

## *Le trésor d'Or-Azur (3 à 6 joueurs)*

*Acte I : Le recrutement c'est pas évident ...*

*Lopan doit retrouver son équipage afin de s'emparer d'un trésor caché dans la baronnie Or-Azur. Il retrouve les membres de son équipage dans l'une des nombreuses tavernes d'Eckmül. En raison d'un passé chargé et de nombreux faits d'armes ne plaisant pas forcément aux autorités, Lopan se retrouve avec une prime de 200 DO pesant sur sa tête.*

*Arrivant à (« nom de taverne ») il aperçoit Thorg, son fidèle second connu par la garde pour son penchant pour l'alcool entraînant de joyeuses rixes entre amis. A ses côtés se trouve un autre de ses lieutenants la magicienne Morgane.*

Ajout de persos si nécessaire

*Le tavernier reconnaissant Lopan les apostrophe bruyamment et leur propose à boire gratis en souvenir du bon vieux temps...*

Si les joueurs restent boire 8 gardes (têtes à claques) rapplique informés par un client avide de la récompense

*Acte II : Le salut est dans la fuite !*

*Une fois sorti de la taverne nos héros se dirigent vers les quais où est amarré le navire de Lopan.*

10 gardes (têtes à claques) arrivent alerter par le bruit à la taverne ou 7 chasseurs de primes (têtes à claques) essaient d'abattre les héros pour toucher la prime

*Une fois les ennemis occis, nos héros filent vers le vaisseau afin de rejoindre les baronnies. Une fois sur les quais ils aperçoivent un sage aux mains avec 3 malandrins, ce pendant le temps leur est compté ils ont entendus des gardes courant à leur recherche.*

Si les héros vont aider le prêtre ils ont 2,50 minutes pour tuer les 3 malandrins (têtes à claques) avant l'arrivée de 15 nouveaux gardes (têtes à claques)

*A partir du moment où le sage est sauvé il propose de se joindre aux héros ils n'ont pas le temps de faire la conversation car les gardes viennent d'apparaître sur les quais.*

Les héros ont le choix : soit ils combattent les gardes (une action fouille leur permet de trouver une épée courte et une armure de cuir) soit ils montent directement sur le navire

*Acte III : La croisière s'amuse*

Une fois embarqué sur le vaisseau, fier un mat à voile triangulaire, 3 canons à chaque bord, des barils de poudre et d'alcool plein les cales. Les héros commencent à interroger le sage.

Le 4<sup>ème</sup> joueur répond aux questions des autres

Soudain un violent choc sur le flanc droit du bateau envoie valser ses occupants.

Jet d'acrobaties difficulté 10, ceux qui font moins reçoivent 1d6 de dégâts

Une fois remis les aventuriers s'apprêtent à faire face au monstre marin.

Combat avec pieuvre à bec corné (niveau 5 ou + suivant le nombre de joueurs), les héros peuvent utiliser les canons ou/et enflammer leurs armes en les trempant dans l'alcool (+ 2 en dégâts et en attaque)

1) Le monstre enfin vaincu les aventuriers continuent leur périple sur la mer du Ponant. Quelques jours plus tard une violente tempête éclate et le navire s'échouât lamentablement sur les terres de basse Souardie près de la baronnie de basse Hédulie.

2) Le monstre vient de détruire le vaillant vaisseau laissant nos aventuriers pour mort et en plus à la dérive. Nous retrouvons nos héros gisant inanimés sur les plages de basse Souardie à quelques milles de la frontière avec les baronnies.

Nos magnifiques aventuriers se réveillent avec un mal de crâne (n'ayant pour Thorg aucun rapport avec les coups) sans leurs armes, ni équipement valable. Cependant n'étant entravé par aucun lien ils décident de partir explorer les alentours. Ils débouchent sur la place d'un village désert ...

Leur poser la question sur ce qu'ils décident de faire : filer, attendre ou un jet de perception

1) Les héros tentent de s'enfuir mais se retrouvent face à plusieurs dizaines de guerriers locaux aux mines patibulaires et sont reconduits sur la place du village.

2) Les héros attendent un quelconque signe d'agitation qui vient finalement d'un enfant ayant échappé au contrôle de sa mère qui surveillait les héros par les interstices d'une case.

3) S'ils réussissent un jet de perception supérieur ou égal à 5, ils se sentent observés et des villageois devant leur suspicion finissent par se manifester.

Le chef des villageois s'avance pour interroger les aventuriers.

Le conteur prend le rôle du chef et le dialogue s'établit

S'ils le demandent les aventuriers peuvent se procurer des montures en gagnant un petit défi : le(s) héro(s) doivent escalader la montagne voisine plus vite que le groupe d'autochtones (autant de participant de chaque côté). Magie, koudpiitts, krasses, interaction avec le décor et travail d'équipe sont encouragés (les stimulez en en faisant quelques uns)

Si les aventuriers gagnent les montures ils passent à l'Acte V

## Acte IV : Sur la route des baronnies

Ayant sympathisé avec leurs sauveurs, les héros ont récupérés leur équipement. C'est leur troisième jour de marche à travers les plaines, la basse Hédulie avait autant d'attrait qu'une kermesse gobeline. Ils pénètrent aujourd'hui sur le territoire d'Alomime. Nos compagnons décident de passer la nuit dans un petit bourg, situé sur la frontière entre Alomime et Chestre.

Ils s'installent à l'auberge et en se renseignant un peu ils entendent parler de raids et de combat entre les 2 baronnies. Toutefois personne n'a pu expliquer pourquoi les combats ont toujours lieu la nuit (c'est moins pratique pour se battre et ça fait baisser le chiffre des tavernes) et pourquoi aucune baronnies n'a pu prendre le dessus

Les aventuriers se voient proposer le choix de passer par Tierce et éviter le champ de bataille ou de continuer par Chestre.

1) *Le chemin par Tierce mène à l'Acte V.*

2) *Si les aventuriers passe par Chestre ils découvriront les troubles dont ils ont entendus parler à l'auberge. Arriver à 1 mille de la frontière les héros peuvent faire un jet de perception s'ils font mieux que 20 ils remarquent des « soldats » cachés dans un petit bois proche. Ils peuvent dans ce cas tenter une approche discrète pour attaquer. Sinon ce sera une embuscade.*

13 spadassins (têtes à claques)

Si les héros en capture un il leur révélera (quelque soit la manière dont ils s'y prennent pour le faire parler) que les attaques des frontières étaient de leur fait et qu'ils profitaient des batailles entre soldats pour faire des razzias de plus en plus loin dans les terres

1) *Imaginant les richesses à la clé vous filez vers le repère des brigands : vous arrivez rapidement aux ruines qui servent de camp de base aux bandits. Vous rappelant qu'il y a des sentinelles guettent vous pouvez tenter une approche discrète (difficulté 15). Pour combattre les gardes 1 par 1 (un lancer par garde)*

4 spadassins (têtes à claques niveau 6)

*Une fois débarrassée des guetteurs vous entrez dans les ruines et tombez nez à nez avec 4 nouveaux ennemis, dont leurs chefs.*

Dialogue avec les chefs pour expliquer la situation, ils se nomment Arthan (capitaine de l'armée Chestre) et Diggos (lieutenant d'Alomime)

Ils vous proposent un pourcentage (150 DO par tête) pour que vous disparaissiez ou alors ils vous tuent

Si les héros décident de se battre ils remportent 210 DO par tête et une fouille permet de trouver un fléau à 2 mains, une arbalète légère, un grand bouclier et 2 braseros d'argent ouvragé

Vous indiquerez en Chestre où trouver les cadavres

2) *Ayant enfin le fin mot de l'histoire vous filez au plus vite vers le poste de garde le plus proche en Chestre pour avertir les autorités.*

Dialogue avec un garde de Chestre

3) Vous tracez, après tout ce ne sont pas vos affaires.  
Vous établissez un campement près de la baronnie  
d'Averroës.

Acte V : Bienvenue chez Thanos...

Avant de s'engager dans la plus dangereuse des baronnies, siège du baron Sixte-Averroës alias Thanos le pirate vous réfléchissez à quelle serait la meilleure manière de traverser ce territoire ou monstre en tout genre, gardes armés jusqu'aux dents et puissants mages se baladent par dizaine. Assis autour d'un feu de camp vous élaborer des solutions.

Une fois que les joueurs ont un peu cogité fait intervenir un second rôle, un des sauvages impressionnés par les aventuriers à décider de se joindre à eux  
C'est un second rôle donc jouer par le conteur :

- les joueurs l'envoient paître (passage à l'étape 2)
- les joueurs l'interrogent sur ses connaissances de la région : village troll non loin et petit village à quelques milles (achat d'équipement) (étape 1)
- les joueurs tuent et pillent (passage à l'étape 2)

1) Les joueurs se rendent au village pour acheter du matériel, des vivres etc.

Commerce, le marchand leur donne des infos sans importance sur les trolls

Idem à la taverne

Forge, la baronnie d'Averroës serait sur le pied de guerre

Les joueurs partent vers la baronnie (étape 2)

Les joueurs se rendent au village troll

Les joueurs vont au village troll guidé par leur nouvel ami sauvage (son nom est imprononçable, même lui ne le peut c'est pour dire). Un jet de perception difficulté 10 leur permet d'entendre le bruit caractéristique de trolls s'ébattant joyeusement autour de la carcasse d'un pétaure. Les héros peuvent approcher discrètement (difficulté 20, ça a du flair un troll). Si les héros réussissent il peuvent tenter de tendre une embuscade aux trolls (au nombre de 3 quand même) ce qui leur permet d'attaquer les premiers.

Combat avec les trolls, si les héros réussissent à en assommer un ils peuvent l'enchanter il sera dirigé et baptisé par le sage

Après le combat une action fouille permet aux héros de récupérer une masse troll

2) Les héros s'engagent donc sur le territoire de Thanos. Il ne leur faut pas longtemps pour tomber sur des gardes frontières à l'aspect original. En effet 5 cheyreks tentent de les surprendre (opposition jet de discrétion contre le jet de perception d'un héros).

A) Les monstres l'emportent : l'un d'eux tue le sauvage, les autres se répartissent les autres héros.

B) *Les monstres ratent : l'un d'eux tue quand même le sauvage et la bataille s'engage.*

Combat avec 5 cheyreks (niveau variable selon le nombre de héros)

*La perte de leur nouvel ami a beaucoup affectée nos héros (mais bon ils se sont partagés ses 57 DA, et ses différentes possessions). La suite de l'avancée se fait gentiment au gré de quelques combats.*

Combat avec 2 dracosaures (possibilité de domptage)

Combat avec une douzaine de vorace

Rencontre et massacre de soldats de Thanos (11, choisir des pouvoirs de manière aléatoire)

*Vers midi, après cette joyeuse randonnée pédestre les héros s'arrêtent aux bords de la frontière avec Or-Azur, car devant leurs yeux ébahis (sauf ceux du troll qui est occupé à manger du soldat) s'étalent des centaines de soldats de Thanos. Finalement ce n'est pas gagné cette histoire de trésor... Comment nos aventuriers vont-ils traverser cette nouvelle embûche ?*

Combat avec l'armée : ils sont morts

Tentative de discrétion (avec un troll ?!) : attente de la nuit et combat avec quelques miliciens et pirates s'ils se font repérés

Ils creusent un tunnel

Une magie utile

Le troll est désenchanté dans le camp pour faire diversion

*Nos amis ont enfin réussis à atteindre la baronnie d'Or-Azur, ultime étape de leur voyage.*

*Acte VI : Maintenant faut trouver le castel...*

*Traverser rapide de la baronnie.*

Les joueurs peuvent faire des achats

Les joueurs peuvent se faire soigner

Les joueurs peuvent se saouler à la taverne en jouant aux cartes, mais ce n'est pas très constructif ni très glorieux enfin ce sont des pirates n'oublions pas

*Acte VII : Infiltration, cherchation et évasion*

*Une fois en vue du castel d'Or-Azur le plus dur reste à faire, en effet y'a la guerre alors le château n'est pas ouvert à tous les pécores. Il y a différentes façons d'entrer.*

Aux joueurs de réfléchir, la force n'est pas une solution mais ils peuvent tenter de quérir des infos parmi les villageois alentours (les trolls sont un bon moyen de délier les langues)

Mise en place de la solution proposée (impro pour la narration)

*Une fois entré dans le château il va falloir se débrouiller pour rechercher le trésor sans éveiller l'attention (cette fois le troll n'est pas la meilleure option).*

A nouveau les joueurs doivent se débrouiller pour trouver le lieu où est caché le trésor : voici les renseignements qu'ils peuvent glaner en utilisant différents atouts :

\* intimidation : sur les paysans et les suivants : il y a beaucoup plus de garde dans l'aile ouest que dans le reste du château

\* séduction d'un garde : en effet nous n'avons pas encore perdu la guerre les richesses d'Or-Azur permettent de lever une armée au moins aussi grosse que celle d'Averroës

\* renseignement à la taverne : entente d'une conversation entre 2 officiers parlant des roulements de leurs hommes devant la crypte

\* escamotage : un voleur vous propose un plan du château pour 7 DO

Le lancement de fouille difficulté 30 permet aussi de deviner où est caché le trésor

*Ca y'est vos héros savent où est caché le trésor, maintenant il va falloir réussir à le rejoindre..*

*L'idéal pour rentrer serait de ne pas ressembler à des bouseux ou effectuer une petite diversion.. A vous d'improviser.*

Le sage et la magicienne peuvent entrer facilement et le troll peut se faire passer pour un prisonnier il ne manque plus que des costumes de gardes pour Thorg et Lopan :

Vente : 65 DO pièces

Vol : attirer 2 gardes et leur « emprunter »

Déguisement

Diversion : magie, bagarre à la taverne...

*Voilà le plus simple est fait, vous avez finalement pénétré le château, vous arrivez sans encombre à l'aile ouest. Toutefois une fois là bas vous vous rendez compte que l'accès au trésor est gardé et une bagarre dans un château en temps de guerre vous attirerait sans doute des ennuis mais Thorg plus un troll sans compter Lopan et la magie... A vous de voir.*

Combat avec 4 gardes (niveau 5) durant 2 minutes, suivi de 15 soldats (niveau 7 - 8) et 9 gardes (niveau 6)

Propositions des joueurs pour les diversions

*Vous êtes impressionnant, vous avez même peut être une chance de vous en tirer vivants.*

*Vous entrez donc dans la crypte d'Or-Azur. Le contraste avec le château est frappant ici pas de tentures ni de marbre. Vous êtes dans un couloir de pierre brute, humide faiblement éclairé par des torches, une odeur de moisi plane dans l'air. Les héros s'engagent dans l'unique et étroit couloir qui s'étend devant eux.*

*Le couloir devient de plus en plus sombre et glissant et le sol est assez étrange.*

Piège : double trappe pour voir la première un jet de difficulté 10 suffit et pour sauter un jet d'acrobatie de 5. La seconde est de difficulté 20, si les héros pensent à la double détection tant mieux pour eux sinon celui qui est en tête chute dans une fosse de 3 mètres

\*il va aussi falloir le récupérer donc soit une échelle, soit la magie, soit de l'imagination

*Vous débouchez dans une salle octogonale à l'image du couloir quoi que plus éclairée. Naturellement après vous avoir fait*

*courir le monde, guerroyez etc. il paraît naturelle de terminer par une petite énigme :*

*« Toi qui pénètre en ces lieux,  
Si d'Or-Azur tu n'es pas  
Attends toi à trouver le trépas. »*

*« Pour obtenir ce que tu convoites  
Ouvre la bonne porte,  
Sinon tu seras mis en boîte. »*

*« Devant toi il y en a 7  
Mais seule la 8<sup>ème</sup> peut te sauver,  
Si tu ne te sens plus dans ton assiette  
Voici une clé qui pourra t'aider. »*

- *La porte qu tu dois prendre est entre 2 qui mènent droit au trépas.*
- *La porte à gauche d'un des trépas précédent te mène à un duel qui ne sera pas évident.*
- *Les richesses que tu cherches reposent derrière la porte du père, du fils et du saint esprit.*
- *La porte numéro 1 de ta magie te dépouilleras, pour l'éviter évite le côté droit.*
- *La dernière porte, à gauche de la première, te ramènera d'où tu viens.*
- *Si d'aventure tu t'aventures sur la moitié gauche, les salles mettront tes capacités à l'épreuve.*
- *C'est face à la salle à la plus chaude des énigmes que se trouve ce que tu es venu chercher.*
  - *Porte 1 : Dissolution de magie, si un troll était enchanté il ne l'est plus.*
  - *Porte 2 : Mort*
  - *Porte 3 : Jackpot : les héros tombent sur l'émeraude des Or-Azur ainsi que sur tout le butin de guerre, ils ne pourront jamais tout emporter, d'ailleurs avez-vous acheté un sac ?*
  - *Porte 4 : Mort*
  - *Porte 5 : duel avec un chevalier aberration*
  - *Porte 6 : Course à la nage avec une pieuvre à bec cornu, tous les coups sont permis (la magie est fortement conseillé ou le troll peut jeter le pirate pour qu'il est de l'avance...)*
  - *Porte 7 : Combat avec des dragons (dès qu'il meurt, il lui faut un tour pour se reconstituer) plus l'énigme suivante :*

*« Je peux être physique ou immatérielle,  
Dans le second cas je jette un froid,  
Dans le premier c'est l'inverse.  
D'après Chris Nahon si son équivalent plus  
[sensuel,  
Vient de la créature que vous affrontez,  
Il est mortel »*

*Une fois emparé du trésor il est temps de penser à s'enfuir de l'endroit. Les héros remontent aux pas de course le couloir en sens inverse.*

*Ils sont très étonnés de constatés qu'il n'y plus personne dans le château mais l'animation perçue au dehors doit sans doute pouvoir expliquer cela.*

*Une fois dehors les pirates constatent que les chevaliers et les soldats d'Or-Azur sont aux prises avec ceux d'Averroës. Profitant de la confusion ambiante vous parvenez à rejoindre la côte sans problème notoire (à part un caillou dans la botte du sage).*

*Vous trouvez sur le rivage un vaisseau battant pavillon noir et les quelques pirates restés à bord pour le garder, parmi eux le fidèle serviteur de Thanos, le nain son fidèle lieutenant accompagné d'une bonne quinzaine de pirates. Il va falloir les tuer pour vous emparer de ce navire.*

*Combat contre le nain de Thanos et 17 pirates à bord du vaisseau*

*Les pirates enfin vaincus vous voguez vers un endroit plus clément, pourquoi pas le Darshan par exemple ?*

*En revanche il y a peu de chance pour que Thanos vous pardonne ce que vous avez fait à son équipage et que vous ayez réquisitionnez son bâtiment.*

# Fin