

• Aventure 2 •

Tous à Clairval

Une surprenante rencontre :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous marchez tranquillement sur le chemin qui doit vous mener à l'auberge des deux ponts, lorsqu'un spectacle dramatique vous arrête net.

Au détour d'un virage, vous découvrez un ours dressé sur ces deux pattes arrières, prêt à attaquer un pauvre homme à terre, recroquevillé, attendant le coup fatal.

Les moines sont paniqués et semblent incapables de la moindre action pour sauver l'homme d'une mort atroce.

Au premier cri ou attaque des joueurs, l'homme à terre se lève et se place entre l'ours et les aventuriers.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

L'homme lève les bras au ciel en vous criant :

- « Arrêtez mes amis, je vous en supplie ! Je ne crains rien.

L'homme vous explique ensuite qu'il s'appelle **Gérald** et qu'il est dresseur d'Ours. Il était en train de répéter son numéro avec **Grucho**, son ours, car avec sa troupe de saltimbanques, ils doivent se produire ce soir à l'auberge des deux ponts.

Gérald est un homme d'un certain âge, avec des cheveux court et une moustache grise. Il est habillé comme un paysan mais il a un grand chapeau avec des plumes. Son ours lui, une fois calmé, ressemble surtout à un gros nounours.

Il invite les aventuriers à rejoindre le reste de la troupe et fait les présentations.

***Conseil d'ambiance :** Gérald vous présente à la troupe en donnant de nombreux détails, parfois cocasse, de la scène du sauvetage. Non sans une certaine moquerie.*

Personnages de la troupe :

- **Arancha**, une belle et ténébreuse danseuse gitane,
- **Franz**, un lanceur de couteau émacié et taciturne habillé tout de noir,
- **Dûrgram**, Un nain qui joue le rôle de clown et de jongleur, plutôt jovial et bavard.

C'est tous ensemble qu'ils arrivent à l'auberge en fin de journée.

L'auberge des deux ponts :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

La silhouette de l'auberge ressemble à celle d'une vieille ferme en pierre, tapie sous un gigantesque chêne. Vous distinguez une petite écurie derrière l'auberge.

En poussant la porte, vous découvrez une grande salle commune, chaude et accueillante. L'aubergiste, un grand bonhomme au crâne rasé portant une longue moustache noire se dirige vers Gérald avec un grand sourire en disant :

- « Je vous attendais plutôt Gérald. Mais, vous êtes beaucoup plus nombreux que prévue ? »

Gérald lui explique alors la situation et fait les présentations en nommant l'aubergiste du nom de **Tom**.

Tom apprenant que les joueurs ont débarrassé la région des gobelins offre à toute la troupe le gîte et le couvert pour la nuit dans la salle commune. (Voir plan dans le scénario, **l'auberge noyée** p3)

Les joueurs sont ensuite invités à faire connaissance avec les voyageurs présents. Ces derniers pouvant d'ailleurs débiter la conversation.

Les voyageurs :

Un colporteur vous propose quelques babioles sans grande valeur ou utilité mais aussi 1 potion de soins et 1 trousse de soins par joueurs présents (p35 des CO). Il use de tout son bagou pour vous refourguer les unes ou les autres. Echouant **un test d'opposition entre CHA et SAG** (le colporteur à 16 en Charisme), vous vous laissez convaincre d'acheter quelques bijoux fantaisies ou des rubans de couloir rouge et bleu pour 2 PA chacun.

Lorsqu'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 jusque là-bas. Des affaires importantes l'appelant ailleurs.

Il s'agit de remettre à **Garrick**, moyennant 3 pa, du matériel d'écriture.

Une blanchisseuse, Rébecca, qui doit se rendre au village dans l'espoir de gagner de l'argent en lavant le linge des ouvriers travaillant sur la construction du temple.

Un tailleur de pierre, Grégoire et **un menuisier, Lohan**, qui voyagent ensemble et qui souhaitent eux aussi se rendre à Clairval avec la volonté de se faire engager sur le chantier.

Un architecte, monsieur Matiks, qui vient à la demande du bourgmestre pour diriger les travaux.

La représentation :

Gérald s'est arrangé avec **Tom** lors de son dernier passage dans la région, pour faire ce soir même, une représentation. A la nuit tombée, la salle est pleine et le spectacle commence.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

La représentation de la danseuse gitane est envoûtante et tient tout le monde en haleine avec sa musique entêtante, presque hypnotique.

Le numéro de **Gérald** fait sensation grâce au rugissement de **Grucho**, son ours, de même que les lancers de couteau qui sont tout simplement époustoufflants.

Les pitreries du nain font se terminer le spectacle dans les rires et la bonne humeur.

Sur la piste des voleurs :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Au petit matin, vous êtes réveillés par des cris de femme. Il s'agit en fait de la blanchisseuse qui dit qu'on lui a volé des objets dans sa chambre.

Plusieurs cris se font ensuite entendre mais d'hommes cette fois. Apparemment, plusieurs clients de l'auberge ont été volés également.

Si les aventuriers se rendent dans la pièce commune ils s'apercevront que tout le monde ou presque s'est fait voler. La bourse donnée par frère **Killian** à l'un des joueurs a aussi disparue. Par contre aucune trace de la troupe de **Gérald**. Ils ont du partir avant que le soleil se lève sans que personne ne les voie.

Bien sur, ce sont eux qui ont fait le coup. Profitant que tout le monde soit distrait par le spectacle, le lanceur de couteau qui n'est en fait qu'un voleur, a piqué dans les sacs. Il a, entre autre chose, volé le matériel d'écriture.

S'ils veulent partir à la chasse des saltimbanques, les aventuriers devront trouver une solution pour que les moines finissent seul le trajet jusqu'à Clairval. Justement, **Tom**, l'aubergiste, loue une paire de bœuf, à laisser à l'auberge de Clairval, pour 10 pa. Les moines n'ayant plus d'argent, qui voudra bien mettre la main à la poche ?

Sur un **test de SAG de difficulté 7** (il a plu pendant la nuit et les traces sont faciles à suivre), les aventuriers pistent la troupe en direction de Clairval. Arrivée à l'auberge du vieux pont (voir plan p20 des CO), second **test de SAG de difficulté 10** (le sol s'assèche au fur et à mesure de la journée) indiquant là encore la route de Clairval. Juste après le sentier des pièges à renard (6 sur le plan) vous arrivés à une intersection avec un petit chemin qui s'enfonce dans la forêt. **Test de SAG de difficulté 10** pour savoir où la troupe est partie.

***Note au MJ :** La troupe est passée par le chemin. Si les aventuriers continuent jusqu'à Clairval, ils rencontrent quelqu'un qui, sur un **test de CHA de difficulté 5**, leur dit ne pas avoir vu la troupe de Gérald. Ils devront alors faire demi-tour et prendre le chemin.*

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Vous marchez sur un petit chemin de terre lorsque vous entendez le grognement d'un ours sur votre droite.

De plus, vous sentez comme une odeur de grillé. Il n'est pas loin de midi et vous qui n'avez rien mangé depuis le petit matin vous commencez à avoir faim.

La troupe de Gérald se serait-elle arrêtée pour manger ?

Les aventuriers peuvent, à leur initiative, tenter un **test de SAG difficulté 10** pour retrouver les traces de Gérald. Dans ce cas, les traces leur indiquent qu'ils se sont enfoncés dans les bois en direction de l'odeur de grillé.

Lorsque les aventuriers s'avancent dans les bois, ils se font attaquer par un ours enragé. Et cette fois rien à voir avec Grucho le nounours (p34 des CO).

***Note au MJ :** Laissez les joueurs penser qu'il s'agit de Grucho. Ils ne découvriront que c'est un ours sauvage qu'au moment de l'attaque.*

Une fois l'ours en fuite, les aventuriers devraient vouloir voir d'où vient le feu. Ils suivent facilement la piste grâce à leur odorat, **test de SAG de difficulté 5**, et tombent sur des Gnolls en train de manger autour d'un feu de camp. Les Gnolls sont des créatures du Chaos. Ils sont pires que les Gobelins et aucun aventurier digne de ce nom ne laisserait de telles créatures libres de leur mouvement si près d'un village comme Clairval.

Sur un **test de DEX de difficulté 10**, les aventuriers arrivent près de la petite clairière et voient les Gnolls. S'ils ratent les Gnolls les attaquent.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

En arrivant tout doucement, vous apercevez à travers les branches d'un arbre un groupe de Gnolls en train de manger autour d'un feu camp. Les créatures sont toutes armées et dévorent à grands coups de dents des morceaux de viande à peine cuits.

Elles hurlent régulièrement telle des hyènes et brandissent tantôt leurs morceaux de viande tantôt leurs armes.

Ces créatures du Chaos sont un réel danger pour tout habitant de la région. Bien plus dangereuses que les Gobelins.

Si les aventuriers veulent fuir, ils doivent tous réaliser un **test de DEX difficulté 10** pour pouvoir s'enfuir sans se faire repérer par les Gnolls.

Les Gnolls

Les gnolls sont des humanoïdes malfaisants à tête de hyène qui vivent en tribus plus ou moins organisées. Leur fourrure va du roux terne au jaune sale. Carnivores, chassant de nuit et toujours en groupe, les gnolls sont plus grands que les humains, environ 2,25 mètres, et toujours terriblement dangereux.

Attaque :	+3	Initiative :	13
Dégâts :	1d8+2	Défense :	15
Arme :	Hache d'arme	Points de vie :	11

Pouvoir spécial (Vision nocturne) : les Gnolls voient dans le noir jusqu'à 18 mètres.

Pouvoir spécial (Rage sanguinaire) : les Gnolls sont sanguinaires. Quand ils blessent un adversaire et voient son sang, ils sont incapables de changer de cible et l'attaqueront obligatoirement le tour suivant avec un bonus de +1 en attaque.

DEROULEMENT DU COMBAT

Nombres : Les gnolls sont aussi nombreux que les personnages.

Tactiques : Les gnolls essaient toujours d'isoler et d'encercler leurs ennemis et, si possible, d'attaquer ensemble la même cible.

Moral : Quand la moitié des gnolls meurent, les autres se regroupent en position défensive et ne tenteront plus d'attaquer que les adversaires isolés ou fuiront.

Une fois la bataille terminée, les aventuriers trouveront, dans les affaires des Gnolls, **les plans d'un temple** ainsi que **la bourse en cuir de frère Killian** avec une cinquantaine de pièces d'argent à l'intérieur.

Les traces de la troupe de Gérard quittent le camp dans la direction opposée à leur entrée et mènent à Clairval.

Ce chemin est en fait un raccourci et les saltimbanques sont déjà sur la place du village à l'arrivée de nos héros.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

En arrivant au village, vous voyez que les malandrins ont le toupet d'avoir installé leur scène et des bancs sur la grand place. Ils comptent donner une représentation dès ce soir.

La population du village, curieuse et innocente, s'agglutine déjà autour de l'édifice.

C'est désormais aux joueurs de mettre un plan en place pour punir Gérard et ses amis. Si ces derniers se sentent en danger, ils n'hésiteront pas à attaquer les aventuriers.

La preuve des larcins de la troupe se trouve dans leurs affaires. Ils trouveront entre autres choses **le matériel à écriture du marchand Garrick**.

Les aventuriers peuvent aussi demander de l'aide au bourgmestre qui fera encercler la troupe avec l'ensemble des villageois. Dans ce cas, les voleurs se rendent sans résistance devant le nombre d'adversaire.

Note au MJ : Une fois la troupe de Gérard vaincue, les soldats arrivent accompagnés de monsieur Carillon et les arrêtent. Ce sont les soldats qui les fouillent et ils vont trouver sur Gérard un symbole du Chaos en pendentif.

Les Saltimbanques

	Gérald	Arancha	Franz	Dûrgam
Attaque :	+2	+1	AC +2 - AD +4	+3
Armes :	Epée bâtarde (1m) Couteau		Couteau	Marteau de guerre
Dégâts :	1D8	1D4	1D4	1D6
Initiative :	10	10	12	10
Défense :	13	13	13	13
Points de vie :	6	6	6	6

Les caractéristiques de l'ours se trouvent p34 des CO

DEROULEMENT DU COMBAT

Tactiques : Gérard fait attaquer le plus fort des joueurs par l'ours tandis que lui reste bien caché en retrait du combat, laissant ses acolytes combattre.

Moral : Quand Gérard perd la moitié de ses points de vie, il trébuche et se cogne la tête au sol, s'évanouissant momentanément. Les autres cessent alors le combat comme s'ils sortaient d'un ensorcellement. Ils laissent tomber leurs armes et restent quelques minutes hébétés ne sachant pas ce qu'ils font là. L'ours s'arrête également et se laisse approcher par quiconque voudra l'emmenner.

Pour les remercier d'avoir arrêté les voleurs, **monsieur Carillon** leur remet une récompense de 20 pa par joueurs présents et leur annonce qu'il les convoquera ultérieurement. Il doit tout d'abord écrire au **Baron de Hautepierre** pour l'informer des derniers événements.

Laissez ensuite les aventuriers organiser leur soirée comme bon leur semblera. Ils devront chercher où ils mangeront ce soir et où ils dormiront cette nuit.

Explications :

Gérald est en fait un agent du Chaos chargé de faire en sorte que monsieur Matiks remplace le vrai architecte comme le découvriront les joueurs dans la prochaine aventure. Pour y arriver, il a envoyé les Gnolls tuer le premier architecte, monsieur Liébane, (c'est un des ses plans que découvrent les aventuriers sur les gnolls) et intercepter l'émissaire du bourgmestre pour que sa lettre n'arrive pas au vrai monsieur Matiks. Il paye les Gnolls avec le fruit de ses vols.

Gérald est également celui qui a demandé aux Gobelins d'attaquer les deux moines afin qu'ils ne puissent bénir le nouveau temple.