

Scénario JDR Naheulbeuk : La Forêt de Sans-Retour

1^{ère} partie

Synopsis :

Le seigneur d'une région autre que la Terre de Fangh a envoyé un convoi chargé d'objets précieux. Des brigands, sûrement aidés par des magiciens, l'ont intercepté et dévié vers...la Forêt de Sans-Retour ! C'est un lieu maudit occupé par des mages du chaos dérangés. Il faut donc récupérer le convoi dans les 33 jours suivants, temps dans lequel il arrivera à la forêt. Les aventuriers seront accompagnés par un guerrier PNJ engagé par le seigneur.

Façon d'aborder la mission.

Les joueurs sont alertés par un messenger royal qui leur explique que la situation est « grave », qu'ils sont leur dernier espoir, que quelqu'un a volé un objet, mais qu'il ne sait pas quoi,...Il dit aussi que pour plus d'infos, les aventuriers doivent aller chez le seigneur. S'ils y vont, le seigneur exposera le problème : ses objets précieux, qu'il a envoyés pour les faire analyser, se sont fait embarquer par des malandrins. Dedans, il y avait une statuette inconnue mais qui avait sûrement des pouvoirs énormes. Le seigneur Guldrax leur présente alors un guerrier de sa garde personnelle et leur dit la récompense : 999 PO par personne.

L'aventure – 1^{ère} partie

Il y a deux solutions pour localiser le convoi :

-soit payer un espion pour qu'il leur indique l'emplacement de la forêt maudite et par conséquent le chemin à suivre.

-soit faire une épreuve de pistage (INT-5 si les PJs n'ont pas la compétence « pister »). Les aventuriers passent un jour à errer dans la nature par épreuve ratée.

Ils ont donc 33 jours pour rattraper les caravanes et ramener le trésor à partir du moment où ils ont été contactés. La ville de départ, celle du seigneur, se trouve à environ 50 km à l'est des Collines d'Altrouille, près de la frontière avec la célèbre « Région du Milieu ». Sachant que les compagnons marchent à environ 30 kilomètres par jour (sortez vos calculettes), il leur faudra à peu près une semaine pour rattraper le convoi de Guldrax. Pendant ce temps, ils peuvent effectuer quelques sous-quêtes, mais qui peuvent être utiles.

Quête numéro 1 :

Le seigneur a aussi expliqué aux aventuriers que deux de ses gardes qui faisaient l'escorte des caravanes n'ont pas été retrouvés. Il faut donc les chercher près du lieu de l'attaque du convoi. Une épreuve de pistage réussie, et ils seront retrouvés en train d'agoniser. Un des deux (le seul encore en état de prononcer des sons...) s'éciera en remarquant la présence du guerrier PNJ aux côtés des joueurs : « Mais je vous reconnais...vous êtes...Arghh !!! ».Et puis il meurt.

Evidemment, si un membre de la compagnie a la compétence « Méfiance », il sera en mesure de deviner que le type qui les accompagne n'est pas très net. Celui-ci défendra sa cause en détaillant qu'ils s'entraînaient souvent ensemble.

Quête numéro 2 :

Si les joueurs accomplissent avec brio la première quête annexe, un vieil ermite (il dit qu'il est magicien) sort de son trou et explique aux aventuriers qu'il a tout vu mais qu'il ne le dira qu'en échange de trois racines. Quand l'homme aura reçu son repas, il prétendra que les brigands étaient aidés par ses « confrères corrompus », soit des mages démoniaques.

Comme le type est sympa, il pourra aussi donner le plan pour aller précisément à la Forêt de Sans-Retour et un petit objet magique.

Suite du scénario : après ces missions qui peuvent être intéressantes, il « suffira » de marcher pour rattraper les décombres du convoi. Mais les malandrins les attendaient et commencent la baston (et ils sont beaucoup !!!). Et puis, soudain, après la mini-guerre, le soi-disant soldat du roi les attaque (trahison, à mort !). Une fois éliminé, son corps disparaîtra dans un nuage de fumée assez douteux. C'est à la suite de cet événement que les PJ's verront arriver le corbeau messager du roi, qui apporte le message suivant :

« Si vous réussissez à éliminer les voleurs, fouillez mes caravanes et reprenez le contrôle du convoi pour me retrouver dans mon château où vous recevrez votre récompense ».

A noter que les aventuriers peuvent découper et manger le piaf si leur estomac est vide.

Après quelques minutes (ou heures...) de fouille acharnée, les membres de la compagnie trouveront enfin la statuette bizarre (qui ressemble plutôt à une boule de terre glaise difforme), avant de se faire habilement dérober le reste des objets dès qu'ils auront le dos tourné, et ce par un quelconque voleur-mage (cette profession est très rare car très difficile à exercer). Ils peuvent donc écrire une réponse au seigneur si ils en ont le courage et si l'oiseau vit toujours...Mais ils ne peuvent surtout pas s'éloigner du but de leur mission, c'est-à-dire de retrouver TOUS les objets du convoi.

L'aventure-2^{ème} partie

Un autre mage arrivera en lévitant. Les PJ's pourront le reconnaître (ou pas) : c'est le vieil ermite qui mange des racines. Il leur expliquera que le *** qui a volé presque toute la cargaison du seigneur se nomme Arthagar et qu'il est son rival. Il a dérobé ces objets car il fâché depuis bien longtemps avec Guldrax. Puis le vieux emmènera les aventuriers jusqu'à l'entrée de la Forêt de Sans-Retour en expliquant qu'ils devront faire attention car la forêt est dangereuse et que d'innombrables araignées géantes (mangeuses de chair humaine bien fraîche) y vivent. Les joueurs doivent donc rentrer dans la forêt, chercher le camp des brigands/mages/voleurs, les éliminer et repartir avec les objets du seigneur. La forêt est très épaisse et impossible à traverser en temps normal, sauf si l'astuce est trouvée : sur une pierre à l'entrée se trouve une inscription en relief identique au creux qu'il y a dans la statuette retrouvée dans la caravane. Il faut donc poser cet objet sur l'inscription en relief pour dévoiler le passage. Sur le chemin, envoyez quelques araignées géantes.

A un moment, le chemin se sépare en trois sentiers :

-tout droit : c'est le plus important, il mène au camp des méchants.

-à gauche : au bout de ce sentier se trouve un piège. Une trappe faite de branchages se détruira pour laisser tomber le premier idiot (pardon, aventurier) qui marche dessus, et il subira 1D de dégâts. Ce piège peut être facilement détecté. Si il y a un nain, il peut éventuellement creuser depuis le trou vers le campement des ennemis, mais ce n'est pas du tout une bonne idée (ça prendra 3 jours, et puis ils ne savent même pas où sont les voleurs).

-A droite : le chemin continue vers une autre sortie de la forêt. Lorsque les PJ's franchissent cette porte, elle se referme et ils devront faire le tour pour revenir à la première entrée ou alors crocheter la serrure qui est plutôt complexe (AD-5).

Si les joueurs sont allés tout droit, ils trouveront, et après un peu de marche, un malandrin en train d'agoniser dans le fossé. Il est bien sûr possible de le tuer juste pour le fun, mais s'ils le laissent en vie, il pourra (je dis bien « pourra », car vous pouvez le faire décéder subitement si ça vous chante) expliquer que le chef des sorciers a tué tous ses compagnons, pour avoir l'argent de la vente des objets et pour récupérer un artefact magique non négligeable : le BATON D'INVOCATION DE GRAFIK. Comme son nom l'indique, il sert à invoquer

Grafik, le célèbre (ah bon...) démon plurimillénaire, qui est en réalité oublié depuis l'ère sans dieux. Mais il convient de rappeler (pour la santé mentale des MJ et joueurs débutants) que c'est un cousin (éloigné, d'accord, mais un cousin quand même) du Golbargh ! Le pauvre gars expliquera aussi qu'il répond à la première voix au bout des 33 jours de délai, avant de périr dans un rôle.

La baston finale.

Quand les joueurs auront enfin découvert le camp dans la forêt, ils pourront admirer la tronche dévastée par la magie noire d'Arthagar le Démoniaque de la Nuit Céleste, magicien de niveau 13 et...cultiste de Tzintch! Dans le cas où les 33 jours se seront déjà écoulés, le mage réussira l'invocation du démon Grafik. Dans le cas contraire, il sera bien forcé de combattre contre les aventuriers, mais attention car il est bi-classé. A chaque tour il peut voler un objet aux aventuriers (AD : 15), que ce soit une arme, une pièce d'équipement ou de la nourriture. Il peut également attaquer durant le tour. Malheureusement pour les aventuriers, il a beaucoup d'énergie vitale et astrale.

Au bout de ce combat épique, si les PJs sont défaits et si Grafik avait été invoqué, et ben le mago ne trouvera rien de mieux à faire que de lâcher cette menace sur la Région du Milieu et puis sur la Terre de Fangh. C'est surtout cela la difficulté, car ils devront sauver la peau des habitants des deux régions concernées en pourchassant la bestiole s'ils ont ressuscité miraculeusement (grâce aux points de destin).

Mais si les joueurs réussissent à vaincre le sorcier taré, ils verront s'échapper de sa poche une petite pierre ronde qui peut s'enclencher dans un autre symbole (différent du premier) à l'entrée principale de la forêt. Le mécanisme dévoilera un second passage secret où les aventuriers pourront facilement trouver un coffre fermé (déclencheur de Zorlaki) qui contient 200 Po et un casque, le HEAUME FANTASTIQUE DE FORMOL LE NAIN.

Il est en titane, ce qui protège irrémédiablement des coups critiques sur la tête. Le casque donne également des bonus pour les caracs (CHA+1, PR+1). C'est une relique, il est donc indestructible et vraiment très cher (jusqu'à 3000 pièces d'or aux enchères). Si des petits malins ont l'idée de briser le coffre avec leurs armes, il ne se passera rien si ce n'est qu'ils risquent de les démolir (point de rupture). A la suite de tout cela, le magicien qui lévite (donc, le gentil) apparaîtra pour s'assurer du fait que le bâton est bien brisé, et lancera le sort de « Dispersion Astrale » pour envoyer l'objet de prophétie dans un plan d'existence inconnu où personne ne le retrouvera jamais. Il mettra également tous les objets du seigneur dans un sac multiplan à condensation astrale.

Epilogue et récompense :

Les aventuriers, après avoir été ramenés par le mage, sont accueillis par le seigneur Guldrax qui leur propose de passer quelques jours dans sa demeure. Ils ont tout intérêt à accepter pour avoir le temps de panser leurs blessures ou pour chercher des nouveaux membres s'il y a eu plus de grabuge que prévu...Mais ce n'est pas réellement fini car, si vous avez l'esprit retors voire même un peu sadique, vous pouvez faire revenir à la charge le messenger (cf. « façons d'aborder la mission »), qui expliquera qu'ils ont provoqué une malédiction :

c'est la **Quête numéro 3.**

les arbres de la Forêt de Sans-Retour ont subitement poussé pour atteindre des hauteurs démesurées, et il est aussi possible que des plantes carnivores ou autres saloperies l'aient colonisée. C'est à ce moment que l'on remarque que ce n'est pas plus mal d'avoir un mage dans l'équipe, parce que les PJs doivent retourner à l'entrée de la forêt pour la faire cramer avec une boule de feu. Le voyage est long, ennuyant mais pas du tout dangereux. En rentrant après cette mission pénible, ils auront la joie (ou pas) de découvrir que le seigneur leur donnera la prime de

(seulement) 50 PO. Je mets des parenthèses quant à la possibilité qu'un ou plusieurs individus de petite taille et relativement fort barbus ne soit pas satisfaits du salaire.

En conclusion, les aventuriers recevront leur salaire de 999 PO s'ils ont réussi l'intégralité de la mission principale + 50 PO pour l'accomplissement de la troisième quête annexe.

Au niveau de l'expérience, je propose de donner : - évidemment, 0 XP si ils ont échoué de façon lamentable.

-60 XP s'ils ont réussi juste la 1^{ère} partie.

-et alors, donnez 180 XP pour les braves qui ont réussi toute la mission avec brio.

Scénario « La Forêt de Sans-Retour », par Valkhor.