Le convoi du Père François

Scénario d'initiation pour jeune public. Le scénario peut également être adapté pour être joué par des adultes.
Conditions idéales de jeu : 5 joueurs, un alchimiste, un paysan, un rôdeur, un guerrier, un marchand.

L'histoire
Le village TUZATPOMPAIRE pour faire face à l'hiver fait appel au roi de LA TOUR SOLITAIRE afin qu'il lui fasse parvenir un convoi de victuailles pour passer l'hiver.
Le convoi se met en route mais n'arrive pas à TUZATPOMPAIRE, inquiet le Bourmestre Millet envoi un groupe d'aventuriers enquêter sur le convoi.
Le convoi a été attaqué par Sadulne le sorcier pour qui une famine à TUZATPOMPAIRE serait inespérée. Il est aidé en cela par une armée de gobelins chevauchant des loups.
Lorsque Sadulne est ses gobelins ont attaqués le convoi, celui-ci était en train de se faire voler par MIGG OUELL et ses bandits qui surpris par cette attaque se sont rangés du côté des soldats du convoi pour lutter contre les gobelins.
Après avoir gravement blessé une grande partie des bandits et des hommes du convoi Sadulne et sa troupe ont récupéré toutes les provisions et sont retourner se cacher dans la foret sans savoir qu'ils étaient suivi par un éclaireur de MIGG OUELL qui après avoir repéré l'endroit où se cachaient les gobelins est retourné au village des bandits pour faire son rapport à MIGG OUELL qui , de son côté avit rassemblé les gens du convoi et ses hommes pour les soigner avant de repartir à l'attaque de Sadulne et des gobelins.
Le but des Personnages Joueurs (PJ) sera de trouver le repère de MIGG OUELL et de l'aider à combattre Sadulne pour récupérer les victuailles du convoi et tenter de faire la paix.

Introduction
Dans le petit village de TUSATPOMPAIRE, situé à proximité de la foret du linguiste et proche du mont Toteau, lorsque vient l'hiver, la vie se fait plus rude. La chasse est maigrelette, la pêche inexistante et seules les réserves des agriculteurs du village sauvent chaque année le village de la disette.
Cependant , suite à des caprices du climat, les récoltes de cette année furent très mauvaises et tous redoute l'hiver.
Les villageois, préoccupé par les signes d'un hiver extrêmement rude se sont naturellement tournés vers leur Bourgmestre, Christian de Millet, surnommé « Le chevalier de Millet ».
Celui-ci décida d'envoyer prestement un émissaire à la Tour SOLITAIRE pour demander de l'aide au roi Gorgj.
Trois semaine plus tard, un message reçu par pigeon voyageur, appris que le roi Gorgj avait répondu favorablement à la demande du village et qu'un grand convoi de victuailles était parti de la TOUR SOLITAIRE sous la conduite du Père François, Jean, de son prénom et responsable des cultures de la TOUR SOLITAIRE.
Le temps du trajet est estimé à trois semaines et les villageois attendent impatiemment l'arrivée du convoi, alors que les premières bourrasques de neiges commencent à arriver.
Un mois est déjà passé et le Chevalier de Millet n'a reçu aucune nouvelles du convoi….
Il décide alors de rassembler les plus braves aventuriers du village pour aller au devant du convoi avec pour mission de le ramener à TUSATPOMPAIRE.

Première scène
L'histoire commence au moment où le Bourgmestre rassemble les aventurier dans la salle du marché du village, devant toute la population pour leurs annoncer le contenu de leur mission.
Le chevalier de millet est un homme fort, portant une épaisse barbe noire, il parle clairement en regardant ses interlocuteurs droit dans les yeux :
« je vous ai réuni pour vous faire part d'une importante mission. Comme vous le savez tous, le convoi de marchandises qui st parti de LA TOUR SOLITAIRE, n'est toujours pas arrivé. Les dernières nouvelles me prévenait qu'il allait franchir le Mont Toteau. Depuis plus rien. Avec une semaine de retard nous ne pouvons pas nous permettre d'attendre plus.
Je vous confie la mission de partir dès aujourd'hui vers le Mont Toteau pour trouver se qu'il est arrivé au convoi et le ramener ici.
Passez à la place forte pour vous équiper, le capitaine LABOURRADE vous fournira dont vous aurez besoin.
Je compte sur vous,tout le village compte sur vous !! Bonne chance ! »

Après le discours les villageois viennent féliciter les aventuriers et chacun rentre se réchauffer chez soi.

Le capitaine LABOURRADE
Situé à l'intérieur de la place forte du village, grand bâtiment de pierre entouré de murs épais à l'intérieur desquels s'entraîne la garde, ce trouve le Capitaine LABOURRADE.
Il est rustique et roule les « R » quand il parle.
Il donnera aux PJ (Personnages Joueurs) ce qu'ils désirent dans la mesure du raisonnable et du crédible. Il s'agit d'un petit village de 200 habitants et tout n'est pas forcement disponible.
Le choix des affaires disponibles est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.
Les stocks sont situés au fond de la grande place d'entraînement des gardes dans une pièce éclairée par des torches et remplie de grosses armoires de bois. Le Capitaine passera derrière le comptoir pour les servir.
Une fois les aventuriers équipés le Capitaine leurs donnera un pendentif en bois avec, gravé dessus, le symbole de la garde de TUZATPOMPAIRE, il conseillera vivement aux PJ de ne pas le perdre et leur dira d'aller se présenter avec à la porte Nord pour pouvoir quitter le village.

Le départ.
Tous les villageois sont rassemblé à la porte nord et le Bourgmestre leur souhaitera à nouveau bonne chance.
Le garde après avoir vérifié solennellement leurs pendentifs ouvrira la grande porte de bois et ils partiront sous les saluts de tous les villageois.

Vers le Mont Toteau.
Pour se rendre au mont Toteau il faut traverser la Forêt du linguiste puis la plaine du vieux chêne.
Ce n'est qu'après que commence l'ascension du mont où, tout le monde sait bien qu'il est le repère de dangereux bandits, dont leur chef, le terrible Migg OUELL est réputé pour être un barbare sans cœur.

La forêt du linguiste

Le premier vieillard
Alors qu'ils marchent depuis un jour dans le froid, sous la neige dans un épais brouillard les PJ distinguent une lueur dans le lointain.
En s'approchant un peu, ils découvriront un vieillard avec une charrette remplie de bois et tirée par une vieille mule fatiguée.
S'il s'approchent un peu plus, ils verront que le vieillard à une épée qui dépasse de son manteau.
À Peine auront ils remarqué cela que « le vieillard » se tournera brusquement et qu'un groupe de bandits surgira au même moment des fourrés, pour essayer de les voler.

Note :
Il s'agit d'une bataille d'introduction, le nombre de bandits n'excédera pas celui des PJ et si les PJ sont blessés durant le combat cela n'ira pas plus loin, les bandits préférant la fuite à un combat dans lequel ils ont plus à perdre qu'à gagner.
Placez toujours un ou deux archers en plus des combattants à l'épée, le but étant que les PJ se familiarisent avec un combat type comprenant des armes de mêlée et des armes de tir. Bien sûr l'ambiance de la bataille ne doit pas laisser penser aux PJ que les bandits ne sont pas de téméraires guerriers.

En s'enfuyant les bandits laisseront tomber un morceau de bois ressemblant à celui que les PJ portent en pendentif. Cependant, celui-ci porte la marque de LA TOUR SOLITAIRE. Si un PJ réussi à rattraper un bandit (en lui courant après ou en suivant sa piste), il leur dira qu'il a trouvé ce morceau de bois il y a 3 jours, au pied de l'arbre de l'ours, à mi-chemin du sommet du Mont Toteau. Comme il ne sait pas lire il ne sait pas ce que c'est ni a qui il a appartenu.

Le deuxième vieillard
Alors qu'ils marchent dans le froid et sus la neige dans un épais brouillard les PJ distinguent une lueur dans le lointain.
En s'approchant un peu, ils découvriront un vieillard avec une charrette remplie de bois et tirée par une vieille mule fatiguée.
Le vieillard se tournera vers eux et de sa voix tremblotante leur expliquera que sa charrette est coincée dans la neige, qu'une roue est cassée et qu'il ne sait pas comment faire pour ramener tout ce bois dans sa maison, au milieu de la foret.
Si les PJ l'aident à réparer sa roue et à désembourber sa charrette le vieillard viendra vers eux et se présentera.
«Merci de m'avoir aidé jeunes gens, je suis Alébius le Bon, Maître Druide de la magie de la nature, je viens me retirer quelque fois dans la forêt avec mes disciples pour leur apprendre la magie hivernale. Je suis bien content de voir qu'il y a encore des personnes prêtent à aider des gens dans le besoin.
Tenez prenez cette pierre runique, je l'ai appelée « la pierre de la chèvre », c'est une pierre très rare, je suis sûr que vous en ferez bon usage. »
Et le vieux druide disparaît, -ainsi que la charrette et la mule- dans un épair brouillard.

Note :
Alébius le Bon est un druide de niveau 9. Si les PJ le provoquent ou l'attaquent et s'ils n'écoute pas les appels au calme du druide, il peut se transformer un arbre géant ou faire s'ouvrir le sol sous leurs pieds pour les faire réfléchir. Dans tous les cas, il ne donnera rien à des gens menaçant , qui lui manque de respect et se contentera de disparaître.

Note2 :
La pierre de rune a plusieurs pouvoirs qui se déclenchent de façon aléatoires (ou au bon vouloir du meneur de jeu)

1. Transporter un groupe de personnes instantanément dans le dernier endroit sûr où ils se sont précédemment réfugiés.
2. Rendre une ou plusieurs personnes invisibles (tant qu'elles n'engagent pas un combat).
3. Faire parler un animal
4. Faire tomber un épais brouillard
5. Protéger son porteur de toute attaque à distance (arc, fronde, arbalète, boule de feu etc..).
6. Transformer un lapin en sanglier.

Bien sûr, le Meneur de Jeu peut remplacer ces pouvoirs par n'importe quels autres qui lui paraîtraient plus pertinent.
Il est important que lors de la manifestation des pouvoirs les PJ se rendent compte qu'ils émanent de la pierre. Elle peut changer de couleur , émettre un son bizarre se mettre à chauffer bref tout ce qui pourra rajouter à l'ambiance mystérieuse de ses manifestations.

L'auberge du Rieur Sanglier
Tenu par Eddie un tavernier avec un étrange accent (se rapprochant de l'anglais). Cette auberge est située après la forêt et pourra abriter les PJ pour leur permettre de manger et de passer une nuit au chaud.
Eddie a toujours une potion de soins pour soigner les clients, se service, s'il est payant n'est pas hors de prix, Eddie étant un marchand honnête. Il connaît également la région comme sa poche et pourra même donner au PJ (s'ils en font la demande) un plan où il dessinera l'endroit précis de l'arbre de l'ours.
Il y a 25 % de chance que des hommes de Migg OUELL (ou les bandits rencontrés par les PJ précédemment) y dorment aussi et une chance sur deux pour qu'ils essayent de voler les PJ.

L'arbre de l'ours
Au pied de l'arbre les PJ trouveront des traces de chariots, de chevaux, de pas, de boeufs et de mules.
Il pourront essayer de suivre la piste qui les emmènera au repère des bandits du Mont Toteau.

Les bandits du Mont Toteau.
Bien caché dans la montagne le repère des bandits consiste en un enchevêtrement de caravanes et de maisons en bois, les premières étant abandonnées pour l'hiver et les secondes bien habitées si l'on en juge par la fumée qui sort des cheminées.
Au milieu, se trouve une maison, bien plus grande que les autres, gardée par trois bandit armés de longues lances.

Si les PJ arrivent grimper sur un arbre, ils pourront voir à travers la fenêtre de la maison et à l'aide d'une longue vue, un solide guerrier parler à un groupe de gens, parmi lesquels plusieurs personnes portant un médaillon de bois.
Lorsque le guerrier tourne la tête, le PJ à la longue vue reconnaîtra MIGG OUELL le terrible bandit barbare dont le portrait est affiché dans la plupart des villages.

Note :
Il est important que les PJ pensent que MIGG OUEL est celui qui a capturé les hommes du convoi afin de créer une ambiance de méfiance parmi les joueurs.

« Les prisonniers »
Les PJ auront la possibilité d'essayer de détourner l'attention des gardes (qui sont plus en factions pour protéger les occupants de la maison que pour les empêcher de sortir.)
Après avoir joué au chat et à la souris ou même après avoir été poursuivis les PJ réaliseront qu'il est difficile, voire impossible, de pénétrer dans la maison pour délivrer les prisonniers.
Laissez les réfléchir à toutes sortes de plan, puis lorsqu'ils seront en pleine réflexion…
Un éclaireur du village les repérera et donnera l'alerte.
Le nombre de bandits qui se mettra à la poursuite des PJ devrait les dissuader d'engager un combat mais si cela arrive (des joueurs survoltées ou atteints du syndrome du super héro) quelques salves de flèches devraient les calmer.
Après une course poursuite homérique les PJ se retrouveront prisonniers des bandits qui les amèneront devant leur chef MIGG OUELL.

MIGG OUELL
Imposant , la barbe éparse et de regard dur, MIGG est un chef imposant que ses hommes respectent.
Il s'adressera aux PJ en ces termes :
« Dites moi qui vous envois ou je vous fais couper la tête !! »
Quoique dises les PJ, il poursuivra
«Je sais que vous espionnez pour Sadulne !! Parlez ! Donnez moi la taille de son armée !! »
Il fait signe à un énorme personnage armé d'une hache
« Parlez ou je le laisse faire !! »
L'homme à la hache s'avance…
Les PJ ne pourront être sauvés qu'en montrant le morceau de bois gravé qu'ils portent autour du coup et qui sera identifié par un garde du convoi que MIGG OUELL aura fait chercher.

(Si aucun des PJ ne pensent à montrer le pendentif, un garde du convoi interviendra en leur faveur en demandant à voir ce qu'ils ont autour du cou.)

Le garde du convoi expliquera à MIGG OUELL que les PJ sont sûrement envoyés par le Chevalier de MILLET sûrement pour enquêter sur la disparition du convoi.

MIGG OUELL expliquera au PJ l'histoire de l'attaque du convoi et le fait qu'il ai décidé de protéger ces braves gens de la fureur de Sadulne et de ces Gobelins.
Il invitera les PJ à partager son repas après les avoir conduit auprès du père François et des soldats de la TOUR SOLITAIRE soignés dans la maisons scrutée par les PJ quelques temps plus tôt.

Le repas
Durant le repas ils apprendront qu'un éclaireur du village a repéré l'endroit ou ils se cachent et où ils ont enfermés les provisions du convoi.
Durant le repas un éclaireur rentrera faire son rapport et expliquera que les troupes de Sadulne sont bien trop nombreuses pour eux, même avec l'aide des soldats du convoi.
C'est alors que MIGG OUELL et le père François, après s'être regardé queqlques secondes se tourneront vers les PJ pour leur exposer leur plan :
« Nous le savons, les armées de Sadulne sont trop nombreuses, il nous faut de l'aide. Une petite troupe de soldats de LATOUR SOLITAIRE partira demain matin chercher du renfort auprès du roi Gorgj pour combattre les gobelins. Mais nous avons un autre problème. Sadulne est un sorcier puissant et il faudra le combattre, lui et ses troupes avec deu la magie. Pour cela il faudra aller à la ville de GEULEDELANDE, à l'école de magie de la nature pour demander au druide Alébius le Bon s'il peut faire intervenir quelques magiciens pour nous aider, mais le chemin sera long, il faudra partir de suite et vous préparer à une semaine de voyage sans vous arrêter. Il faudra faire vite, en espérant que vous arriverez à temps.

Deux cas de figure :
Si les PJ se rappellent du vieillard qu'ils ont rencontré, ils donneront la bonne nouvelle à MIGG OUELL et au père François et partiront en mêm temps que les soldats du convoi.

Si les PJ ne se rappellent pas qu'Alébius le Bon est dans la foret du Linguiste et qu'ils acceptent le voyage, après un jour de marche ils trouveront une auberge où ils apprendront qu'Alébius le bon est « passé par là avec une troupe de jeunes druides » et qu'il se rendait dans la foret du linguiste.

MiGG OUELL leur souhaitera bonne chance et leur rappellera qu'
« Alébius est un druide, un magicien de la nature et qu'il veille sur les animaux et les plantes.
Si nous voulons qu'il accepte de nous aider il faudra bien respecter toutes les formes de vie que vous rencontrerez dans la foret.

La foret du Linguiste
Retrouver Alébius ne sera pas forcement très difficile, la pierre de rune se mettra à briller pour leur indiquer le chemin. Cependant la foret, en cette saison est pleine de loups et les PJ se feront attaquer par une meute (deux fois plus de loups que de PJ).
Le plus difficile sera de faire fuir les loups sans en tuer aucun.
Les loups, par contre, attaqueront les PJ sans aucun remords.
Si les PJ ont en leur possessions des lampes à huiles ou de l'eau de vie (ou tout autre alcool fort) ils pourront faire un cercle de feu autour d'eux pour se protéger des attaques des loups. Avant la fin de la bataille Alébius et ses disciples (une demi douzaine) feront fuir les loups en prononçant des mots dans une langue étrange qu'aucun des PJ ne reconnaîtra.

Si les PJ ont tué des loups il faudra faire preuve de beaucoup de persuasion pour convaincre Alébius de leur venir en aide. Si les PJ s'énervent, Alébius refusera.
Si des loups ont été blessés Alébius écoutera les PJ avec attention et acceptera de les aider.

Si les PJ avaient été désagréables avec Alébius lors de leur première rencontre celui-ci sera beaucoup plus d à convaincre.

La grande bataille
De retour avec Alébius et ses disciples, les PJ seront accueillis avec bienveillance par MIG OUELL et ses hommes ou avec déception si ils reviennent seuls.
Quoiqu'il en soit, ils appendront que les troupes du roi Grogj sont elles aussi partis combattre Sadulne et attaqueront par le flanc sud.
Laissez aux PJ le temps de souffler un peu et de faire le point sur leurs armes et leur matériel avant que MIGG OUELL annonce le départ pour la grande bataille.

Caché sur l'autre versant du mont Toteau, le repaire de Sadulne occupe une immense partie de la foret, des loups dressés et montés par des Gobelins sont tous regroupé devant Sadulne, ils sont une bonne centaine. Sadulne parle dans une langue inconnu et tous les gobelins l'écoute.
Le brouillard subitement tombé assombri la scène et baigne la troupe dans une pénombre proche de la nuit.
Soudain, surgit de nulle part un grand guerrier armé d'une hache se lance en direction des gobelins suivit par une troupe de soldats, c'est le roi Gorgj, venu en personne repousser les ennemis.
MIGG OUELL lance à son tour le signal de l'attaque et les gobelins se précipitent sur les attaquants.
Sous le commandement d'Alébius le bon les druides lancent des formules magiques et le sol se met à trembler sous les pieds des Gobelin. Alébius, laissant ses disciple se lance vers Sadulne pour l'affronter.
La bataille bat son plein.

Note :
Les PJ devront eux aussi repousser des gobelins qui les attaques. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un scénario d'introduction et que si la bataille est rude elle ne doit pas être fatale aux PJ, qui pourront en sortir très mal en point et qui devront, plus tard se faire soigner par les druides.

La bataille se termine par la défaite des gobelins qui finissent par s'enfuir au loin. Sadulne , sur le point d'être vaincu par Alébius, disparaît dans un tourbillons de flammes en hurlant :
« Ma vengeance sera terrible, tremblez, car je reviendrai !!!! » (un classique, mais qui fait toujours son effet).

Le retour
La fin du scénario peu prendre plusieurs formes :
les PJ pourront instantanément retourner avec les soldats et les victuaille à TUZATPOMPAIRE grâce à la pierre ou pourront choisir de partager les victuailles avec MIGG OUELL pour scellé une paix entre bandits et habitants du village ou pourront tous se retrouver autour de la table de MIGG OUELL avec le roi GORGJ (peu bavard, avec une voix très grave) pour poser les bases d'une alliance entre LA TOUR SOLITAIRE , les « guerriers du Mont Toteau » et le village.

Quoiqu'il en soit le retour des PJ et du convoi sera célébré au village et le Chevalier de MILLET félicitera personnellement les PJ et les nommera membre de sa garde personnelle.

Aides de jeu :

Le chevalier de Millet (Humain)

FOR	12	DEX	18	POU 14
CON	16	APP	12	
TAI	13	INT	16	

Alébius le bon (Humain)

FOR	9	DEX	15	POU 19
CON	11	APP	12	
TAI	12	INT	17	

Sorts au choix

Migg Ouell leader des Guerriers du Mont Tauteau (Humain)

FOR	15	DEX	14	POU 9
CON	15	APP	13	
TAI	12	INT	14	

Gorgj Chevalier à la tête du royaume indépendant de la licorne et de l'ours et baron de l'Empire. (et son chien Pipouf) (Humain)

FOR	18	DEX	15	POU 11
CON	17	APP	12	
TAI	14	INT	9	

Voleurs : Nombre variable en fonction des joueurs

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

Sadulne (Humain)

FOR	10	DEX	16	POU 18
CON	12	APP	11	
TAI	11	INT	16	

Gobelins

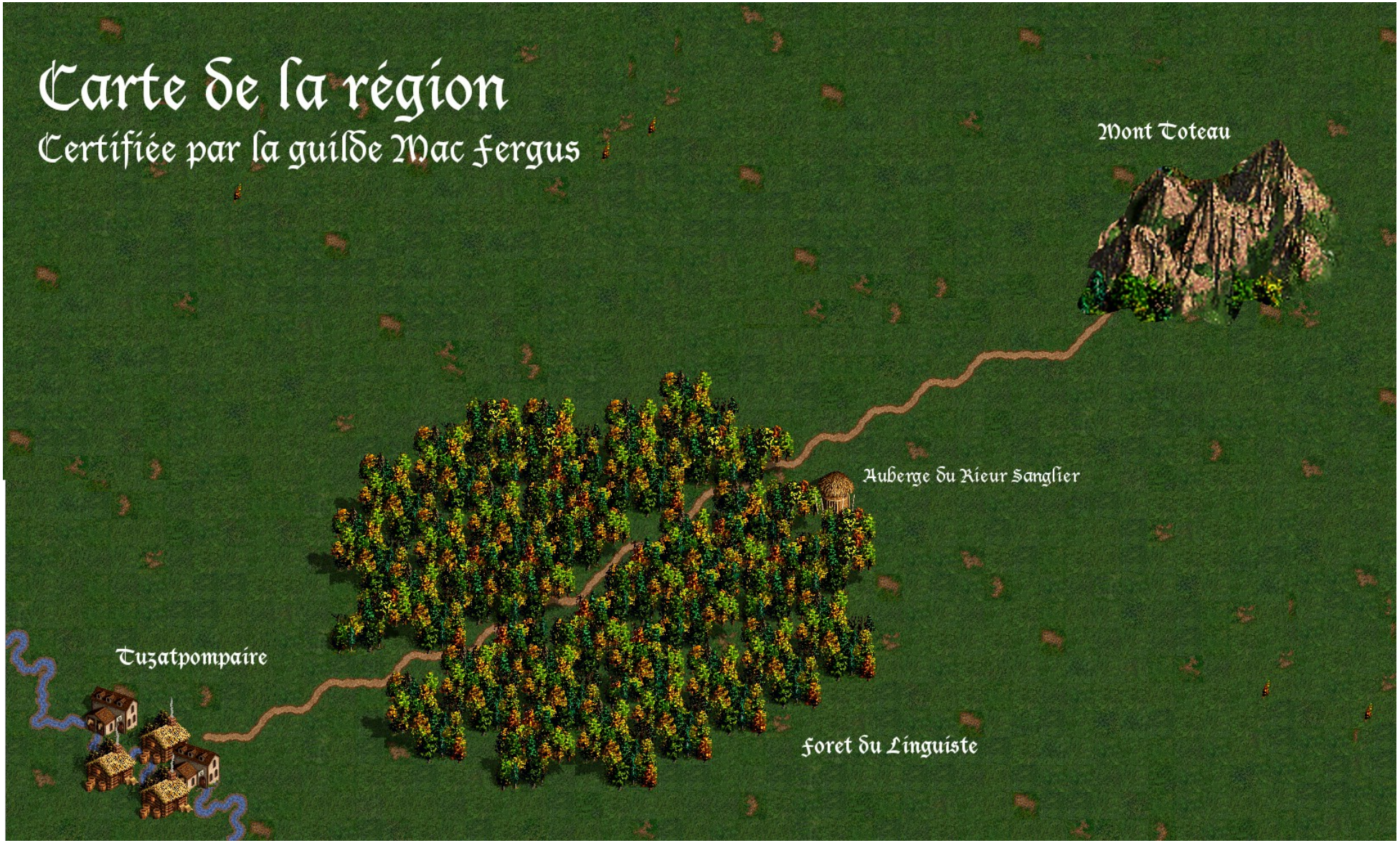
Caract.	Jets de dés	Moyenne	
FOR	2d6	9-10	
CON	2d6	10	
TAI		2d6	9-10
DEX	2d6+6	10-12	
INT		2d6	8
POU	1d6+3	3-4	
POINTS DE VIE		8	

COMBAT Armes de mélées 45%, (1D8)
Armes d'hast 50% (1D8)
ARMURE 3 points (cuir rigide)
COMPETENCES
Esquive 40%, Equitation 45%, Vigilance 50%

Loups

Caract.	Jets de dés	Moyenne
FOR	3d6	12-13
CON	3d6	12-13
TAI	2d6	6
DEX	4d6	15-20
INT	2d6	6
POU	1d6	3
POINTS DE VIE		12

COMBAT Morsure 50% (1d8),
ARMURE **0**
COMPETENCES
Suivre une piste 50 % Esquive 50%, Vigilance 80%


Carte de la région
Certifiée par la guilde Mac Fergus
Mont Toteau
Auberge du Rieur Sanglier
Tuzatpompaire
Foret du Linguiste