La cargaison de Mac FERGUS

L'histoire :
C'est l'hiver, les quêtes se font rares et la vie d'aventurier est difficile par ces temps froids et brumeux, il neige et un léger vent glacial s'est abattu sur le village de BRANDIGUE et sa forêt.

Le représentant de la guilde des marchands Mac FERGUS, Ian Mac FERGUS Cherche une équipe de mercenaires pour transporter un coffre contenant un bien Précieux de BRANDIGUE vers GUEULEDELANDE.

Il confiera un coffre aux Pj plus un lot de 5 sacs de haricots secs dont deux sont réservés à la plantation (un « P » est peint dessus) deux tonneaux de bière du nain, 5 fromages du moine Iltud et une chèvre, Pâquerette.

Le coffre est vide, Mac FERGUS agira comme s'il contenait quelque chose de grande valeur.
Un pierre gravée de rune (Le Griffoul) d'une grande valeur est dans l'estomac de la chèvre. Mac FERGUS veut la faire parvenir à Alébius sans trop attirer l'attention et a donc décider de la faire gober par la chèvre.

Le but est d'arriver sain et sauf à GUEULEDELANDE avec la chèvre intacte.

À l'auberge des Trois Renards
Les joueurs sont tous à l'auberge, ils se connaissent tous. L'aubergiste vient les voir pour prendre la commande. Il propose des patates et du lard et de la bière pour 1 pièce d'argent chacun (ou 5 pièces de bronze si un joueur tente Marchandage)

L'aubergiste est un paysan qui roule les « r » et qui ressemble à José Bauvais. Il est au courant des ragots du coin et c'est lui qui parlera aux joueurs de l'offre d'embauche de Mac FERGUS « qui est drôlement bien payée à ce qu'on dit »

Les barbares
Au fond de l'auberge deux gros et grands et très musclés barbares boivent de la bière en chantant « Embrocher le troll, embrocher le troll !! » (sur l'air de la chanson que vous préférez)
Ils ont la ferme intention de se faire embaucher par Mac FERGUS pour voler la cargaison.
Si les joueurs les abordent gentiment ils boiront avec eux jusqu'à rouler sous la table (voir Tenir l'alcool) sinon, ils prendront leurs haches et répondront à la provocation par les armes.
(Vous pourrez faire intervenir la garde si vous voyez que cela tourne mal pour vos joueurs.)
Quoiqu'il en soit, les barbares arriveront après les Joueurs chez Mac FERGUS et partiront à leur recherche pour tenter de voler la cargaison. Ils sont forts, ils sont sans peur et sans cervelle. Donc, ce sont de redoutables guerriers.
Ils ont 50 % de chance de les rattraper si les joueurs dorment dans la forêt et 60 % s'ils dorment tranquillement à l'auberge du Furet. Dans ce cas les joueurs feront tous un jet de « vigilance » pour voir s'ils sont réveillés par le bruit des barbares qui détachent les bœufs pour s'enfuir avec la cargaison. Si les joueurs décident d'aller voir, Un barbare les attendra, posté sur le toit voisin et visant la porte de l'auberge pour les canarder à l'arbalète tandis que le second, armé d'une hache, sera dans l'écurie en train de détacher les bœufs.
Vous pouvez décider, à la suite d'un combat épique de faire s'échapper les deux barbares afin de les faire recroiser la route des joueurs plus tard (ou dans un autre scénario).
Bien sûr, si les joueurs ratent tous leur jet de vigilance ils se réveilleront sans cargaison et il ne restera plus que « suivre une piste » pour retrouver les barbares.

Chez Mac FERGUS
Mac FERGUS est un marchand richement vêtu pour qui l'or est très important (il en est de même pour : l'argent, le bronze et tous ce qui est rare et cher). Il ne dépensera beaucoup que si cela lui rapporte encore plus.
Quand les aventuriers arriveront dans l'entrepôt, Mac FERGUS sera occupé à donner des ordres à tous les ouvriers qui sont affairés à charger des sacs et déplacer des tonneaux. Dans un premier temps , il prendra les Joueurs pour des manœuvres, leur demandera de charger des sacs sur le chariot et de faire attention aux fromages parce qu'ils coûtent cher. Il changera d'attitude dès que les joueurs expliqueront qu'ils sont là pour escorter la cargaison.
Il les regardera alors fixement et leur expliquera la mission :
Escorter une cargaison placée dans un chariot (un lot de 5 sacs de haricots secs dont deux sont réservés à la plantation (un « P » est peint dessus) deux tonneaux de bière du nain, 5 fromages du moine Iltud et une chèvre, Pâquerette.)
Mac FERGUS se frotte souvent les mains, passe sa main dans sa barbe et répète très souvent que « il ne faut pas paniquer » et que « tout va bien » et que « il ne faut pas s'énerver » que « c'est sans danger » un jet de sagacité réussi, indiquera que Mac FERGUS ment légèrement sur le côté sans danger de la mission, tout le monde étant au courant des loups, des bandits et des trolls qui se promènent dans la forêt.

« Vous ferez halte au village voisin (LAFRUDE) allez à l'auberge du furet et dites que vous venez de la part de Mac FERGUS il vous fera 10 % réduction. Ne perdez pas de temps et surtout veillez bien sur tout le chargement. Lorsque vous arriverez à GUEULEDELANDE. Allez à l'école de magie de la nature et demandez Alébius le bon, vous lui remettrez le chargement complet et il vous remettra 500 PA chacun. Faites bien attention à la cargaison. » Mac FERGUS insistera sur le fait qu'il ne faut pas ouvrir le coffre, pas toucher aux sacs, aux fromages et aux tonneaux de bière sous peine de voir l'argent promis leur passer sous le nez. Et surtout qu'il ne faut pas paniquer et que tout ira bien.

PAQUERETTE
À chaque arrêt de l'expédition, vous ferez un jet de dé pour savoir si la chèvre a rongé sa corde et s'est détachée (30 % de chance) Si c'est le cas, il faudra un jet de suivre une piste pour la retrouver. Si le jet est raté, il faudra faire un jet d'orientation pour se retrouver et en tenter un nouveau. Si les joueurs font 95 % ou plus, lancez un dé 100. De 1 à 25, rien ne se passe, de 26 à 50, ils rencontreront des loups (1d6) de 51 à 75 ils tomberont sur la compagnie du Harpon (voir compagnie du Harpon) de 76 à 100 ils tomberont sur les barbares qui se sont perdu dans la forêt et qui veulent récupérer la chèvre.

Vers LAFRUDE
La compagnie du Harpon
Sur le trajet les PJ serons suivis par la « Compagnie du harpon » (groupe de bandits anarco-syndicalistes qui volent aux bourgeois pour donner aux paysans et « aux travailleurs qui se font exploiter par les riches et gras bourgeois ». Ils sont généralement vêtus de capuches et d'une cape marrons et de collant vers, leur chef portera un chapeau vert avec une plume sur le côté)

Attaque par la compagnie du Harpon qui s'emparera du coffre.

7 archers sont cachés de chaque côté de la route.
5 membres de la compagnie du Harpon barrent la route aux aventuriers, celui du milieu semble être le chef et il présentera ses compagnons (il appelle toujours ses hommes « compagnons » et les personnes qu'il vole « riches bourgeois bien gras » Il présentera toujours sa troupe en chantant (Dans le style des bandits de grands chemin de Shreck 1).
Lorsque les membres de la compagnie du harpon s'expriment, ils utilisent des mots comme

« peste » « diantre » « margouliner » (« n'essaie pas de me margouliner ») « maroufles » « breloquer la milounaise » « ha ! Ha, vil bourgeois » « Compagnons » « esbaudir » « Putouffe », « Amphigourique ». Bref toute sorte de mots que personne n'utilise depuis bien longtemps et qui sont la marque de fabrique de la Compagnie du Harpon.

Le but de l'attaque n'est pas de blesser les joueurs mais de s'emparer du coffre sans effusions de sang pour semer le trouble chez le groupe d'aventuriers qui est persuadé qu'il a une énorme valeur. Avec 14 archers et cinq bandits armes d'épées les joueurs devraient comprendre qu'ils n'ont pas la moindre chance s'ils engagent le combat. Si vous avez affaire à des joueurs têtus, une salve de flèches devrait les calmer.

Voleurs de la compagnie du Harpon : Nombre variable en fonction des joueurs (généralement 14 archers (2x7) et 5 bandits armées d'épées)

FOR	14
CON	13
TAI	12
DEX	15
INT	12
POU	12
POINTS DE VIE	13
COMBAT	**epée 1d8+1 (50 à 60 %) Arc 1d8+1 (50 à 60%)**
ARMURE	**1**

À la recherche du coffre

Si les joueurs décident de partir à la recherche du coffre ils pourront suivre la piste des membres de la compagnie du Harpon (jet de « Suivre une piste »)
Elle mènera à une chaumière au milieu d'une clairière dans un endroit reculé de la forêt.
Si les joueurs se faufilent jusqu'à une fenêtre (jet de discrétion) ils pourront voir les bandits ouvrir le coffre pour s'apercevoir qu'il ne contient que des cailloux. Le chef criera vengeance et « que la peste soit de ses maroufles qui nous ont margouliné » « Ils nous le paieront cher !!»
Les joueurs peuvent tenter de s'éclipser doucement avec un nouveau jet de discrétion. Si le jet est raté les bandits s'arrêteront tous de parler pour écouter. Un jet de chance réussi fera hurler un hibou ou un loup et les bandits se remettront à discuter des « bourgeois qui volent l'argent du peuple ».
Si les joueurs décident d'attaquer les bandits (ça c'est vu, des aventuriers suicidaires, ou avec des ego gros comme la tour Effeil), la seule chance de réussite est de les bloquer dans la chaumière, si les bandits réussissent à sortir les joueurs n'auront pas beaucoup de chance de leur échapper.
N'oubliez jamais que des phrases du type « Ok, ils sont plus nombreux, mais j'ai un plan génial » sont souvent les dernières prononcés par des aventuriers trop téméraires.

L'auberge du Furet

Les joueurs arriveront à l'auberge du furet de nuit et seront obligés de réveiller l'aubergiste qui, de mauvaise humeur augmentera ses prix de 10 % (1 PA par personne la nuit) puis acceptera de les baisser de 10 % en apprenant qu'ils viennent de la part de Mac FERGUS. Le repas est à en sus, l'écurie avec la nourriture des bêtes aussi (+5 pièces de bronze par personne pour le repas, +1PA par personne pour l'écurie) . Il est important que le Meneur de jeu prenne du temps à marchander alors que les aventuriers attendent dans la neige la nuit.
Finalement ils iront se coucher. Pour la nuit voir le passage sur l**es barbares**.

Au réveil, les joueurs entendrons du bruit dans la pièce principale de l'auberge (les chambres sont à l'étage). Il s'agit de membres de la compagnie du Harpon qui recrutent chez les villageois. L'auberge est un point de chute pour les bandits qui sont bien aimés du peuple.
« Rejoignez la compagnie du Harpon, fiers paysans mes amis, aidez nous à lutter contre ses riches

et gras bourgeois qui vous volent. Pas plus tard qu'hier, nous nous sommes fait margouliné par une troupe de bourgeois plein de richesse qui nous ont pris pour des galoufiers. Mais nous veillons et nous les retrouverons !!».
Les joueurs ont la possibilité de passer discrètement par les fenêtre de l'étage (jet de grimper ou sauter) pour filer discrètement. Si ils décident de se confronter aux 4 membres de la compagnie du Harpon ils se mettront toute l'auberge à dos et si le combat s'engage il y a peu de chance qu'il tourne à leur avantage.

Vers GUEULEDELANDE

Le trajet se passe sans inconvénient jusqu'à GUEULEDELANDE. Vous pouvez cependant l'agrémenter d'une escapade de la chèvre. (50 % de chance) Si les Joueurs ratent leur jet de « suivre une piste » la chèvre sera récupérée par un paysan , bien content de sa trouvaille.

Attaque de trolls
Attention cette attaque n'est pas obligatoire, si vous décidez de la faire jouer sachez que les joueurs peuvent y perdre la vie s'ils décident de combattre en héros « jusqu'à la mort ».
Généralement, il vaut mieux sacrifier un cheval ou un bœuf aux trolls et prendre la poudre d'escampette avant d'y laisser sa peau.

Troll : Nombre variable en fonction des joueurs (2 trolls devraient généralement faire l'affaire)

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	4d6	18-20
CON	4d6	18-20
TAI	4d6	20-22
DEX	2d6+3	10
INT	1d6	3
POU	1	1
POINTS DE VIE		20-25
COMBAT	Massue 40-50% (3d6)	
ARMURE	5 points (peau rugueuse)	

L'arrivée à GUEULEDELANDE

Prenez le temps de décrire la ville qui est une riche bourgade pleine de couleurs et dont le marché regroupe tous les commerçants et paysans du coin. Si la chèvre a été récupérée par un paysan, il y a 50 % de chance que les aventuriers la retrouvent à vendre au marché.

Arrivé à l'école de magie de la nature.

L'entrée de l'école est fermée par une immense porte en chêne massif de 4 mètres de haut. Sur la droite, une petite clochette sert à signaler sa présence. Si les joueurs utilisent la clochette ils attendront une minute entière que quelqu'un vienne ouvrir. Il s'agit d'un vieux bonhomme (Gournil l'ancien) qui leur demandera d'une voix tremblotante se qu'ils désirent. Quoique disent les joueurs il demandera s'ils ont pris rendez-vous. Si les joueurs répondent non, il fermera la porte.

Il leur faudra une autre minute pour qu'il revienne ouvrir. Si les joueurs précisent qu'ils viennent de la part de Mac FERGUS et qu'ils désirent voir Alébius le Bon, le vieux bonhomme se grattera la tête « ha oui, maintenant que vous me le dites, on m'avait prévenu de votre arrivée. Faites le tour et passez par la portes des consultations. »

Si les joueurs sont énervés par le vieux bonhomme et qu'ils commencent à le menacer, faites réagir Gourmil qui est un druide de niveau 8 (donnez lui les sorts que vous désirez)

La porte des consultations est située à l'opposé de la porte d'entrée et est le lieu de tous les malades qui désirent consulter les druides. Alébius le bon, guettera les aventuriers et les amènera prestement

à l'écart pour discuter. La première chose qu'il demandera, est si la chèvre est bien arrivée et si elle se porte bien. Il ne regardera pas la cargaison et ira, tout heureux, chercher l'argent qu'il remettra aux aventuriers.

Enfin, il leur demandera s'ils sont intéressés par un chariot de 3 sacs de pommes de terres, un tonneau de vin de Chauvin et Hector le cochon à escorter jusque chez Mac FERGUS.
Mais ceci est une autre histoire....

Ce scénario est prévu pour un paysan, un rôdeur, un guerrier, un marchand et un alchimiste.
L'alchimiste doit être de niveau 4, les autres de niveau trois.
Si vous décidez de créer les personnages avec les joueurs et de commencer au niveau 1, adaptez la force des adversaires en fonction.

Si vous voulez un peu plus d'action et tester les règles de combat, vous pouvez rajouter une attaque de loups avant la rencontre avec la Compagnie du Harpon. Le nombre de loups est généralement le double de celui des joueurs. Les PJ peuvent décider d'engager le combat (la solution basique) ou faire fuir les loups en allumant des feux (la solution plus subtile).

Les conseils de MAC FERGUS :

Mac FERGUS n'est pas un jeu médiéval fantastique comme les autres. Tout d'abord, parce qu'il a été créé en collaboration avec des enfants qui ont apporté leur envies et aider à améliorer le système. Merci donc, à Mathieu, Adrien, Vincent, Samuel, Guillaume J et Guillaume R, Philippe et au moine Iltud en personne, Hervé.
Ce qui caractérise Mac FERGUS est la joie et la bonne humeur des personnages, leur côté roublard caricatural. Tous les personnages du meneur de jeu doivent être interprétés avec grandiloquence, avoir de forts accents, des gestes amples, bref être tous plein de vie.
Les bandits sont plus ridicules que dangereux, il en va de même des barbares, des vieux ermites mystérieux, des marchands roublards, des aubergistes rigolards et des alchimistes à moitié charlatans.
Mac FERGUS est un jeu qui ne supporte pas le fade. Il est fait pour être une caricature sympathique des clichés du médiéval fantastique.
Mais il n'est pas que cela, il peut aussi se permettre d'être mystérieux et subtil dans la narration et la construction de ses scénarios, le fait qu'il soit aussi, gratuitement disponible en téléchargement et ouvert à toute contribution en fait un jeu sans contraintes et potentiellement extrêmement riche et sans limites.
Et par le Goulinier du frère Iltud, J'espère que vous prendrez autant de plaisir à y jouer que j'en ai eu à le créer.

Dominique DUFAUR-MOURENS.