

La femme du fermier

Préparation

Ce scénario est prévu pour être joué selon les règles de Savage Worlds. Le manuel de règles génériques est recommandé. La version Fantasy Companion peut être utile également. Sinon il peut parfaitement être adapté différemment selon les préférences du MJ.

Le nombre idéal de joueurs pour ce scénario est de trois ou quatre joueurs plus le meneur. Éventuellement, un joueur supplémentaire pourrait occuper le rôle d'Aghate, avec un brief adéquat, ou alors des gobelins de la tribu rivale.

Les PJs prêtirés n'ont pas de noms, les seules contraintes potentielles sont leurs classes (Pour coller avec les acquis de la mission) et leur alignement (Bon. Car il serait dommage qu'un des joueurs tue l'un de leurs "compagnons" durant l'aventure). Pour le reste (Sexe/Race/Nom/Apparence/Couleur favorite...), les joueurs peuvent décider ce qu'ils préfèrent sans que ça gêne le scénario. (Enfin... si les joueurs préfèrent jouer des personnages différents et/ou mauvais, bah le MJ s'adapte ☺)

Pour un jeu plus rapide, il n'est pas forcément utile de nommer les PJs. Ils pourront s'appeler "Le barbare", "Le ranger", "Le prêtre" ou bien par la race qu'ils auront choisi.

Le scénario prévoit que chacun des PJs récupère un artefact. L'idéal étant que le barbare acquière la hache Bonito, le rôdeur récupère la vache comme monture, le prêtre prenne le bâton d'absorption d'âme et le goblin la cape du loup.

Les joueurs n'aimant pas les scénarios décalés ou linéaires pourraient être déçus par ce scénario. Dans ce cas considérons qu'il fait partie intégrante d'un univers vaste et très complet dans lequel ils se sentiront plus à l'aise.

Si vous avez des suggestions ou si vous avez apprécié, n'hésitez pas à envoyer un mail à l'auteur : aa142857@gmail.com.

Brief des joueurs

Brief des personnages prêtirés

Pour une partie rapide, les personnages prêtirés peuvent avoir les particularités indiqués au-dessus. Cela permettra aux joueurs de s'identifier facilement à leurs personnages (Surtout s'il s'agit de débutants) et de trouver son rôle dans l'équipe. Les personnages prêtirés ne sont pas indispensables pour ce scénario ; pour le cas où les joueurs préfèrent les construire entièrement, je recommande de suivre les instructions du livre Savage Worlds : Fantasy Companion.

Les prêtirés peuvent être de n'importe quel sexe et sont facilement adaptables en fonction de la race et de la classe choisie par le joueur.

Si vous désirez utiliser les personnages ci-dessous, je recommande de briefer les joueurs séparément et de les laisser se présenter au début du scénario pour faciliter leur intégration.

Le bourrin

Races recommandées : Nain / Humain / Demi-orc

Classes recommandées : Barbare / Guerrier

Tu es un véritable guerrier. Dans les bastons, y'a ceux qui se battent, et ceux qui causent... Tu bastonnes. La magie, c'est un truc de faible, sauf quand ça permet de cogner plus fort.

Le fait d'être le plus musclé fait naturellement de toi le chef "officieux" du groupe. De plus, tu as une relation particulière avec tes armes ; Il t'arrive parfois d'échanger quelques mots avec elles, en vrai tu sais qu'elles ne te répondent pas mais ça effraie tes adversaires et impressionne les alliés.

Le ranger

Races recommandées : Elfe / Demi-elfe / Humain / Nymphé

Classes recommandées : Rôdeur / Guerrier / Druide / Vagabond

Tu es un compagnon de la nature. Tu ressens les arbres, les plantes, et l'environnement naturel qui t'entoure. Tu as une affinité particulière avec la faune avec une petite préférence pour les animaux massifs, par exemple les chevaux ou les ours.

Tu as fait le serment de ne jamais faire de mal aux animaux, et tu les considères comme tes semblables.

Tes capacités de discrétion et ton habilité naturelle font de toi un excellent combattant à distance et de facto font de toi le chef "officieux" du groupe.

Le prêtre

Races recommandées : Humain / Demi-elfe / Elfe

Classes recommandée : Mage / Sorcier

Par les temps qui courent, les mages de bas niveau ne sont pas toujours bien vu ; Portant habituellement des robes et n'étant pas très musclés, ils sont considérés comme ringards par certains, voir comme des hérétiques par les membres de l'inquisition.

Récemment sorti de l'école de magie, et préférant éviter de subir les préjugés, tu as décidé d'enfiler une tunique de prêtre et de te faire passer pour tel. Comme la plupart des prêtres, tu es capable de guérir, et il te suffira de convaincre les autres que tes sortilèges sont des miracles de ta divinité spécialisée dans la guerre.

Fin stratège et pourvu d'une grande intelligence, tu es naturellement le chef "officieux" du groupe.

Le surnois

Race recommandée : Gobelin / Kobold

Classes recommandées : Voleur / Barde / Éclaireur

Membre d'une tribu rivale (Et pas le favori), tu t'es récemment fait capturé par tes ennemis. Tu n'as jamais été beaucoup apprécié auprès de tes homologues car tu fréquentes trop les humains.

Par le passé, tu t'es lié d'amitié avec un jeune humain et il t'a appris à parler leur langue.

Cela mis de côté, tu es habile et rusé ; Tes sens affûtés te rend très perceptif.

Le joueur Surnois apparaît un peu plus tard au début du scénario, les joueurs le rejoindront dans la prison des gobelins.

Introduction

Vous êtes dans l'auberge du tonneau ailé au village de la pierre d'orée. L'ambiance y est... disons rustique. Vous vous dites que vous n'espérez pas mieux pour un lieu aussi rural et isolé, et aussi que tous les aventuriers débutants sont passés par là avant de devenir des héros.

Vous observez ce qui vous entoure ; Un barde trop bruyant tente de vous faire oublier par sa mauvaise musique l'odeur de sueur qui vous agresse le museau, la plupart des personnes présentes sont des paysans et à ceux-ci s'ajoutent quelques marchands qui semblent regretter de ne pas avoir choisi de voyager de nuit.

Vous buvez plusieurs pintes de la seule bière de l'établissement, vous n'arrivez cependant pas à déterminer si le liquide qui attaque votre palais est d'une qualité discutable ou si c'est un effet de l'odeur qui s'est aggravée.

Quelques minutes plus tard, vous entendez un ivrogne crier au scandale deux tables plus loin ; Ils semblent jouer aux cartes et celui-ci hurle que ses adversaires trichent sans se soucier du fait que des cartes lui sortent de ses propres poches et ont été remarquée par la moitié de la salle. Ses adversaires, pas dupes, décident de le passer à tabac. La situation commence à

glisser vers une bagarre générale quand un bouseux débarque en claquant la porte, interrompant momentanément le capharnaüm. Désespéré, il s'écrie :

- Z'ONT ENL'VÉ MA FEMME !

Une bonne dizaine de secondes s'écoulent pendant que les autres le considèrent, puis éclatent en concert d'un rire tonitruant avant de se rassoir et l'ignorer, oubliant du même coup qu'ils étaient en train de se battre.

Le bouseux, constatant l'indifférence générale s'écrie :

- AIDEZ-MOI S'TE PLAÎT ! J'VOUS DONNERONT TOUS'QU'VOUDREZ !

Fichtre ! Un homme a besoin d'aide ! Vous terminez votre bière et bombez le torse avant de vous avancer vers lui !

Partie 1 : La mission

Personnages

Michot Buimou, alias le bouseux

Ce paysan odorant à forte pilosité roussâtre semble vouloir dire beaucoup de choses.

Ça ne serait pas aussi problématique s'il avait appris la conjugaison et s'il ne répondait pas à côté la moitié du temps ; Particulièrement lorsqu'on lui pose des questions sur sa femme.

Répliques

- Y z'avez pris ma seule femme qu'j'aimeront !
- Ma femme d'ma vie toute entière ! J'vivront point sans elle !
- J'vous donneront tout, même mes filles !
- Fichus goblins ! Si j't'en attrape un j'm'en vient l'coller ma fourche dans l'poltard !
- L'goblins y viverions dans la caverne pas loin, t'suivez la route par là t'la manqué pas.

Gobby et Grabu

Ces deux gobelins sont assez frêles et vindicatifs. Un rien semble les vexer. Si ils décident de prendre une décision à deux, elle sera forcément la plus mauvaise.

Parcours

Vous empruntez le sentier sans difficultés.

Jet de détection D4

Réussi : Vous voyez l'entrée de la grotte au loin, celle-ci est gardée par deux gobelins armés de lances.

Échec : Vous passez devant l'entrée de la grotte, et c'est en décidant de marquer une pause pour soulager un besoin naturel qu'un gobelin vous surprend. Celui-ci vous fait remarquer que vous urinez à deux mètres de l'entrée de la grotte.

Les gobelins exigeront un paiement de 20 pièces d'or pour passer.

Si les joueurs décident de ne pas payer ils s'énerveront et attaqueront.

Si les joueurs payent, ils penseront que les joueurs sont riches et attaqueront.

Si les joueurs attendent ou essayent de négocier, les gobelins décideront entre eux d'attaquer.

Les gobelins possédaient des lances de mauvaise facture, une potion de soins et quelques pièces d'or.

L'entrée de la grotte est assez étroite, mais vous pouvez vous y engouffrer sans trop de difficultés en file indienne. Au bout de quelques mètres (Lorsque tout le monde est entré) ...

Jet de détection D10

Réussi : Vous remarquez des planches retenant de Lourdes pierres sur le plafond, la mauvaise nouvelle, c'est qu'au moment où vous les voyez les pierres sont relâchées sur le groupe. La difficulté du test suivant est diminuée de 1.

Échec : Vous sentez une vive douleur sur le sommet du crâne.

Jet de vigueur D4

Réussi : Votre tête est remplie de béton, vous tombez inconscient mais sans autre dommages.

Échec : Votre tête est remplie de béton, mais vous subissez tout de même une blessure avant de tomber inconscient.

Partie 2 : Faits comme des rats

Description de l'étage



Personnages :

Aghate Buimou, alias la princesse

Jeune d'environ 15 ans vêtue de haillons dont le statut de fille de paysan ne laisse aucun doute aux premiers abords.

Cela mis de côté elle se révèle prétentieuse, tête, maladroite, curieuse et feignante. Persuadée d'être une princesse, elle n'obéira jamais facilement à moins de lui proposer des objets de luxe en échange. Si elle a l'occasion de faire une bêtise, elle la fera sans hésiter et sans se soucier des conséquences. Elle essaye parfois de parler comme les nobles.

Difficulté pour la persuasion D8

Répliques

- J'espérais que des nobles chevaliers viendraient me sauver, pas qu'ils finiraient emprisonnés avec moi. Bon, puisque vous êtes là vous allez m'aider à sortir non ?
- Vous avez rencontré mon père ? Ce n'est pas lui qui vous a envoyé nous sauver ?
- Mon père n'est pas futé, en fait il est même complètement cinglé mais moi et ma sœur on s'occupe quand même un peu de lui et en échange il s'occupe de la ferme.
- Oui, sa femme est ici. Les tarés du village n'ont pas eu de meilleure idée que de les marier... Les gobelins l'ont emmené, je suppose qu'ils sont en train de la manger.
- Ce n'est pas ma mère ! Ma mère est une jolie reine d'un pays lointain.

Komak le gardien

Gobelin idiot qui enchaîne sarcasme sur sarcasme. Il aime se moquer des prisonniers et passe probablement la plus grande partie de sa vie à le faire.

Répliques

- Vous voyez cette clé ? Vous la voulez ? Gnark Gnark !

Champol le gobelin

Ce n'est qu'une fois arrivé à quelques mètres de cette créature que vous la distinguez du décor ; Le gobelin qui vous fait face se fond parfaitement dans l'environnement car il est lui-même recouvert de champignons fluorescents. Il vous considère de ses deux énormes globes oculaires qui lui donnent à la fois l'air curieux et dément.

Gobelin dément entièrement accroc aux champignons des mines. Des champignons sont présents sur les endroits les plus inattendus de sa peau. Il attaquera quiconque tente de cueillir un champignon même si lui-même l'a proposé avant. Il n'utilise presque qu'un seul verbe pour toutes ses phrases : Champignoner.

Il a la particularité de frissonner à chaque fois que le mot champignon est prononcé par quelqu'un d'autre, même lorsqu'il combat il doit réussir un jet de vigueur ou être secoué pour un round.

Répliques

- Je suis Champol le gobelin champion des champignons.
- Je suis mi-gobelin, mi-champignon, mi-cète.
- Qu'est-ce que vous champignonez ici ? D'abord, comment vous champignonez-vous ?
- Ah, des humains ? Ça ne me champignone qu'à moitié. Que puis-je champignoner pour vous ?
- Il ne faut pas hésiter à appuyer sur le champignon.
- Dans le champignon, tout est bon !

- Ces champignons n'ont-ils pas l'air succulent? Champignonez-en donc un pour la route.
- HEP! Qu'est-ce que vous croyez champignoner? On ne peut plus Champignoner dans sa mine sans que des voyoux ne vous champignone! CHAMPIGNONS! À L'ATTAQUE!!!

Parcours

Vous êtes dans une cellule de taille moyenne (8m x 5m) à l'intérieur d'une grotte, des épais barreaux en acier vous sépare du reste de la pièce. La porte de la cellule a l'air très solide et est dotée d'un énorme verrou. De l'autre côté se trouve un gobelin qui dort, une grosse clé est posée à côté de lui. Un peu plus loin se trouve un râtelier sur lequel sont posées vos armes et vos armures.

Jet d'intelligence D4

Réussi: Vous vous rendez compte que les barreaux ont l'air suffisamment écartés pour qu'une personne de petite taille puisse se faufiler.

Échec: Vous venez de remarquer que vous possédiez dix orteils.

Si les héros ne parviennent pas à convaincre la fille de sortir et d'ouvrir la cellule, le gobelin finira par se réveiller (Sauf si les joueurs le font eux-mêmes) et s'amusera à agiter la clé sous le nez des captifs. Il est tellement idiot qu'il estime mal la distance dans laquelle il reste en sécurité et se met à portée des prisonniers, ce qui leur permet de faire un...

Jet d'agilité D4

Réussi (Relance): En un éclair, vous vous élancez et attrapez le gobelin par le col, vous l'entraînez ensuite violemment vers vous ce qui l'amène à se cogner la tête contre les barreaux. Il s'évanouit à vos pieds ce qui vous permet de lui subtiliser les clés.

Réussi: Vous lui arrachez les clés des mains. Surpris, il va courir chercher son arme au fond de la pièce pendant que vous sortez. Il tentera de dissimuler sa négligence en commençant par se débarrasser des témoins.

Jet de détection D4

Réussi: Vous repérez un petit passage à droite de la seule issue, toutefois elle est très étroite. Encore une fois il ne sera pas possible pour vous

de la franchir mais une personne de petite taille pourrait s'y aventurer...

Si les joueurs décident de fouiller le gobelin, ils trouveront une petite fiole contenant un liquide violet. L'étiquette présente sur la fiole est illisible.

Jet d'intelligence D6

Réussi (Relance): Vous avez déjà vu ce genre de fiole. Il s'agit très certainement de poison à oreille. L'utilisation est simple: Une goutte dans l'oreille de la victime et celle-ci meurt violemment. Le poison est sans effet s'il est appliqué autrement.

Réussi: L'odeur d'amande amère laisse penser qu'il s'agit d'un poison, mais vous n'en savez pas plus.

Échec: C'est probablement autre chose que de l'eau.

Un râtelier d'armes situé au fond de la salle comprend de l'équipement gobelin de mauvaise qualité, toutefois, Aghate se saisit discrètement d'une petite bague dans laquelle est incrustée un joyau. Il y a également les armes et les armures des aventuriers et deux armes supplémentaires (aléatoires).

Jet de détection D6

Réussi: Vous vous apercevez qu'Aghate essaye de piller les coffres discrètement.

Une embrasure mène à une zone sombre où d'innombrables lueurs bleus-vertes semblent dissimuler une inquiétante magie.

En pénétrant dans la grotte, vous vous trouvez entourés de champignons fluorescents. Cette partie de la caverne semble très humide et une odeur curieuse vous procure une certaine sensation de malaise. Malgré ça, ces champignons vous intriguent... Un peu comme si ils vous appelaient.

Dans la salle, un Gobelin vous remarque. Il semble très bien voir malgré le manque de luminosité et sans prévenir, il vous adresse la parole.

Peu importe les talents de négociateur du groupe, le gobelin finira par croire que les aventuriers sont des voleurs de champignons.

(Aghate ne pourra de toute façon pas s'empêcher d'en cueillir un.)

Jet de vigueur D6

Réussi : Vous pouvez combattre normalement.

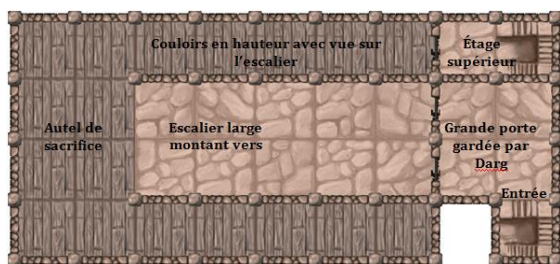
Échec : Vous êtes allergiques aux champignons ; Vos attaques auront un malus de -1 tant que vous serez dans cette pièce.

Les joueurs ne trouveront rien d'autre que l'équipement de Champol dans cette partie de la caverne, le gobelin ayant renoncé à toute autre possession terrestre autre que ses précieux champignons.

La caverne de Champol s'étend sur une grande surface qui aboutit sur un escalier étroit qui monte au niveau supérieur.

Partie 3 : Le sauvetage

Description de l'étage



Personnages

Darg le garde

Gobelin de stature un peu plus grande que la moyenne. Il porte une cotte de maille, un casque à cornes et tient dans ses mains une hache à double tranchant plus grande que lui.

Bonito la hache

La hache de Darg est magique, en plus d'être très puissante, elle a la capacité de parler (D'une voix sombre et métallique). Mais elle n'a pas un caractère facile : Elle aime découper des trucs, être aiguisée (mais pas trop), être frottée (mais pas trop). Elle n'aime pas les sarcasmes (les siens lui suffisent), ni

être tapée contre un truc qui ne se découpe pas et a une peur panique du feu.

Répliques

- Je suis Bonito la hache et je t'emmerde !
- C'est hachement bien !
- Tu me tiens par le bon bout c'est déjà pas mal !
- Attends, j'ai une carte dans ma poche... (Si un joueur lui demande une info sur le lieu)

Glandulf le shaman

Gobelin aux allures de chaman. La couleur verte très pale caractéristique de sa peau laisse deviner que ce gobelin est albinos. Curieusement vêtu d'une simple cape rouge et coiffé d'un crâne de renard, il ne porte pour tout autre vêtement qu'une culotte courte de tissu, laissant triompher les lourds anneaux pendant sur ses tétons. Il tient dans sa main une dague joliment ornée de pierres précieuses et à la lame ondulée.

Marge la vache

Lorsque les joueurs auront consulté le collier que porte la vache :

Vous l'avez deviné ; Marge - la femme du fermier - est une vache ; Une Holstein plus précisément. C'est certes le bel animal mais vous la considérez davantage comme un potentiel repas que comme une âme sœur. Elle porte un collier sur lequel son nom est écrit.

Elle est enchaînée sur l'autel, et commence à s'inquiéter de la suite des événements.

Smosm le maso

Gobelin vêtu d'une armure de cuir noire trouée à des endroits inattendus.

Il possède un fouet maudit qui le frappe lui-même lorsqu'il rate un jet de volonté, ce qui donne l'impression qu'il aime se faire du mal.

Parcours

Vous arrivez dans un hall où se dresse une grande porte, mais un goblin est endormi contre l'embrasure, la tête penchée en équilibre contre sa hache qu'il tient dans ses mains.

Jet de discrétion D4

Réussi : Les ronflements de Darg suffisent à couvrir votre vacarme. Cependant il est toujours collé contre la porte, il faudra donc trouver une solution pour passer.

Échec : Darg se réveille.

Si les joueurs tentent d'utiliser le poison à oreille sur Darg (Qu'ils ne pourront envisager que s'ils ont réussi à être discrets), ils devront attendre quelques minutes pour que le poison fasse effet. Si ils n'attendent pas, Darg sera en mesure de combattre durant d4+1 rounds avant de succomber.

Darg, conseillé par sa hache ne se laissera pas corrompre. Néanmoins il ne se montrera pas belliqueux à moins que les joueurs ne cherchent à l'attaquer. Mais il ne les laissera pas passer pour autant, se contenant de les inviter à repartir de là où ils venaient.

Si les joueurs réussissent à tuer Darg, ils pourront récupérer sa hache. (Ses autres possessions étant trop petites pour être utilisées par des humains) La hache n'acceptera de répondre qu'à un vrai guerrier.

Jet de détection D4

Réussi : Vous vous rendez compte que Aghate est en train de tourner la poignée de la porte, vous avez juste le temps de l'en empêcher.

Échec : Aghate a ouvert la porte par curiosité.

Si les joueurs décident d'écouter derrière la porte (Si la porte est toujours fermée) :

Jet de détection D4

Réussi : Vous entendez plusieurs voix aigües chanter en cœur une sorte de mélodie tribale.

Échec : Vous entendez quelqu'un respirer, mais c'est vous.

Si les joueurs décident de regarder par le trou de la serrure (Si la porte est toujours fermée) :

Jet de détection D4

Réussi : Vous ne voyez pas grand-chose, mais la salle qui se trouve derrière cette porte semble être éclairée par des lumières de toutes les couleurs.

Échec : Vous voyez le trou de la serrure.

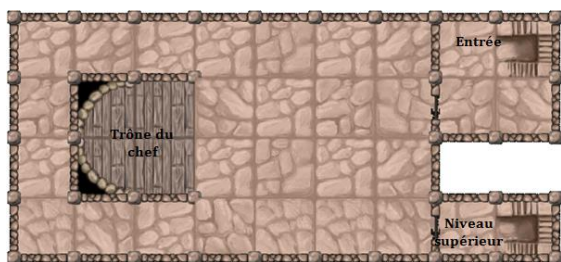
Les grandes portes s'ouvrent devant vous. Le spectacle est inattendu : Cette partie de la caverne est très grande, le sol devant vous est taillé en dalles et légèrement incliné vers le haut. Au bout de celui-ci se trouve une plateforme où se trouve un autel étrange sur lequel repose une vache. À côté de cet autel se trouve un goblin étrangement vêtu, se trémoussant et poussant des cris tribaux. Quatre autres gobelins suivent le rythme de part et d'autre de l'autel, l'un d'entre eux porte un sceptre illuminant la cavité de toutes les couleurs. En constatant votre présence, ils arrêtent leur rituel et le chaman s'avance vers vous.

Jet d'initiative pour savoir comment les joueurs vont réagir. Glandulf ne se montrera pas belliqueux à moins qu'on ne le provoque, ce que fera assurément Aghate (Qui le menacera de faire attaquer le groupe si il ne lui donne pas sa dague) à moins qu'un joueur ne l'en empêche avant. Glandulf possède une cape de métamorphose qui le changera en loup si il est menacé.

Si les joueurs parviennent à se débarrasser des gobelins, ils pourront fouiller la pièce. Ils trouveront quelques pièces d'or, de l'équipement goblin sans valeur et pourront récupérer la dague du rituel, le bâton de chaman et la cape du loup (Qui permet de se métamorphoser en loup). Aghate pourra leur confirmer que la vache est bien la femme du paysan. Ils pourront ensuite se rendre à l'étage supérieur.

Partie 4 : Le chef goblin

Description de l'étage



Personnages

Chef Gabrelin, alias Gabrielle (Gaby)

À bien regarder, la personne qui sied sur le trône n'a absolument rien de goblin si ce n'est les vêtements et les peintures tribales. Vous avez en face de vous une gamine d'environ 13 ans qui ne semble pas particulièrement ravie de vous voir. Elle est armée d'un marteau de guerre un peu trop gros pour elle et porte une coiffe en peau de tête d'ours.

Malgré ses airs sauvages, Gabrielle est bien la sœur d'Aghate. Elle a un caractère de cochon et ne connaît pas la peur. Elle n'hésitera pas à attaquer n'importe quel ennemi même si il paraît évident qu'elle n'a aucune chance de gagner. Elle aime provoquer les gens ou les monstres, et n'hésite pas à se montrer particulièrement grossière.

Répliques

- J'suis l'chef Gabrelin ! Pourquoi z'êtes hors d'vot' cellule ?
- Rien à carrer ! Gobelins ! Durmag zatrak ! Terog zud beremtod !
- Pourquoi ? T'veux t'battre ? Cornichon !

Parcours

Vous arrivez dans une petite salle où il n'y a rien, si ce n'est une porte avec une petite fenêtre à barreaux.

Jet d'initiative pour savoir comment les joueurs vont réagir. Si aucun joueur ne réagit, Aghate va se diriger vers la porte et l'ouvrir.

Si les joueurs veulent fouiller la pièce, ils ont un bonus de +1 au test suivant ; +2 Si ils observent la porte en particulier.

Jet de détection D6

Réussi : La porte est piégée. Si un personnage tourne la poignée à mains nues il recevra une décharge électrique. (Jet de vigueur ou 1 point de fatigue + Sonné durant 1d4 rounds)

Échec : La salle est vide.

Si les joueurs décident d'observer discrètement par la fenêtre de la porte, ils ont un bonus de +2 au jet suivant :

Jet de discrétion D6

Réussi : Vous voyez le contenu de la salle. (Voir description suivante)

Échec : Vous voyez un goblin qui vous regarde de l'autre côté de la porte.

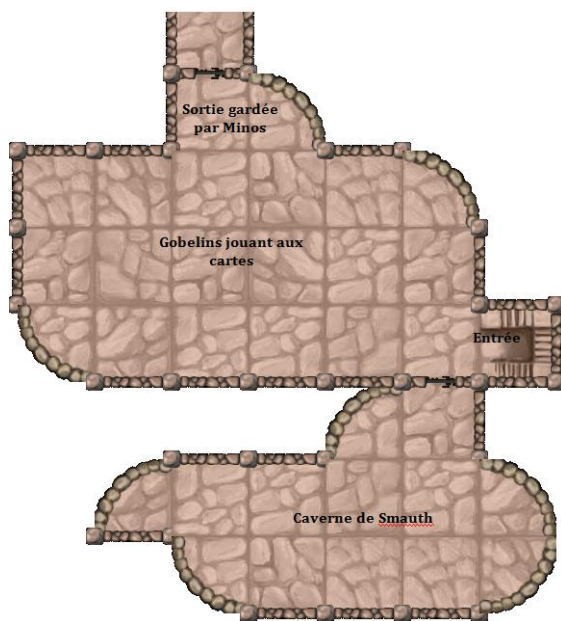
C'est la plus grande cavité que vous avez eu l'occasion de voir dans cette grotte depuis votre arrivée, elle est assez grande, et richement décorée de peaux de bêtes et d'armes accrochées aux murs. Plusieurs tapis de peaux ornent également le sol, particulièrement au centre de la salle, où se trouve un magnifique trône en pierre sur lequel repose une gamine vêtue de haillons et de diverses pièces d'armure incomplètes. Les gobelins qui vous entourent vous observent avec curiosité, et scrutent la réaction de celle qui sied sur le trône, laissant deviner qu'il s'agit de leur chef.

Si les joueurs n'ont pas encore Bâillonné Aghate, elle entamera la conversation avec sa sœur. Mais tenant trop à son rôle de chef parmi les gobelins, Gabrielle préférera donner l'ordre aux gobelins d'attaquer les aventuriers (En précisant de ne pas tuer sa sœur.). Elle n'interviendra durant le combat qu'à partir du moment où les joueurs commenceront à avoir le dessus, et combattra à leurs côté. Si les joueurs lui demandent des explications, elle répondra simplement qu'elle voulait s'amuser.

Lorsque les joueurs auront terminé le combat, ils pourront s'emparer des armes et armures sans valeur et inutilisables ainsi que des quelques pièces et bijoux présents dans le coffre caché derrière le trône. Puis ils pourront se rendre au niveau supérieur.

Partie 5 : Le minotaure

Description de l'étage



Personnages

Minos le minotaure

Vous avez en face de vous une créature d'environ trois mètres cinquante (Heureusement que le plafond est haut), elle se tient debout, porte dans sa paluche droite une petite massue d'à peine deux mètres et un pavois dans sa paluche gauche. Deux énormes cornes et un museau humide dépassent de son visage poilu. Une imposante armure d'écaillés recouvre la quasi intégralité de son corps musculeux, et son regard terrifiant se pose sur ce qu'il pourrait considérer comme un groupe de petits humains grouillants.

Car il s'agit d'un vrai minotaure, et pas un petit ! Inutile de préciser que les aventuriers ont quelques donjons de retard avant d'approcher le niveau qui leur permettrait d'espérer arriver à lui couper un ongle. Malgré son air menaçant, il se montrera plutôt pacifique et se contentera d'empêcher les joueurs de sortir en retenant ses coups. Il ne s'énervera que si les joueurs essayent vraiment de l'attaquer tous ensemble et après quelques avertissements bien sentis, ou alors si l'un d'entre eux parvient à lui toucher le museau (Car il déteste ça).

Aghate lui a donné l'ordre de ne laisser passer aucun humain, et il ne reviendra jamais dessus peu importe ce qu'elle pourra lui dire maintenant.

Répliques

- Vous... Pas passer ! (En tapant le sol avec son pavois)
- Vous dire moi pas humains passer. Donc humains pas passer !
- Vous pas préciser sens humains passer. Donc humains pas passer !
- Chef peut-être tester Minos. Minos réussir test.

Smauth le drago

Le dragon qui vous fait face semble encore jeune pour son espèce : Il mesure à peine vingt-cinq mètres. Doté d'écaillés d'un rouge très vif, vous devinez qu'il s'agit d'un dragon de feu. Son regard doré vous considère à la fois avec sagesse et appétit. Sa voix grave est mielleuse et agréable à l'écoute.

Après le minotaure, un dragon ! Bah, les joueurs n'ont clairement pas le niveau et ne l'auront probablement jamais. La bonne nouvelle est que Smauth n'est pas agressif, et aura des difficultés à suivre les aventuriers s'ils se sauvent. Mais même si il s'agit d'un jeune dragon, il est en mesure de cracher de violentes flammes dans toute la caverne. Smauth a un terrible défaut : Il est incapable de se projeter plus de cinq minutes dans l'avenir.

Si Smauth est bloqué dans cette caverne, c'est parce qu'il n'en est jamais sorti. Son œuf a été volé il y a très longtemps par un aventurier, et les gobelins l'ont récupéré lorsque celui-ci est mort. Le dragon a grandi dans cette partie de la caverne, et était déjà trop grand avant de se rendre compte qu'il ne pouvait plus sortir.

Répliques

- Hum... Des aventuriers... Que venez-vous faire dans ma caverne ?
- Oui, et en plus je suis claustrophobe...
- Et vous trouvez ça drôle ! ? *grogne*

Parcours

Vous atteignez une grande cavité. À l'intérieur, plusieurs tables sont alignées dans toute la longueur de la pièce entourées de chaises sur lesquelles quelques gobelins sont en train de jouer aux dés. Malgré leur nombre, l'ensemble est plutôt bruyant mais vous percevez néanmoins une espèce de grognement derrière la porte à votre gauche.

Pas besoin de faire un jet de discrétion, les gobelins sont en plein tournoi de Kifévin et ne remarquent même pas les aventuriers. En revanche, ils devront faire un jet de persuasion s'ils veulent déranger l'un d'entre eux pour poser des questions.

Si les joueurs décident de demander à un goblin sur une table :

Jet de persuasion D4

Réussite (Relance) : Le goblin râle, mais accepte de perdre quelques secondes pour vous répondre. Il pourra indiquer à quel goblin il faudra s'adresser pour avoir les clés de la caverne de Smauth.

Réussite : Le goblin râle, et propose à l'aventurier d'aller se faire voir.

Échec : Le goblin râle, et parce qu'il est en train de perdre il va tenter de faire diversion en essayant de provoquer les aventuriers. (Se rendant compte qu'ils n'ont rien à faire ici)

Si les joueurs décident d'attaquer les gobelins, ils devront tous les combattre en même temps, mais pourront récupérer la clé de la caverne de Smauth sur l'un d'entre eux. Dans tous les cas, Minos ne réagira pas, il ne reçoit d'ordre que du chef des gobelins et n'a pas pour instruction d'attaquer en cas de baston.

Si les joueurs essayent de sortir, Minos ne les laissera pas passer, peu importe les arguments. Il ne frappera que si les joueurs essayent de forcer le passage.

Si les joueurs ouvrent la porte de la caverne de Smauth :

Vous pénétrez dans une partie assez grande de la caverne, mais sa taille est assez difficile à estimer car un immense dragon la remplit presque intégralement.

Jet d'âme D6

Réussi : Le dragon qui te fait face est impressionnant, mais un aventurier digne de ce nom ne bronche pas face aux pires créatures !

Échec : Un dragon ! *brrrr* Que va-t-il faire ? Et s'il voulait me manger ? Bah, de toute façon je suis tétanisé par la peur.

Le dragon ne se montrera pas vindicatif, et proposera même d'aider les joueurs si eux-mêmes lui rendent un service en retour. Le service en question sera de lui gratter le dos à hauteur d'une écaille bien précise.

Pour le joueur acceptant la mission de grattage :

Jet d'escalade D4

Réussi : Vous parvenez à monter sur le dos du dragon.

Échec : Vous vous élevez habilement à quelques mètres sur le dos du dragon, puis loupez une écaille. (Ce qui emmène le joueur à devoir réussir un jet de vigueur ou subir une blessure, il sera secoué dans tous les cas)

Si le premier joueur ne parvient pas à monter, le dragon se moquera d'eux puis leur proposera de grimper depuis son museau.

Si les joueurs accomplissent la mission de grattage, le dragon acceptera de leur ouvrir le passage en inondant de flammes la caverne, ce qui tuera assurément Minos ainsi que les éventuels gobelins survivants. (Il positionnera sa gueule sur la porte, de façon à ce que les flammes n'atteignent pas les joueurs)

Lorsque les joueurs sortiront, ils pourront retrouver Michot, qui entre-temps aura déjà oublié Marge et choisi une nouvelle élue de son cœur : Le taureau Marguerite. Pour remercier le groupe d'avoir secouru ses filles dont il avait oublié l'existence, il donnera aux héros toutes ses économies : Cinq pièces de cuivre (Dont deux fausses).

La victoire des héros

Bien joué ! Le groupe d'aventuriers a accompli la mission. Cette première mission a été la première de futurs nouveaux

exploits qui feront entrer les héros dans l'histoire !

L'avenir bourrin du Barbare

Le guerrier des steppes et sa fidèle hache Bonito auront rapidement marre des bastons en groupe et préféreront se forger leur propre légende. Ce que le Barbare ignorait, c'est que la hache lui fera changer peu à peu son alignement ; Il deviendra chaotique neutre, et se mettra à accepter toutes les missions sous la seule condition qu'elle consiste à trancher des trucs.

C'est après une longue série de massacres que le tas de muscles fut surnommé "Le boucher des steppes". Il combattra jusqu'à un âge avancé avant de mourir d'une indigestion de viande de dragon.

Le futur du rôdeur

Fort de son nouveau compagnon, le ranger n'eut aucun mal à progresser dans ses premières aventures. Suite à un regard chargé d'incompréhension de Marge en le voyant manger de la viande, il décida de devenir végétarien... Puis végétalien... Puis herbivore.

C'est après avoir frôlé la mort lié à de graves carences alimentaires qu'il décida de reprendre un régime normal, et poursuivi sa route vers des terres très lointaines.

Une dizaine d'années s'écoulèrent avant que Marge ne meure de vieillesse. Le vide laissé par le familier du rôdeur n'a pu être comblé que par l'adoption d'un animal autrement plus grand : Un Oliphant.

Le destin du prêtre

L'arcaniste du groupe continua à prétendre être un prêtre avec toute la conviction dont il était capable. Il fit passer son bâton avaleur d'âmes pour une relique et grâce à cet artefact, il convainquit de nombreux fidèles qui le rejoindront.

Suite à un suicide de masse organisé par le héros, il accumula tellement d'âmes dans son bâton qu'il devint un très puissant

nécromancien et obtint son propre donjon après avoir évincé son ancien propriétaire.

Ce n'est qu'après un millier d'années qu'un groupe d'aventuriers parvint à le vaincre.

La mort de Michot

Quelques jours après la fin de l'aventure, Michot mourra encorné par le taureau Marguerite.

L'ascension d'Aghate

Ambitieuse et habile, Aghate quitta la ferme peu de temps après l'aventure à la recherche de sa mère. Elle voyagea très loin jusqu'à arriver dans un royaume paisible gouverné par une reine aimée de tous.

Elle entra en possession d'un artefact puissant (Qu'elle déroba à un groupe d'aventuriers idiots) : Une tiare de métamorphose.

Grâce à cet objet, elle prit l'apparence de la princesse ainée et se débarrassa de l'originale. Elle devint reine peu de temps après et gouverna sévèrement ses sujets.

L'épopée de Gabrielle

À force de débrouillardise, Gabrielle fit irruption dans un camp d'orques où elle prit la place du chef après l'avoir défié en duel (Elle l'a tué en l'attaquant par surprise lors du défit). Elle conserva ce rôle quelques années, s'entraînant par la même occasion. Puis eu envie de voir plus large.

Elle rejoint les rangs de créatures de plus en plus puissantes puis finit par devenir éleveuse de dragons.

La fatalité du dragon

Smauth continua à grandir encore quelques semaines. Puis les dimensions de sa caverne commencèrent à le serrer un peu trop. Encombré par sa situation, il décida de souffler de toutes ses forces en espérant pouvoir faire fondre la pierre qui l'entourait.

La pierre fondit, et le fond de la caverne se réveilla. Le souffle fut si puissant qu'une énorme montée de lave en fusion remonta à la surface, formant un volcan dans lequel le dragon se noya et qui calcina tous les villages à des dizaines de lieues à la ronde.

Caractéristiques des ennemis

Gobelin standard

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D6	D4	D6

Compétences : Escalade d6, Combat d6, Perception d6, Ruse d6, Tir d8, Discrétion d10, Lancer d6, Nage d6.

Allure 5 ; Parade 5 ; Résistance 4

Armes : Lance courte, dague, martelet, hachette (For+d4) / Arc court (2d4), arbalète légère (2d6), couteaux de lancer (2d4) / Targe (+1 parade)

Infravision, Petite taille

Champol

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D8	D4	D4

Allure 5 ; Parade 5 ; Résistance 4 ; Acranes d8

Sorts : Ténèbres (Plonge la zone dans l'obscurité, -2 aux jets des ennemis ne voyant pas dans le noir), Confusion de groupe (Jet d'int à -2/-4 ou secoué).

Darg le garde

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D5	D5	D6	D6

Allure 5 ; Parade 6 ; Résistance 5 (+2) ; Combat d8

Arme : Bonito la hache (For+d8, Frénésie suprême, Sarcasme d8)

Armure : Côte de mailles goblin (+2)

Glandulf le shaman

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D8	D4	D4

Allure 5 ; Parade 5 ; Résistance 4 ; Acranes d10

Sorts : Soins, Métamorphose en loup (For d6, Allure 8, Combat d8, Détection d10, Attaque localisée si relance sur le jet de combat)

Smosm le maso

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D6	D4	D6

Arme : Fouet maudit (2d4, désarmement. Touche son porteur sur jet d'âme loupé)

Armure : Cuir noir troué +1

Caractéristiques des alliés

Agathe Buimou

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D8	D6	D4	D4	D4

Compétences : Perception d4, Ruse d4, Lancer d4, Discrétion d8, Vol à la tire d6, Sarcasme d8, Soins d4.

Allure 6 ; Parade 2 ; Résistance 4

Gabrielle Buimou

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
D6	D4	D4	D6	D6

Compétences : Combat d8, Tir d4, Ruse d4, Discrétion d6, Soins d8.

Allure 6 ; Parade 6 ; Résistance 5 (+1)

Arme : Long marteau (For+d6, Maniée à deux mains)

Armure : Cuir de loup (+1)

