

Une Bien Mauvaise Troupe

Cette aventure est une sorte de prologue aux aventures proposées (pages 15 et suivantes, CO). Elle est destinée à des personnages de niveau 1 et laisse entrevoir quelques éléments à venir. Les personnages sont en route pour Clairval. Ils vont bientôt atteindre la rivière et traverser le pont pour se reposer à l'auberge du Vieux-pont (page 20, CO).

Note pour le MJ : vous pouvez, afin de mieux visualiser les péripéties à venir, lire tout particulièrement les aventures 1 et 2. Des rappels entre parenthèses vous renvoient à certains passages et informations.

En route pour Clairval

Meneur de jeu, lisez ceci à vos joueurs :

N'écoutez que votre courage, vous avez répondu à l'appel de détresse laissé par les habitants de Clairval. Le messager qui vous a engagé à de biens tristes nouvelles à vous communiquer durant le trajet.

Voilà deux jours que les enfants du village ont disparu. Nul ne sait où ils sont partis et n'a trouvé de trace. Le baron de ces terres reste sourd à leur appel de détresse. Le bourgmestre a dû se convaincre d'engager quelques mercenaires.

Voilà près d'une journée que vous marchez dans une épaisse forêt. Votre guide se propose de faire une halte pour la nuit avant la dernière partie du voyage à l'auberge du Vieux-pont. Ce n'est plus très loin de Clairval. Il vaut mieux éviter de s'aventurer la nuit dans le forêt, des gobelins y sont en maraude.

Attaqué par un ours

Le groupe passe à hauteur d'une clairière visible en bordure de chemin. Le spectacle qu'ils vont voir est dramatique.

Un ours (page 34, CO) dressé sur ces deux pattes va s'en prendre à un pauvre atterré et recroquevillé au sol n'attendant que le coup fatal !

Votre guide semble tétanisé. Mais que faites-vous ?

Et si les personnages n'interviennent pas ?

Cela serait bien problématique car cette péripétie constitue l'accroche de cette aventure. Tout démarre de là et ce crochet qui va littéralement happer vos joueurs dans l'aventure.

Vos joueurs pourraient craindre d'intervenir face à cet ours agressif mais les personnages forment un sérieux adversaire face à lui et un pauvre homme semble perdu. Le Meneur de jeu devra faire transparaître la prise de risque peu élevée et les faibles chances de l'homme attaqué.

Vos joueurs auront très certainement l'initiative. Laissez donc le premier personnage intervenir ou s'interposer et lisez ceci alors :

Au premier coup porté ou tout autre qu'action que peut percevoir l'homme à terre le fait se relever d'un bond et agiter les mains en signe de méprise. « Stop ! Compagnons, je ne crains rien ! », s'exclame-t-il avec gestes et cries.

En effet, l'ours placide retombe à quatre pattes à son injonction et reste stupéfié de l'attaque portée. Heureusement, celui-ci ne va pas abattre

une telle bête d'un coup. Quelques potions ou soins le remettront vite sur pattes.

En fait, cet ours n'est pas le redoutable adversaire que présumant les joueurs, il s'agit en fait de **Grucho**, l'ours dressé du saltimbanque **Gérald** qui répète son numéro. Il avait préféré répéter son numéro un peu à l'écart pour rester concentré.

D'ailleurs, non loin de là, se trouve le reste de la troupe de saltimbanques et leurs carrioles de gens du voyage. *Un test de SAG difficulté 15 avec un malus de -2 permet de s'en rendre compte.*

Gérald est habillé d'une tenue fort proche de celle d'un paysan. Il a un certain âge et sa moustache trahit quelques poils blancs et vénérables. Son ours, Grucho revient à être une sorte de gros nounours tant il est amical.

Gérald explique qu'il est bien dressé et nourri et que cela évite tout incident même s'il reste sur ces gardes.

La troupe de Gérald

Il invite à rejoindre le reste de la troupe et fait les présentations narrant avec forces de détails, parfois cocasses la scène de « sauvetage », non sans une certaine pointe de moquerie.

Parmi la troupe, on retrouve une belle et ténébreuse danseuse gitane, un lanceur de couteau émacié et taciturne et un nain clown plutôt jovial et bavard.

Il propose d'aller offrir un bon verre à l'auberge du Vieux-pont non loin d'ici et de s'y arrêter pour la nuit. Le reste du trajet peut être fait de concert.

Il n'est pas au courant de la disparition des enfants et affiche une profonde tristesse et empathie pour cet événement dramatique.

À l'auberge du Vieux-pont

Le Meneur de jeu en trouve une description à la section éponyme (page 20, CO).

L'aubergiste se renseigne pour le souper et proposent aux personnages plusieurs modalités de couchage. Dormir à même le sol, sur une fine paillasse dans la salle commune ou il dispose de quelques couchettes plus confortables.

Assis près de la cheminée où mijote le ragout qui sera servi à tous comme souper, plusieurs voyageurs ont fait halte et se détendent ou bavardent entre eux.

Les joueurs sont invités à faire connaissance avec les voyageurs présents. Ceux-ci d'ailleurs pourraient faire débiter la conversation.

Un groupe de **braconniers** proposent à la vente ce qu'ils ont chassé ce jour. Ceci sous le manteau, le **Baron** n'aimant pas tellement ce genre de pratique lui qui se réserve seul le droit de chasse sur ces terres. Mais il faut bien avouer qu'ils ne sont plus importunés par ces gens d'armes ces derniers temps et ne l'ont pas rencontré.

Ils pourront parler de leurs pièges posés dans la forêt ce qui permet aux personnages de bénéficier d'un bonus de +5 aux tests réalisés par la suite (page 22, CO).

Si le Baron n'est plus très actif, c'est que le nécromant **Sigméus** l'a séquestré dans son château sous la bonne garde de deux ogres (page 31, CO).

Un solide gaillard, aux accents typés des guerriers du Nord attend accoudé à une table, une cervoise à la main. L'alcool aidant, son vague à l'âme n'est que plus fort et il ne tardera pas à se confier aux personnages.

Son frère jumeau, un fier guerrier n'est pas réapparu. Il s'était aventuré dans les bois et devait le rejoindre ici depuis ce soir. Il serait parti chasser les gobelins. Il s'agit bien

évidement du guerrier du *sentier aux rubans* (page 22, CO). Il vous demande si vous l'apercevez de lui indiquer qu'il l'attend ici et pour vous remercier de l'avoir écouté et de l'aider dans la mesure de vos moyens, il vous offre une hachette (page 35, CO).

Un colporteur vous propose quelques colifichets sans grande valeur ou utilité. Il use de tout son boni mensonge pour vous fourguer l'un ou l'autre article. Echouant un **test d'opposition entre CHA et SAG**, vous vous laissez convaincre d'acheter une menotte en acier (2 pa).

S'il apprend que vous allez à Clairval, il vous demande de remettre quelques articles à **Garrick**, le marchand du village. Il n'a pas trop envie de faire un détour par là-bas surtout avec les nouvelles que vous lui apportez. Il faudrait remettre à Garrick du matériel d'écriture (3 pa).

Représentation du soir

Gérald s'est arrangé avec l'aubergiste. En échange du gîte et du couvert, il s'est proposé de divertir la salle par un spectacle haut en couleurs dans la soirée, après le repas.

Il fait héler quelques dépêches et plusieurs personnes arrivent au soir pour assister au spectacle. C'est salle comble et l'aubergiste se frotte les mains, la bière coule à flot, les commandes se multiplient.

La représentation de la danseuse gitane est envoutante et tient tout le monde en haleine avec sa musique entêtante, presque hypnotique. Le numéro de Gérald fait sensation, de même que le lancer de couteau. Les pitreries du nain font se terminer ce spectacle dans la bonne humeur.

Dépouillés au matin

En fait, la troupe est quelque peu malhonnête. Profitant que tous sont distraits par le spectacle, le lanceur de couteau, voleur à la tire de son état pique dans les sacs à dos un objet de valeur. Il use de la **capacité** de pickpocket (page 13, CO) usant encore d'un

bonus de +2. Ils s'enfuient tous à la faveur de la nuit.

Ce n'est que plus tard, courant de la nuit ou à l'aube que les personnages se rendent compte de la tromperie. Entre autres, le nécessaire d'écriture a été dérobé.

Normalement, les personnages n'auront pas prévu telles subterfuges vu les relations cordiales et sympathiques précédentes.

Aux troussees des détrousseurs

Les personnages se lancent alors à la poursuite des voleurs. Faisant vite leur paquetage, ils remontent vers Clairval. Un **test de SAG de difficulté 10** permet de voir que leur convoi a pris cette direction. Il leur faudra une bonne demi-journée de marche pour atteindre Clairval.

Exactions goblinoides

Alors que les personnages se lancent à la poursuite des détrousseurs, ils sont attirés par quelques bruits. Ils penseront avoir à faire avec leurs voleurs. Et s'avanceront quelque peu dans les sous-bois.

Concert de voix apeurées : « Aïe, aïe , pitié, ça brûle ».

Voix aiguës et sournoises : « Hi hi hi hi hi, ils sont drôles ». « Passe moi la torche, c'est mon tour ! ». « Eh ! Mais t'as mangé tous mes champignons, sale voleur ! ».

Ces bruits semblent venir de derrière le bosquet d'arbres à votre droite, plus loin le chemin tourne un peu, il vous semble apercevoir quelque chose de renversé peut être une charrette. Est-ce la carriole des fuyards, difficile de le dire à cette distance.

En se rapprochant, les personnages peuvent aller inspecter ce qui est renversé en travers du chemin et découvrir une charrette dont le contenu est éparpillé au

sol : outils, clous, objets divers et une cloche qui doit bien peser ses 80 kg.

Plus loin, le Meneur peut lire ceci :

Parmi les ruines d'une petite bergerie, se trouvent deux gobelins, en train de griller la plante des pieds de deux religieux ligotés.

En s'approchant discrètement, **test d'opposition entre DEX et SAG** avec un **malus de -2** pour les gobelins forts distraits, les personnages peuvent assister à la scène suivante.

Un des gobelins s'écrie alors : « yapu de champignons, j'veais en chercher ». Il s'éloigne alors en titubant vers la bergerie en ruine et crie à l'intérieur : « EH, passe-moi des champignons ».

Il y a fort à parier que nos personnages ne vont pas laisser ces prêtres se faire encore torturer plus longtemps. Le goblin restant reprend reprendre son petit jeu cruel sous les cris des religieux.

Cochez les points de vie perdus de chaque goblin (page 23, CO).

pv	3	2	1	0
G ₁				
G ₂				
G ₃				

En fouillant la bergerie, on ne trouve rien à part des sacs de champignons bleus, jaunes et roses.

Une fois les moines délivrés, le contenu de la charrette ramassé, ils expliquent qu'il s'agit d'un don de leur culte pour aider les habitants de Clairval à construire un petit temple de la Déesse dans leur village.

Aux personnages de s'arranger avec les deux hommes qui n'osent s'aventurer seuls et auraient bien besoin d'aide pour transporter la cloche, les

montures de la charrette s'étant enfuies lors de l'attaque. Les joueurs seront sûrement pressés de reprendre la course-poursuite à l'encontre des filous.

Rencontre inopinée avec Cardo

Le Meneur de jeu à l'approche du village placera la rencontre particulièrement narrée à la section *L'arrivée au village* (page 15, CO).

Au beau milieu de la place du village

Les malandrins ont le toupet d'avoir installé leurs tréteaux et scène sur la place du village. Ils comptent donner une représentation dès ce soir. La population du village, curieuse et incrédule s'amasse déjà autour de l'édifice.

Note au MJ : cette section est plus ouverte sur les possibilités d'action des personnages. Quelques unes sont dressées ci-dessous.

Les personnages les ont sûrement pistés discrètement et vont devoir mettre au point un plan pour les confondre.

S'ils se font remarquer, les hommes de Gérard pourraient bien tenter de les neutraliser. Un combat s'en suivrait. Mais les personnages préféreront peut-être l'affrontement frontal et brutal bénéficiant peut-être d'un effet de surprise.

Le fruit de leur rapine précédente est ce qui pourra les faire tomber. Il suffit que l'un des personnages démontre que le matériel d'écriture du colporteur destiné à Garrick se retrouve parmi les affaires pour le bourgmestre et les hommes du village soient convaincus de leur culpabilité.

Ils encercleront la troupe et l'obligeront à se rendre sans coup férir. Gérard ne voudra pas se rendre et dans un baroud d'honneur se jettera furieusement au combat. Ils seront très vite tous anéantis.

Hommes de troupe

Attaque : +3

Dégâts : 1d6

Arme : diverses armes de contact

Initiative : 10

Défense : 15 (armure de cuir renforcé)

Points de vie : 6

Cochez les points de vie perdus de chaque membre de la troupe.

pv	6	5	4	3	2	1	0
Gérald							
Gitane							
Volteur							

Conclusions

Les personnages ont évité que ce petit village qui a déjà tant souffert ne soit encore victime une deuxième fois d'exactions.

Le bourgmestre est ravi de votre intervention et voit déjà cela comme un excellent aperçu de vos capacités à résoudre cette mystérieuse tragédie.

Le Meneur de jeu est alors invité à poursuivre avec la rencontre avec le bourgmestre, **Monsieur Carillon** (page 15, CO) à la section *Les enfants ont disparu !*

Expérience : les personnages progressent d'un niveau à la fin de chaque aventure (page 14, CO).

Rédaction et idées additionnelles

Paul-Henri « Pitche » Verheve et Kouplatête

Relecture

XXX

Juillet 2009

CHRONIQUES OUBLIÉES™ est un jeu Black Book Editions.

Tous droits réservés. 2009.

Contact : infos@black-book-editions.fr