

Par Ordhomme

Promenons nous dans les bois...

Durée : une séance de jeu

Difficulté : pour des petits niveaux ou des plus gros en modifiant le nombre d'ennemis ou leurs fiches.

Synopsis

Une aventurière (peu importe la région) fait demander les joueurs pour leur demander de l'aider. Elle a fait une mission avec ses coéquipiers dans la jungle mais a fait tomber l'objet qu'ils devaient ramener au milieu du camp de la tribu qui le gardait. Comme l'objet avait été perdu, le groupe n'avait pas reçu de récompense. Et comme c'était elle qui était en charge de l'objet, ses compagnons l'ont détroussée et sont partis avec son or.

Elle dit savoir où se trouve l'objet mais qu'elle n'y arrivera pas seule.

→ Quête : retrouver l'objet.

MAIS : c'est un mensonge : elle a fait un pacte avec la tribu : elle a déjà sacrifié son équipe (ses équipes en fait) à la tribu et compte sacrifier celle-ci aussi. De cette manière, la tribu a de la nourriture de qualité (des bons aventuriers) et elle reçoit de la part du chamane une potion qui la rend plus forte ainsi que l'or des aventuriers.

Introduction

Les PJ reçoivent la visite d'un messenger (plusieurs s'ils se trouvent à des endroits différents). Ces **messagers** sont en fait des amis d'une « grande aventurière » qui recherche des compagnons pour accomplir une quête.

Les messagers ne sont pas faits pour les grandes quêtes mais ils devaient un service à « leur amie » alors ils ont accepté de partir à la recherche d'aventuriers pour elle.

Ils précisent que la quête consiste à rechercher un objet et que leur amie leur a chargé de dire qu'une belle récompense était à la clef.

La grande aventurière

Les joueurs se rejoignent finalement et rencontrent ce fameux personnage qui cherche des compagnons. Cette dernière habite une petite cabane fabriquée à la va-vite et est habillée de lambeaux, elle n'a pas du tout l'air d'une aventurière mais est plutôt jolie et elle fait environ 30 ans. On peut cependant noter des armes qui pendent au mur de son abri.

Elle dit s'appeler **Aragornikova**. Un antiquaire avait confié à son groupe une mission : celle d'aller chercher une statuette dans la jungle. Ils ont bel et bien trouvé la statuette dans le camp d'une tribu **mais elle a tout fait foirer en réveillant tout le campement et en laissant tomber la statuette. Ils se sont donc enfuis et ses compagnons ont décidé de la détrousser et de partir sans elle.**

Ce qui est en **rouge = mensonge**. Vérité = pendant son tour de garde la nuit avant celle du vol, un membre de la tribu est venu (le chamane). Il a dit qu'il sentait le mal en elle et lui a proposé de faire un pacte : elle aurait droit à de belles récompenses si elle sacrifiait ses compagnons à la tribu. Ainsi elle deviendrait riche et puissante et la tribu aurait de la viande de première qualité.

Elle demande aux joueurs d'aller chercher cette statuette avec elle. L'antiquaire offre 900 DO pour la statuette.

Aragornikova : d'apparence, c'est une aventurière qui a été victime de sa maladresse et qui s'est fait détrousser par ses compagnons. Les gens ont tendance à lui faire confiance, mais pourtant elle ne recherche que le profit et la puissance. Personne ne le sait mais elle sort avec Antok, l'antiquaire, qui l'aide à accomplir ses sombres dessins. Elle amène des aventuriers dans la jungle et les offre à manger à une tribu qui la paie en échange et lui offre des potions.

Pv : 40 Force : 4 Dextérité : 4 Constitution : 1 Sagesse : 1 Intelligence : 6 Charisme : 6 Attaque : 10 Défense : 7 (sans armure) Sauvegarde : 7	Acrobaties : 9 Bluff : 17 (21) Discrétion : 11 Escalade : 9 Evasion : 9 Guérison : 12 (soins: 2d6 pv) Perception : 8 Survie : 7 (11 orientation)	Talentueuse (bluff) Talentueuse (survie) Super talentueuse (guérison) Boussole vivante Sexy Armes et armures de pros Jeu de jambes
Equipement : Grande épée de pro		

L'antiquaire

L'antiquaire est un homme qui a entre 30 et 40 ans qui dit s'appeler **Antok**. Il confirme les dires d'Aragornikova et dit que le marché tient toujours.

Mais en fait c'est un complice de l'aventurière. Il propose de fausses missions aux aventuriers et Aragornikova (qui est en fait sa copine) les offre à la tribu en échange d'objets plus ou moins précieux et de potions qui rendent meilleurs dans certains domaines (compétences, attributs, attaque, défense, sauvegarde, atouts).

Antok : d'apparence, c'est un riche antiquaire tout gentil qui paie une forte somme pour récupérer un objet dans la jungle. Les gens ont tendance à lui faire confiance mais en fait il aide Aragornikova à accomplir ses sombres dessins.

Pv : 15 Attaque : 2 Défense : 4 Sauvegarde : 0	Bluff : 17 (21)	Sexy Talentueux (bluff) Attaque défensive
Pas d'équipement.		

La mission

Sur le chemin - qui se fait dans la jungle - les PJ peuvent rencontrer des monstres → lancer les dés une fois pour voir quel monstre, puis une fois pour voir combien (ça peut être modifié en fonction des personnages).

Singes maléfiques : sournois, moqueurs et très adroits. Ils ressemblent à des orangs-outans mais sont noirs et leurs yeux rouges semblent briller d'une lueur malveillante.		
Pv : 36 Force : 4 Attaque : 8 (2d6 + force) Défense : 9 Sauvegarde : 2	Acrobaties : 15 Escalade : 15	Provocateur Parade de projectiles Attaque sournoise
Nombres possibles : 1 ou 2 (lancer 1d6)		

Chimpanzions : ont un corps de petit singe mais ont une gueule de lion. Ils sont très beaux, sont dangereux et intelligents, voire sournois. Ils volent parfois des objets, aussi.		
Pv : 52 Force : 1 Attaque : 10 (3d6 + force) Défense : 10 Sauvegarde : 7	Acrobaties : 12 Escalade : 12 Escamotage : 13	Artiste de la tripaille Provocateur Parade de projectiles Attaque sournoise
Nombres possibles : 1 seul		

Guêpes géantes : sont comme les guêpes normales, mais en plus gros (10 cm environ + le dard).		
Pv : 10 Force : 1 Attaque : 1 Défense : 6 Sauvegarde : 3		Piqûre : 1d6 dégâts + pustules pendant 1d6 jours (sauf si jet de sauvegarde de 13 réussi).
Nombres possibles : 10, 15 ou 20 (lancer 1d6)		

Ces serpents sont... verts...gros...forts...agressifs...à éviter. C'est ce qu'ont retenu les spécialistes quand leurs collègues se sont fait dévorer ou empoisonner. Ils les ont tout de même nommés « serpentules ».		
Pv : 24 Force : 6 Attaque : 8 Défense : 6 Sauvegarde : 3	Discrétion : 11 Intimidation : 7	sous la ceinture artiste de la tripaille attaque sournoise Talentueux : discrétion Crocs : 2d6+force + poison : venin de serpentule.
Nombres possibles : 1 ou 2 (lancer 1d6)		

Au bout d'un moment, l'aventurière propose d'établir un petit campement afin d'établir une stratégie et d'attendre le bon moment pour passer à l'action. Elle montre un **plan grossier de l'endroit (voir fin de dossier)** et montre où l'objet se trouve. Elle propose de foncer prendre l'objet pendant la nuit et de s'enfuir avec en combattant le moins possible, pour pas que la tribu rapplique.

Possibilités (dans tous les cas, ils ont été repérés à l'avance par les éclaireurs) :

A- Ils voient que les guerriers partent à une certaine heure pour chasser et décident d'attaquer à ce moment-là → le combat s'engage mais Aragornikova se retourne contre eux.

B- Ils découvrent qu'elle ment → la capturent → elle déclenche l'alerte → ils se font vite rattraper et capturer.

- Ils découvrent qu'elle ment → elle s'enfuit → elle déclenche l'alerte → ils se font vite rattraper et capturer.

C- Les PJ foncent directement dans le tas → ils sont battus et sont faits prisonniers.

- Ils font comme elle propose → ils sont capturés lorsqu'ils attaquent.

- Ils veulent faire autrement que comme elle dit, elle est forcée d'accepter → ils se font quand même capturer.

Traîtrise A

Le combat s'engage, ils ont leurs chances mais Aragornikova se retourne contre eux. Mais heureusement un allié arrive : **Léonidas**, un ancien compagnon de l'aventurière qui s'était fait avoir comme eux mais avait réussi à s'échapper (augmenter ses stat en cas de besoin). Léonidas guettait l'arrivée de nouveaux pigeons et était prêt à les aider afin de se venger et de tout piller.

Membres de la tribu		
Pv : 10 Force : 4 Attaque : 4 Défense : 4 Sauvegarde : 3	Perception : 8	Arts martiaux (griffes)
Pas d'équipement. Nombre : une quinzaine (voir en fonction de la situation et des joueurs).		

Chamane de la tribu		
Pv : 15 Pe : 30 Force : 3 Attaque : 5 (+2 si bâton) Défense : 8 Sauvegarde : 3	Perception : 12 Alchimie : 20	Spécialisation (bâton) Chamane Talentueux (alchimie) Attaque défensive
Equipement : bâton.		

Chef de la tribu		
Pv : 20 Force : 5 Attaque : 7 Défense : 3 Sauvegarde : 3	Perception : 10	Arts martiaux (griffes) Lancer de gens Uppercut Parade de projectiles
Pas d'équipement.		

Guerriers de la tribu		
Pv : 25 Force : 5 Attaque : 10 Défense : 3 Sauvegarde : 4	Perception : 10	Arts martiaux (griffes) Lancer de gens Uppercut Parade de projectiles
Pas d'équipement. Nombre : 3 si partis chasser, sinon : 15.		

Leonidas : un aventurier qui s'est fait pigeonner par Aragornikova. Il attendait qu'elle ramène d'autres pigeons pour les aider et se venger de la tribu et de l'aventurière. Prêt à agir, il a des armes en réserve pour le cas-où.		
Pv : 20 Force : 4 Dextérité : 4 Constitution : 3 Sagesse : 1 Intelligence : 4 Charisme : 2 Attaque : 9 (-2 à 2 armes) Défense : 6 (8 sans armure) Sauvegarde : 5	Acrobaties : 9 Discrétion : 13 Escalade : 9 Evasion : 9 Intimidation : 7 Perception : 6 Psychologie : 6 Survie : 5	Talentueux (discrétion) Jeu de jambes Combat à deux armes Armes et armures de pro
Equipement : deux sabres de pros Réserve : 2 sabres de pros, 2 d'amateur, 1 bouclier d'amateur		

→ Fin de la mission mais si les joueurs traînent trop, les guerriers risquent de revenir.

Traîtrise B et C

B : la tribu est beaucoup plus rapide sur ce terrain → ils se font vite rattraper et capturer.

C : ils se font capturer.

Ils sont enfermés (les PJ mais pas Aragornikova) mais au milieu de la journée, un allié viendra les libérer c'est **Léonidas**. Les guerriers sont partis chasser et il propose d'attaquer tout de suite. Il était prêt à agir et a des armes avec lui.

→ Combat (Aragornikova se bat contre les PJ) et fin de la mission mais si les joueurs traînent trop, les guerriers risquent de revenir.

Pillage du campement

Les objets de valeurs sont trop bien cachés pour être retrouvés mais des potions sont à trouver dans la tente du chamane : potions qui améliorent compétences, attributs, attaque, défense, sauvegarde, atouts → en fonction de la générosité du MJ. Ils trouvent aussi la statuette dans la

tente qui leur avait été indiquée. Sur le corps d'Aragornikova, on peut trouver un mot : « *Aragornikova, bien que ces aventuriers semblent un peu frêles, peux-tu demander au chamane de la tribu s'il veut bien m'offrir une potion de dextérité en échange de leur sacrifice ?* ». Le mot est signé *Antok*.

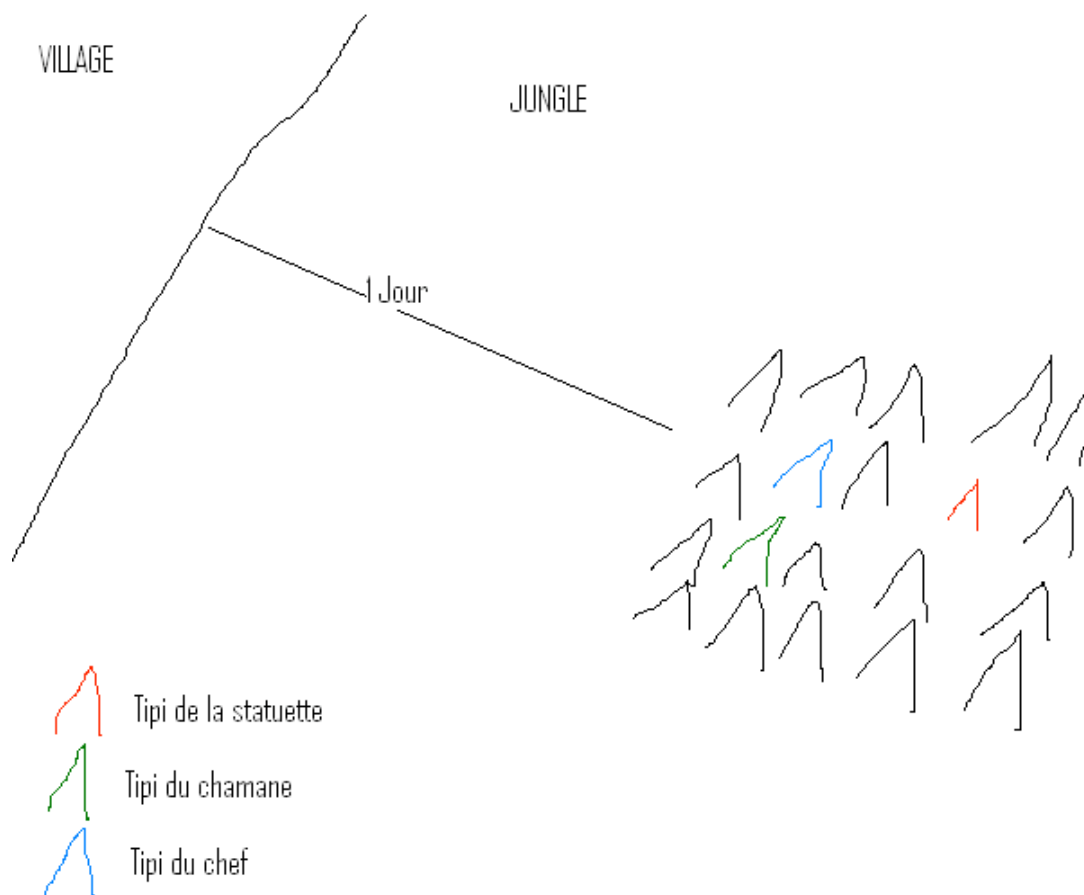
Retour à la civilisation

Sur le chemin, éventuellement lancer une attaque de monstres, mais il ne faut pas que les joueurs saturent. En fonction de leur humeur donc, du temps qu'il reste, de leurs pv et de l'heure à laquelle arrivent les pizzas ☺.

Si les PJ essaient de s'en prendre à Antok, ils auront des ennuis avec les autorités. Les responsables ne croiront pas un mot de ce que les PJ disent car ils ont foi en Antok et l'aventurière ne leur paraissait pas louche. Antok acceptera de prendre la statuette pour 200 Do, maximum 300 en insistant.

Si les PJ ont récupéré le mot d'Antok, les autorités reconnaîtront qu'il est coupable et les PJ recevront une récompense de 200 DO.

Plan pour le MJ



Plan pour les joueurs

