

L'ourson de Maeren

(testé sur une équipe de 5 aventuriers de niveau 2)



Scénario :

Dans la ville de Loubet, au Sud-Ouest de la Terre de Fangh, c'est l'ennui permanent. Il ne se passe jamais rien dans cette ville. Aussi, quand un bande de bandits commence à voler et piller les habitations, les villageois reprennent espoir, et sont heureux de constater qu'il se passait ENFIN quelque chose.

Cette situation aurait pût durer éternellement si Maeren, la fille du maire du village, une jeune elfe assez pleurnicharde, ne s'était pas fait voler son ours en peluche. Folle de rage, elle a décidé de casser les pieds à tous les habitants jusqu'à ce que son ours en peluche (Titoune) lui soit rendu. Mais évidemment, aucun villageois ne souhaitait se mesurer à la troupe de bandits, et surtout, aucun villageois ne souhaitait que cesse les attaques de la troupe de bandits. Mais les pleurs et les cris de Maeren eurent raison de leur ennui. Après diverses tentatives infructueuses de récupérer l'ourson, ils se promirent donc d'attendre qu'une équipe d'aventuriers passent par hasard dans leur bourgade, et acceptent, moyennant finance, cette dangereuse mission !

SCENARIO DU MJ :

Une bande de bandits (une dizaine), dirigée par le leader « Brequin » (Le « vil Brequin », faites la blague au moins une fois dans la partie, ou encouragez les joueurs à la faire) a décidé de s'attaquer au village de Loubet, oubliée des voleurs à cause de son ennui mortel. Au cours du pillage de la maison du maire, le petit ourson a été pris par Brequin, qui possédait le même étant enfant. Il y cache quelques trésors précieux à l'aide d'une fente sur le coté. Aussi, pour ces deux raisons, il le protégera tant qu'il le pourra.

RECOMPENSE :

50 XP par aventurier, ainsi qu'une récompense collective de 1000 P.O (sachant qu'il y a moultes richesses dans la tour).

Détails :

Les attaques sont généralement espacées d'une semaine. Lorsque les aventuriers arrivent, 6 attaques ont déjà eu lieu. C'est au cours de la 4^{ème} attaque que la maison du maire a été pillée. Lors de la 6^{ème} attaque, Maeren a tenté de s'attaquer aux bandits, mais a été blessée, et garde le lit depuis, sur ordre de sa mère. Elle était présente au cours du vol, mais n'a vu qu'un visage noir encapuchonné. Elle pourra néanmoins donner une allure générale du gaillard (ni petit, ni gros, ni grand, ni maigre).

La troupe de bandits se réfugie après chaque pillage dans la « tour maléfique » au sud de la ville. Cette tour a été occupée, paraît-il (voir Encyclopédie), mais ne l'est plus aujourd'hui. Néanmoins, quelques créatures « peu communes » pourraient s'y trouver.

Brequin, quand à lui, occupe une maison à l'intérieur même du village. L'ourson y est caché, dans un coffre dont il possède toujours la clef autour de son cou, cachée sous ses habits. Aucun des villageois ne se doute de sa réelle identité : C'est un charmant jeune homme, qui aide parfois les vieilles personnes à porter leurs affaires.

Après chaque attaque, il quitte discrètement le village pour aller vers le Sud, à la tour. Là, il procède au partage des pièces d'or, et de la cachette des autres biens. Ses acolytes lui sont très fidèles, et ne le trahiraient jamais. Mais sous la torture, tous les langues se délient...

Le village possède comme lieu intéressant : La taverne de Auvairlouk, une épicerie, un musée du fauteuil, le poulailler de Grand-père Ulysse (vous savez, le grand-père du Ranger), la mairie, la maison du maire, la maison de Brequin, la maison de Mme la mère du Ranger, la maison de la vieille Ginette et la maison du vieux Grégoire.

La tour possède 4 étages.

SITUATION DE DEPART :

Vos aventuriers arrivent peu de temps après la dernière attaque. S'il veulent en voir une autre, ils devront passer la semaine en ville.

Vos aventuriers, s'ils ne sont pas très roleplay, iront directement à la taverne demander s'il y a des quêtes à faire. Sinon, vous pouvez leur laisser entendre des discussions dans cette même taverne (la taverne de Auvairlouk, du nom du tavernier).

Une façon amusante de démarrer la partie peut être de faire intervenir Maeren elle-même, sortie de son lit pour aller emmerder les villageois. Sa mère reviendra la chercher, et les villageois expliqueront l'histoire aux aventuriers curieux.

Sinon, si vos aventuriers ne sont VRAIMENT pas curieux, vous pouvez toujours lancer une attaque des bandits. Attention, c'est néanmoins risqué.

LES BRIGANDS :

Ils sont au nombre de 10, incluant Brequin.

(Voir fiche Annexe)

LA TOUR :

La tour est composée de 4 étages. Elle est habitée différemment selon si un pillage viens d'avoir lieu ou non. Les étages contiennent toujours plus ou moins des créatures antipathiques telles que des rats, des coyotes, ou même des scorpions.

Dans cette tour, il existe 5 cachettes, où le butin est dissimulé. Les pièces d'or sont conservées par chacun des bandits.

- Au Rez-de-chaussée, un coffre bien en évidence. La combinaison du coffre est 666. A l'intérieur : Couverts en argent (x2), Gobelet de luxe (x4), Cape de bourgeoise, Coupe du « meilleur rempaillage de chaise » (quête annexe : le rapporter à la mère du Ranger), Pichet en argent (3 P.O)
 - o Toujours au Rez-de-chaussée, derrière un brique du mur (voir plan) : Une gourmette en or avec l'inscription « hu k No s » (Il s'agit d'une gourmette qui AURAIT appartenu au grand « Chuck Norris ». Revendable à un illuminé pour 10000 P.O. ou bien à un bijoutier quelconque pour 20 P.O). Je sais, 10000 P.O, ça peut paraître beaucoup, mais les chances de trouver preneur sont minimales : Il faut que les aventuriers aient le réflexe de palper les murs, qu'ils trouvent la brique, qu'ils aient envie d'en savoir plus, qu'ils aient le réflexe de voir un expert, que l'expert arrive à comprendre (réussite critique demandée) qui ne s'agit pas d'un bracelet ordinaire mais de la gourmette de Chuck Norris, que les aventuriers aient le réflexe de demander un certificat d'authenticité (sinon personne ne les croira), qu'ils trouvent un illuminé de Chuck Norris et qu'il ai la somme sur lui. Ca fait beaucoup de conditions ! Sinon, ils peuvent toujours le revendre à un bijoutier quelconque, pour 10 P.O.
- Au premier étage, dans un tiroir gravé 237 fermé à clef (Kubrik possède la clef 237) : Un bracelet en or (10 P.O), Gadget Indécent de Nihilia (culte de Slanoush), une clef avec une étiquette « Redrum » (cette clef ouvre un cabanon rouge au sud de Chnafon), une clef rouillée (Clef 1).
- Au deuxième étage, une grande armoire en bois fermée par trois clefs (Clef 1, 2 et 3) : Cape de bourgeoise qui en jette (x3), Chapeau de noble (x2), Couverture elfique, Corde elfique 10 m, Bottes de marche elfique, Couverts en argent (x3), Chemise de noble en soie brodée (x2), Collier en argent (x3, 5 P.O), Bracelet en or (10 P.O).
 - o Cette armoire est protégée par un Captor de Mazrok (vous savez, ce sort qui a coûté la vie au voleur). En cas d'échec critique, c'est la mort assurée. En cas d'échec, c'est un cône de feu qui enlève 1D10 points de vie. En cas de réussite, rien ne se passe. En cas de réussite critique, le crochetage fonctionne (attention, il faudra réussir le crochetage pour les trois serrures).
- Sur le toit, dans le carquois de Lucas, derrière un double fond : Clef 2, Collier avec une note de musique (CHA+1, 20 P.O)

REZ DE CHAUSSEE :

- Après une attaque : Complètement vide. Les brigands sont au deuxième étage en train de fêter leur victoire. Si le partage est fini, 2-3 brigands viendront mettre des biens dans le coffre.
- A n'importe quel autre moment : Spiel et Berg montent la garde en bas. Ils se racontent des conneries, ou jouent aux cartes. Il sont près de la table. Lorsque le repas est prêt, tout le monde monte.

1ER ETAGE :

- Après une attaque : Complètement vide. Les brigands sont au deuxième étage en train de fêter leur victoire (néanmoins, pendant le partage, un brigand peut venir chercher de la bière). Si le partage est fini, 2-3 brigands viendront préparer le repas. Lorsque le repas est prêt, tout le monde monte.
- A n'importe quel autre moment : Kubrik, Tarantin et Copolla discutent à table. Nikol peut éventuellement être près de la cheminée, à regarder le feu.

2EME ETAGE :

- Après une attaque : Assis en cercle, les brigands font le point sur leur attaque, et partagent les pièces d'or. Il mettent en commun les autres biens (en théorie). On peut boire de la bière pour fêter la victoire. Si le partage est fini, on papote jusqu'à ce que le repas soit prêt. A ce moment là, tout le monde descend.
- A n'importe quel autre moment : Des oreillers sur le tapis. Edgar écrit, et Jackson affute son épée. Nikol peut éventuellement être sur un oreiller, à lire.

TOIT :

- Après une attaque : Complètement vide. Les brigands sont au deuxième étage en train de fêter leur victoire.
- A n'importe quel autre moment : Lucas monte la garde. Lorsque le repas est prêt, il descend manger.

LA MAISON DE BREQUIN :

Brequin est chez lui la plupart du temps. Derrière chez lui, un petit potager qu'il cultive sagement. Il a acheté la maison un mois avant que les attaques ne commencent, afin de ne pas attirer l'attention. De même, sa maison a déjà été pillée. Néanmoins, certains se posent la question du pourquoi Brequin s'est installé dans ce village moisi (généralement, les vieilles harpies se posent cette question).

Le coffre contenant le nounours (et 40 P.O) est cachée sous son lit.

Réussite de la mission :

La mission est un succès si vous ramenez le nounours en bon état à sa propriétaire. Crâmez la baraque si vous voulez, tuez tous les brigands si vous voulez. Si vous avez réussi à trouver le coupable sans aller à la tour, tant mieux pour vous. Et s'il n'y a aucun blessé, tant mieux... mais tant pis pour le MJ, qui aura créé plein de trucs idiots pour rien !