortoir commun (en réalité un arbre creux monumental), et que si aucun ne sont mariés entre eux (on ne sait jamais) ils peuvent tous y aller.

## C. Chez les elfes : 2° jour

Nuit : récupération optimale (IPV/h).

Petit-déjeuner, tranquille. Ensuite, un elfe en tunique rehaussée de fils d'or s'approche du groupe. Se présentant comme étant l'intendant de l'Ithrandol, il annonce :

« Pour favoriser votre intégration temporaire, mais non moins importante, dans notre communauté, il est nécessaire que vous vous rendiez utiles. J'en en effet cru comprendre que vous ne repartirez pas aujourd'hui ? Bon ! Nous avons besoin de vous aux postes suivants » (à adapter suivant les talents de chacun. Exemples présentés ci-dessous : une sentinelle à l'extrémité nord du village, un cuisinier à la cuisine, un infirmier au dispensaire et un combattant au terrain d'entraînement).

Note : il peut être amusant (et un peu sadique, aussi) d'attribuer aux aventuriers des postes pour lesquels ils n'ont aucun talent. Si c'est comme ça, le Grand Vilain MJ serait bien avisé de donner aux aventuriers un petit bonus d'expérience supplémentaire (cf IV), ce qui est logique après tout, pour ne pas recevoir de pizza 4 fromages dans la figure. Sinon, laissez-les choisir...

### 1. La sentinelle

Les sentinelles elfes vont par groupe de 2, comme les gendarmes. Une pour regarder les petits oiseaux et une pour faire des tresses à sa collègue. Ensuite elles échangent. Une sentinelle a été blessée la veille, et l'aventurier doit la remplacer.

L'aventurier sentinelle et son/sa collègue sont installé(s) dans leur perchoir depuis quelques heures lorsque soudain... Une araignée tranchante file vers l'arbre où ils/elles sont installé(s).

- Test INT (perception).

Test foiré → la sentinelle PNJ teste à son tour (INT 12).

1 test réussi : l'araignée approche et les sentinelles ont 3 rounds pour l'arrêter

Les 2 tests sont foirés : " 2 rounds.

Les 2 sentinelles tirent à tour de rôle (PNJ AD 14). Si l'araignée prend 4 projectiles, elle repart. Sinon, à la fin du 3° round le PNJ lui décoche une flèche de Blazing Fire sur test AD+4 (plus d'araignée...).

Quelques temps plus tard :

- Test INT (perception).

Test réussi : la sentinelle entend et voit un arbre chuter, un peu plus loin au Nord.

### 2. Le cuisinier

Le cuistot doit aider les elfes à préparer le grand repas du midi :

- Test INT+3 puis test AD+3 (cuisiner).

Pendant la matinée : un elfe est sur le point de faire tomber un bol de sauce aux poireaux dans la pâte à tarte. Test AD-2 (réflexes).

Test réussi : un lourd silence s'abat sur la pièce. Le Cuisinier Suprême s'exclame après un gros soupir : « Vous avez sauvé le dessert ! Soyez béni ! Vous nous avez évité une véritable tragédie ! »

Test foiré : tous les elfes se lamentent (le Cuisinier Suprême plus fort que les autres). L'aventurier est seulement un peu étonné (c'est qu'un dessert, après tout. Et il a fait assez de bêtises étant petit pour en être privé plus d'une fois...Non ?).

- 2 tests INT (fouille), 2 essais par test :

L'aventurier regarde dans les étagères et placards et en sort un bocal de cacao et une amphore de lait. Il les pose sur la table à côté d'un grand saladier de crevettes... Les elfes remarquent peu à peu l'aventurier, puis se confondent en louanges. Tous se mettent alors à la confection des Crevettolas™.

Si les 2 tests sont foirés (c'est-à-dire si l'aventurier a échoué 4 fois d'affilée, faut quand même le faire), eh bien il trouve quelque chose n'importe quoi qui fasse office de dessert (salade de fruits pour changer...).

### 3. Le combattant au terrain d'entraînement.

Dans un 1<sup>o</sup> temps, le combattant doit (s') entraîner aux armes factices : le combattant se retrouve contre un elfe qui ne se prend pas pour de la cuisine gobeline. : « En garde, créature ! Je vais te pourfendre, ignoble rustre ! » etc. Il tente un mouvement circulaire pour désarmer le combattant.

- Test FO.

Test réussi : la manœuvre échoue, le combattant garde son arme.

Test foiré : le combattant se retrouve à mains nues.

- Test AT.

Test réussi, l'elfe est propulsé par terre en se tenant le nez et en sanglotant (« Bah, tarlouze ! »).

Le combattant peut alors demander gentiment un autre adversaire. Dans cas, personne ne se porte volontaire (jedoiscueillirdesframboises/jedoisbrossermonponney/jedoismerecoiffer).

Ensuite, le tir : si le combattant ne dispose pas de la capacité *tirer correctement*, il doit réussir un test AD-4, 5, 6 (à vous de voir) pour toucher la cible. Au bout de quelques tirs ratés lamentablement, le combattant, frustré, quitte le champ de tir en jurant. En cas de réussite aux tests, le MJ peut décider de réduire le malus du personnage aux tests de tir.

### 4. L'infirmier

L'infirmier devra s'occuper de 3 cas.

- a. 1<sup>o</sup> cas : fracture de la jambe.

Une sentinelle elfe s'est cassé une jambe en tombant de sa plate-forme d'observation.

- Test INT (fouille), 2 essais. : test de 1<sup>o</sup> soins puis administration d'une potion de réduction de fractures.

1 essai foiré : l'aventurier administre la potion puis part en catastrophe, appelé par le devoir (cf 2<sup>o</sup> cas)

2 essais foirés : l'infirmier est appelé avant d'avoir pu administrer la potion et laisse en plan un patient qui souffre. Pas très professionnel tout ça...

- b. 2<sup>o</sup> cas : URGENCE.

L'urgence arrive en brancard. L'infirmier reste seul avec elle pendant que les autres vont chercher des médicaments. A travers des propos délirants, l'infirmier croit comprendre qu'étant parti dans la forêt cueillir des noisettes, l'elfe est tombé sur un troll.

Dès que l'infirmier a entendu que l'« urgence » avait été poursuivie par un troll, il s'élance dans le couloir en criant : « Un troll ! Il y a un troll dans la forêt, pas loin ! Je... voulais juste... vous prévenir... ».

- Test COU.

Test foiré : il tombe dans les pommes. Réveillé par un bon seau d'eau froide, il écope d'un malus de 1 aux tests nécessaires pour soigner l'urgence (cas n°2).

Test réussi : l'infirmier réussit à se contrôler.

Cependant, dans le village, l'information se propage... :

#### ALERTE TROLL !!! Mesures d'urgence spéciales :

Des flûtes stridentes résonnent dans toute la ville. Les sentinelles sont doublées jour et nuit, des lanternes sont suspendues aux arbres environnants, des pièces de palissades sont dressées aux endroits les plus vulnérables et un fossé est creusé tout autour du village. Enfin, chacun est invité à porter constamment une arme sur lui. Le soir venu, tout est prêt.

La sentinelle se voit remettre 2 flèches de Blazing Fire « à n'utiliser qu'en dernier recours. Ça coûte cher et ça fait du dégât. »

*Retour au cas n°2, suite de l'histoire.*

Le pauvre (l'elfe, pas le troll) ne doit son salut qu'à sa vitesse de pointe. Mais emporté par son élan, il a glissé dans une flaque de boue avant d'atterrir à plat ventre dans les ronces. Ainsi rendu

méconnaissable, il a essuyé les tirs des sentinelles qui l'ont pris pour un démon mineur des marécages de l'Ouest (ou quelque chose comme ça), et une flèche barbelée s'est fichée dans son épaule.

Soins à apporter :

- Test 1° soins-2 pour retirer la flèche (une potion de sommeil épargnera aux infirmiers les cris d'agonie...).

- Test 1° soins ou potion pour soigner les blessures superficielles.

- Test INT (perception) → l'« elfe » n'a qu'une seule oreille pointue...

Il s'agit en fait du mage, le compagnon de Maïwenn, mais à ce stade les aventuriers ne peuvent pas le savoir. Il feint de s'évanouir si on lui pose des questions sur son oreille.

c. 3° cas : psycho-dépressive.

L'infirmier est conduit à la chambre d'une elfe. On lui explique que sa fille est partie avec tout son stock de Loreliane™, le peigne et le miroir assorti qu'elle tenait de sa grand-mère, et un elfe noir. On lui donne comme consigne de lui parler un peu, de tout et n'importe quoi. Peut-être même de lui faire quelques tours de magie s'il est sûr de ne pas tout faire brûler (et s'il est compétent dans ce genre de pratiques, bien sûr).

#### IMPROVISATION

(Que ça ne soient pas toujours les mêmes qui rigolent. Eh oui, c'est dur d'être MJ...)

### D. Chez les elfes : 3° jour

Dans le village, la peur est palpable. Tout comme le repas de la veille au soir, un silence de mort règne à table. Tous jettent des regards angoissés autour d'eux quand ils traversent le village. Les maisons sont fermées, les enfants sont silencieux, les parents affichent une mine grave... La légendaire naïveté des elfes a fait place à un mur de terreur silencieuse et un sérieux peu commun (chez les elfes en tout cas). L'Ithrandol a, pour la forme, mis une forte récompense sur la tête du troll, mais personne n'est volontaire... Personne?

Mission anti-troll : si les aventuriers soumettent leur projet à l'Ithrandol, ils peuvent être accompagnés, suivant leur nombre, d'un ranger, d'un mage elfe. Sinon, article 22... Ils peuvent également squatter le village mais ça fait moins classe.

Tous les elfes sylvains (y compris les aventuriers) ont les malus suivants : COU-2 et AD-1, dus à la peur.

Pour aller à la mesure :

- 3 tests INT-2 (pistage ; INT+5 avec la capacité). Compter 1h pour le trajet, plus 1/2heure perdue par test foiré.

Les aventuriers arrivent à la mesure (plus ou moins tôt...).

- S'ils ont réussi tous les tests eux-mêmes : cf 1.

- 1 ou 2 tests foirés : cf 2.

- Tous les tests foirés : cf 3.

1. - Test INT (perception) → des traces de pas viennent du village.

- Test INT+3 (perception) : un grand bruit sonore provient de la mesure (c'est le troll !!!)

Les aventuriers entrent et BASTON ! Pendant ce temps, Maïwenn qui était avec le troll s'enfuit dans la pièce à côté. Un aventurier peut tenter de passer outre le troll pour la poursuivre :

- test AD ; avec un bonus de +2 si l'aventurier a la compétence « appel des renforts ».

Test réussi : cf 4.

Test raté : cf 3.

2. Test INT+3 (perception) → traces de pas.

Les aventuriers entrent dans la mesure. Le troll est déjà parti, Maïwen s'apprête à le suivre ; elle se maquille en chantonant lorsqu'elle est dérangée par les aventuriers. C'est un sosie de la fille de l'Ithrandol, d'où surprise de ceux-ci.

- Test INT-3 réussi → une odeur bizarre et suspecte flotte dans l'air.
- Test INT-5 réussi → odeur de TROLL !!!
- Test INT-3 (perception) réussi → Maïwen a un grain de beauté sur la joue, la fille de l'Ithrandol n'en a pas.
- Test INT+2 (perception) → 2 couchettes sont défectueuses.

Suivant les choses remarquées (et la présence d'esprit des aventuriers), l'interrogatoire commence. La Maïwen feint l'innocence : « Mais qui êtes-vous ? Que faites-vous là ? Que se passe-t-il ? » etc. Lorsque sa situation devient critique pour elle, elle lance un poignard (tirez au dé pour savoir sur qui) et, profitant de la diversion elle s'enfuit dans la pièce à côté et la verrouille (cf4).

3. Les aventuriers entrent (ou butent le troll, suivant la chronologie logique) juste après que Maïwen soit entrée dans la pièce à côté (où se trouve la trappe), compter 2min en plus pour la poursuite : cf4.

4. Poursuite :

- Test FO ou serrurier pour l'ouvrir la porte, suivant la technique employée. Les aventuriers se ruent dans la pièce.

Personne.

- Test INT (perception) → il y a une trappe dissimulée menant à un souterrain (cf plan).

En 15 min ou moins, Maïwen est rattrapée.

## **E. Le dénouement (incluant des scènes de violence non-réglementaires).**

*Note : suivant l'état de la situation, choisissez le paragraphe qui convient.*

1. Les aventuriers ont buté le troll et rattrapé Maïwen.

Le mage infiltré peut tenter une attaque, mais sous la menace des aventuriers (s'ils y pensent, sinon...) de tuer Maïwen, tous les 2 sont obligés de se rendre.

2. Les aventuriers ont buté le troll mais n'ont pas rattrapé Maïwen.

Sans la diversion du troll, Maïwen et le mage ne peuvent mener leur projet à bien. Ils partent donc précipitamment dans la forêt. Charge aux aventuriers de prévenir les elfes qu'un sosie de la fille de l'Ithrandol est accompagnée d'un humain à une oreille pointue, et que tous 2 sont dangereux.

3. Les aventuriers n'ont pas tué le troll mais ils ont rattrapé Maïwen.

Le troll a fait irruption dans le village : panique générale, cris, mouvements de foule, tirs nourris (troll - 25%PV). Il se dirige vers le palais de l'Ithrandol. Le mage, reconnaissant sa complice captive, s'interpose entre les aventuriers et le troll. Si l'infirmier avait remarqué l'unique oreille pointue :

- Test INT (perception) → il reconnaît celui qui n'a qu'une oreille elfique et se méfie : combat normal.

Test foiré : le mage bénéficie d'un sort d'avance.

Après s'être débarrassé du mage, les aventuriers se précipitent au palais pour combattre le troll.

Combat contre mage < 30 secondes : le troll est aux prises avec 2 gardes elfes (-25%PV chacun).

Combat contre mage > 30 secondes : le troll est aux prises avec 1 garde elfe (-50%PV).

4. Les aventuriers n'ont pas tué le troll et n'ont pas rattrapé Maïwen (ce qui arrive quand on glande au village ou qu'on s'en met plein les poches dans le souterrain, sacrés aventuriers...)

Les aventuriers se précipitent au palais. Le tableau est dramatique : tous les gardes sont gravement blessés ou assommés, le troll est mort (vive le troll) criblé de flèches, Maïwen essaye de poignarder son alter-ego qui se débat violemment, et le mage jette des sorts de contrôle mental sur l'Ithrandol (il est donc très concentré mais également vulnérable). Les aventuriers ont 5 rounds pour séparer les 2

blondes et maîtriser Maïwen, et mettre le mage hors d'état de nuire. (Pour Maïwen, l'usage des armes de jet est à proscrire : risque de toucher la fille de l'Ithrandol).

### **III. La cérémonie d'adieu (si l'Ithrandol est toujours en vie...)**

Le lendemain (ou plus tard, à voir quand les aventuriers veulent repartir), l'Ithrandol et sa fille, ainsi que le conseil, organisent une cérémonie solennelle. Ici, ce n'est que l'exemple que j'ai employé pour ma compagnie, mais libre à vous d'inventer.

L'Ithrandol présente des cadeaux aux aventuriers : « Pour vous, magicien resplendissant, voici un bâton magique qui provient des temps anciens. » (Bâton violent d'Akutruss cf tableaux d'équipement).

« A vous, noble héros-cuisinier, j'ai décidé de remettre cette poêle ouvragée qui n'attache pas, ainsi que cette corde. J'ai ouï dire que les aventuriers ont toujours besoin d'une corde (7,58m de corde elfique). Pour faire sécher leurs vêtements, sans doute. Et comme l'activité culinaire nécessite une condition physique et mentale excellente, voici une couverture elfique véritable doublée de plumes de paon imperméabilisée avec fonction chauffante ! ».

« Enfin, pour vous, agile elfe de l'ombre, je vous remets ce carquois. Qu'il vous protège lorsque le danger menacera » (2 flèches « l'agile™ » et 2 flèches « la meurtrière™ »).

La fille de l'Ithrandol s'avance alors, et, s'inclinant légèrement devant le guerrier (et toujours en rougissant), elle annonce : « Pour toi, noble guerrier des plaines de l'Est, voici les bracelets de mon cousin Niënorolithrananoël, ainsi que cet anneau. » (Bracelets de combat elfiques : PR 1, AD+1, rupture 1-2) « Puisse... » Gênée, elle ne peut finir sa phrase.

L'Ithrandol s'empresse de conclure pour dissimuler le malaise qui menaçait de s'installer : « Enfin, parce que la vie d'aventurier peut être remplie de revers, voici, lorsque les temps se feront durs, du poulembas, notre pain de voyage. » (16 poulembas, 1 par jour et par personne suffit et rend 2 PV. Si les aventuriers font un repas en plus d'un poulembas dans la même journée, ce repas ne rend pas de PV). Plus éventuellement un bonus de 200 PO pour avoir tué le troll (ou l'avoir fait croire)...

### **IV. Distribution des points d'expérience.**

- Pour les postes occupés lors du 2° jour : 15xp chacun.
- Pour avoir fait l'expédition anti-troll (le cas échéant) : 20xp chacun.
- Pour avoir tué le troll (le cas échéant) : 5xp chacun+classe/xp du troll.
- Pour avoir découvert le passage secret (pas le souterrain ; le cas échéant) : 5xp au découvreur.
- Pour ne pas avoir tué Maïwen et son complice (le cas échéant) : 1 point de Débilibeuk par personne épargnée (et par joueur si vous utilisez un compte de points de Débilibeuk par PJ).
- Pour avoir sauvé les gardes elfes qui combattaient le troll (le cas échéant) : 5xp par garde sauvé.
- Pour ne pas avoir réussi à sauver l'Ithrandol et sa fille : 1point de Mankdebol par personne non-sauvée (et par aventurier si vous utilisez un compte de points de Mankdebol par PJ).

*Amis rôlistes, bons jeux ; tous commentaires et suggestions seront appréciés !*