

Le Tour de Fangh

Pour 3 à 6 aventuriers, de niveau 4 à 7.

Par Cornelius

Synopsis (pour le MJ) :

Le groupe sera contacté dans n'importe quel village de Fangh par un homme encapuchonné ne voulant pas révéler son identité. Il leur promet une récompense de 6000PO, s'ils récupèrent un certain nombre « d'ingrédients » dans certaines villes de la Terre de Fangh, réalisant un tour (voir carte).

Ils devront effectuer un long voyage entre chaque village et village, pour retourner ensuite à leur point de départ.

S'ils ne sont pas dans une « ville-étape », ils devront rejoindre la plus proche pour commencer le tour. Celui-ci doit être pris dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Vous aurez besoin du maximum de plans que vous pourrez trouver.

Le voyage (pour tout le monde) :

Si les aventuriers sont à pied, ils marcheront à peu près à 30km/jour, et le commanditaire donnera un délai de 4 décades (40 jours) pour faire le tour. S'ils sont tous à cheval, ce sera à peu près à 60km/jour, et le missionnaire donnera une limite de deux décades (20 jours). Pour savoir précisément le nombre de kilomètres parcourus en une journée, lancer un D10 et suivre le tableau ci-dessous :

D10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A pied (km)	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
A cheval (km)	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65

Les distances entre chaque ville-étape sont indiquées plus bas.

Les aventuriers pourront combattre également pendant le voyage.

Suivez les légendes de la carte et reportez-vous à la table des rencontres correspondante. Pour savoir combien de rencontres le groupe fera en une journée, lancez un D4, enlevez 1, et vous aurez le nombre.

Les distances :

Il faut également savoir combien de jours le groupe mettra pour aller d'une ville à une autre. Voici donc les distances approximatives.

Wal dorg è Fquiepou : 60km

Fquiepou è Sortie du Bois N'tal amella : 35km

Sortie du Bois N'tal amella è Tourneporc (par collines) : 130km

Sortie du Bois N'tal amella è Tourneporc (par rivière) : 170km

Tourneporc è Boul gourville : 20km

Boul gourville è Mliuej : 110km

Mliuej è Chnafon : 40km

Chnafon è Val tordu : 85km
Val tordu è Loubet : 30km
Loubet è Noghal I : 80km
Noghal I è Embouchure de l'El ibed : 95km
Embouchure de l'El ibed è Kjanouf : 10km
Kjanouf è Gl argh : 35km
Gl argh è Wal dorg (Terres Sauvages) : 125km
Gl argh è Wal dorg (Côte) : 150km

A deux reprises, le groupe a deux choix, sachant que les routes les plus courtes, les Collines d'Al trouille et les Terres Sauvages de Kwzprtt, sont les plus dangereuses.

Si le groupe, à la fin d'une journée, est à 5KM ou moins de la prochaine ville, ils s'apercevront et auront le courage de marcher jusqu'à.

Dans les villes :

Le but de ce périple est de récupérer un objet spécial dans chaque ville du Tour pour le ramener au commanditaire. Chaque objet a un certain poids, il faut le prendre en compte.

Wal dorg : une patte de blatte géante (400g)
Fquiepou : un Savon de Fquiepou (500g)
Tourneporc : un jambon (1kg)
Boul gourville : un compacteur de déchets magiques (200g)
Ml iuej : un tonnel et de bière Guiliness (2L)
Chnafon : la baguette de Gary Topper (100g)
Val tordu : un boudin au sang de mouton (600g)
Loubet : un calamar frais (400g)
Noghal I : un tranchoir à jambon Hiauel I portatif (1,5kg)
Gl argh : une dent de Lamanthulus (300g)

Total de poids : environ 7kg.

Dans les villes, il faudra faire quelques actions pour récupérer les objets.

Wal dorg :

Dès qu'ils arriveront à la capitale, un conseiller errant dans une taverne contactera les aventuriers.

Ils leur expliquera qu'une invasion de blattes géantes est survenue quelques temps auparavant, et que l'administration est parvenue à étouffer l'affaire et contenir les bêtes dans les égouts. Pour la suite, voir *Un problème de blattes*, dans les mini-quêtes.

Fquiepou :

C'est un grand village célèbre pour son savon parfumé. Le groupe devra trouver un des nombreux magasins de savon de la ville et en acheter un. Il vaut 1PO.

Les col lines d'Al trouille :

Si le groupe choisit de passer par les col lines, il doit se référer au tableau des rencontres dans les col lines. Il a aussi, chaque jour, une chance sur dix (1D10) de tomber sur un géant des Col lines d'Al trouille, qui est mis en bas de la table des rencontres des col lines.

Tourneporc :

Ce petit village vit essentiellement de sa vente de produits charcutiers. Si vous situez les actions de votre compagnie après la saison 3 de Naheulbeuk, les paysans seront toujours un peu en colère face aux aventuriers. Il faudra alors se référer à la mini-quête *Un jambon ou la vie*. Sinon, ils n'auront qu'à aller se servir dans une charcuterie, et acheter le kilo pour 5PO.

Boulgourville :

Dans cette ville, les aventuriers ne trouveront rien tant qu'ils n'auront pas inspecté minutieusement chaque échoppe (ce qui peut prendre facilement toute une journée, si on est obstiné par chaque grain de poussière) ou qu'ils ne seront pas allés à la taverne du village. De là, ils pourront commencer la mini-quête *La déchetterie magique*.

Miluej :

S'il y a un nain dans l'équipe, il connaîtra Miluej, et emmènera le groupe dans la brasserie-même pour acheter le tonneau. Sinon, le groupe peut décider par lui-même de chercher la brasserie, en demandant à un passant car elle est cachée au bout de la rue des rousses. Dans ce cas, le tonneau de 2L coûte 5PO. Si rien de tout cela n'arrive, ils iront normalement directement à la taverne (ou finiront bien par y aller) et seront abordés par un étrange homme. Ici commence la mini-quête *Bière en péril*.

Chnafon :

Si jamais le groupe se retrouve face à l'école de magie, l'entrée leur sera de toute façon interdite par le concierge Mosard et sa chatte Miss Peigne.

Ils iront donc une fois de plus à la taverne, et seront interrompus par Bargid, le géant de l'école, qui recherchera en hâte une compagnie d'aventuriers pour l'aider. C'est la mini-quête *Gary Topper et la Chambre des Décrets*.

Val tordu :

Charmant petit village au creux de la Glanndebruine. Le groupe n'aura qu'à aller acheter son boudin au boucher le plus proche. Celui-ci coûte 2PO.

Loubet :

Ici aussi, il ne faudra qu'aller à la poissonnerie. Le vendeur vantera la qualité et la fraîcheur de ses produits, mais ce n'est pas vrai. De toutes façons, sauf si le point de départ est Loubet, le calamar ne sera plus frais au bout du voyage. N'empêche qu'on ne trouve de celui-ci qu'à Loubet. Il coûte 5PA.

Noghal I :

Ce vil l'age est le centre de l'économie des industries Hiauel I , fabriquant les meilleurs tranchoirs à jambon de toute la Terre de Fangh. Pour en récupérer un, effectuer la mini-quête *Hiauel I , la tranche belle*. Un passeur sera à l'embouchure du fleuve El ibed et demandera 5PO au groupe pour aller de l'autre côté.

Gl argh :

Dans le port de la ville, on utilise des Lamanthulus. Ces immenses créatures tirent les bateaux pour remonter le fleuve El ibed et atteindre Zoyek, ou même Mliuej !

Il s'y accèderont qu'en commençant la mini-quête *Comme un Lamanthulus dans l'eau*.

Les Terres Sauvages de Kwzprtt :

Si le groupe passe par ce chemin, il faudra tirer 1D6-1 au lieu d'1D4-1 pour les rencontres journalières. Il s'ont également trois chances sur dix (1D10) de tomber sur une tribu de barbares. S'il y a l'un d'eux dans l'équipe ou si le groupe entier réussit une épreuve en charisme, le clan les acceptera. Il s demanderont alors de l'aide et le groupe pourra commencer la mini-quête *Chasse dans la brume*. Si le clan ne les accepte pas, alors ils n'auront plus qu'à courir pendant au moins deux kilomètres.

Les mini-quêtes :

Comme vous l'aurez remarqué ci-dessus, il faut effectuer une mini-quête pour récupérer certains des objets. Voici les détails de chacune d'entre elles.

Un problème de blattes (Wal dorg) :

Votre groupe erre dans une taverne de la capitale, lorsqu'un homme vient les aborder. Il leur avoue être un assistant de Bifftanaën, dit Le Calvitié, le grand conseiller de Wal dorg. L'assistant leur explique qu'il a été envoyé par Le Calvitié afin de trouver des personnes que le grand Albert Piaros pourrait accepter dans sa maison.

Il leur explique alors que le mage aurait un remède au problème de blattes géantes qui sévit depuis quel que temps à Wal dorg, mais il refuse l'accès à sa tour à l'administration.

Le groupe sera évidemment intéressé, car il doit récupérer une patte de blatte dans la ville-même. Ils se rendent donc à la tour, et frappent à la porte.

S'il y a un mage dans le groupe ou si l'un des aventuriers réussit une épreuve de charisme, il les laissera entrer. Ils peuvent tenter trois fois l'épreuve, avant que Piaros ne se fâche. Si un des membres possède la compétence **Ressemble à rien**, il pourra essayer autant de fois que possible, mais devra entrer seul.

1^{er} cas : Le groupe entier entre dans la maison. Piaros engagera la discussion en demandant ce que les aventuriers font ici. S'ils abordent trop vite (moins de 2min) le sujet des blattes, le mage les

jettera dehors. Sinon, il acceptera de les aider et donnera au groupe une boussole détectable et une potion pour ramollir leur carapace et pouvoir les combattre.

2^{ème} cas : Un seul aventurier entre. Le mage sera plus méfiant, il lui faudra 3min de discussion avant d'agréer.

3^{ème} cas : Personne n'arrive à entrer. Le mage étant trop puissant, il leur faudra réessayer le lendemain.

Une fois la boussole et la potion obtenues, ils devront se rendre dans les égouts par le Canal de Xaraz. La boussole les guidera à travers le dédale souterrain, et ils n'auront plus qu'à combattre les blattes. Il y en aura autant que les membres du groupe. S'ils arrivent à rapporter au palais une preuve de leur réussite, le Conseil leur offrira 200PO.

Un jambon ou la vie (Tourneporc) :

Il y a un bosquet à la sortie du village où les aventuriers pourront se cacher. Là, ils pourront également réfléchir.

1^{ère} solution : Un ou plusieurs des aventuriers ont la compétence **Ressemblance à rien**, et prennent un air paysan pour aller acheter le jambon (5PO).

2^{ème} solution : Un ou plusieurs des aventuriers sont des humains, s'ils se mettent en chemise et pantalon de toile et s'en vont acheter le jambon tels des paysans.

3^{ème} solution : Ils y vont malgré tout, et tentent une épreuve de charisme à chaque personne qu'ils croisent, et surtout au boucher. Sinon, ils devront les affronter et voler le jambon rapidement.

4^{ème} solution : Il y a un ou plusieurs voleurs dans le groupe, et ils arrivent à voler le jambon. S'ils ratent, ils seront confrontés à une escouade de 5 soldats, menés par le sargent Kotedepor.

La déchetterie magique (Boulgourville) :

S'ils demandent à un badaud où trouver un compacteur, il les regardera bizarrement et passera son chemin. S'ils demandent au patron de la taverne ou à un commerçant autre que l'épicier, il leur dira d'aller voir celui-ci.

L'épicier a 9 chances sur 10 d'être en rupture de stock. S'il ne l'est pas, le bidule coûte 10PO.

S'il est en rupture de stock, il leur conseilera d'aller à la Déchetterie Magique, à trois kilomètres au nord.

Là-bas se trouve un petit bâtiment devant un immense entrepôt. La petite construction est déserte, et elle donne sur l'entrepôt. Là, sur des dizaines d'étagères, sont disposés des centaines de petits objets en pierre en forme de champignon.

1^{er} cas : Il y a un mage dans l'équipe, qui reconnaît un compacteur et conseil le d'en subtiliser un, de le vider et de l'emporter. Le bruit du fatras se répandant sur le sol attirera les gardes, bien cachés dans une petite pièce rien que pour eux. Il y en a autant que les membres du groupe.

2^{ème} cas : Les aventuriers ne savent pas ce que sont ces champignons, et l'un d'eux va tenter d'appuyer sur la bilie surplombant le chapeau. Un fourmissement d'objets magiques en sortira, et attirera encore les gardes.

3^{ème} cas : Les aventuriers sont bien polis, ils ne touchent à rien, et appellent quel qu'un depuis la pièce principale du petit bâtiment. Une femme leur vient en aide, et après avoir compris le but de la requête, offre un compacteur au groupe pour 5PO, et une bague de lumière en cadeau.

Bière en péril (Mliej) :

Un étrange homme aborde le groupe en lui révélant qu'il fait partie des Services Secrets Fanghiens. Il dit aux aventuriers qu'un groupe de brasseurs essaye de détourner la vente de bière Guiliness pour rapporter un pécule assez important au culte de la déesse Picrate. Il propose au groupe d'aller faire un tour du côté du temple de Picrate, entre la Rue des Brunes et l'Avenue d'Odil deray. Ils devront trouver un document attestant du complot et le présenter aux gardes de la ville et au patron de la brasserie Guiliness.

Le temple de Picrate n'est constitué que d'une grande salle, dédiée aux prières (et surtout à la boisson). Il y a deux « prêtres » de plus que d'aventuriers dans le groupe, dont un « grand prêtre » (bourré, évidemment). Ils ne voudront que faire boire le groupe. S'il y a un nain, il sera rapidement bourré et se retournera contre le groupe en cas d'attaque.

Pendant qu'un des membres va chercher le document au fond de la salle, le reste du groupe peut essayer de retenir les « prêtres », ou de les attaquer.

S'il y a un nain, il lui faudra une potion de soin mineur pour reprendre ses esprits à la sortie du temple.

Il ne reste plus qu'à aller montrer le document aux gardes, qui offriront une prime de 50PO au groupe et emprisonneront les fautifs ; et au patron de la fabrique de Guiliness, qui offrira volontiers le tonnel et de 2L au groupe.

Gary Topper et la Chambre des Décrets (Chnafon) :

Le géant Bargid fait interruption dans la taverne et demande l'aide d'une compagnie d'aventuriers pour aider le jeune Gary Topper à résoudre un mystère. Le groupe se porte volontaire, et suit le géant. Ils entrent devant les yeux de Mosard et Miss Peigne et rencontrent le professeur McDonal d, habillé de vert. McDonal d leur apprend que la sœur du meilleur ami de Gary Topper a été faite prisonnière par l'affreuse Dolorès gène-l'éclairage, dite Le Crapaud, dans la

Chambre des Décrets. Gary et son ami Drone, accompagnés du professeur Jouaucarte, ont essayé d'aller chercher la sœur de Drone, mais ne sont pas revenus depuis deux jours. Le groupe doit aller les retrouver et éliminer Le Crapaud.

Pour accéder à la Chambre, il faut passer par des toilettes, et un jet de courage s'il y a un elfe dans le groupe. Il faut plonger dans la dernière cuvette, qui est assez large pour laisser passer un troll. Après ça, le groupe se retrouvera dans des égouts, et encore un jet de courage pour que l'elfe ne remonte pas aussitôt. Ils seront attaqués par trois squelettes, et c'est là qu'il faudra exécuter un troisième jet de courage, l'elfe venant de se rendre compte qu'il s marchent sur des os.

Les squelettes battus, ils distinguent une ouverture dans la roche. Celle-ci débouche sur une immense pièce dont les murs sont recouverts de décrets, dans leurs cadres en bois. Et au milieu de la salle, se tient Le Crapaud, devant les quatre corps inanimés. Il faudra affronter cette sorcière de niveau 5 pour passer.

Dès que la sorcière sera morte, les quatre autres se réveilleront. S'ils en ont les moyens, les aventuriers peuvent brûler tous les décrets, et Gary donnera 20PO au groupe. De retour dans les égouts, le professeur Jouaucarte se retournera contre les autres, et voudra les tuer. Il faut donc éliminer ce mage de niveau 4, à qui il faut deux jets pour réussir un sort (comme Zangdar). Quand ils seront dehors, Gary donnera au groupe ce qu'il voudra. S'ils ne demandent pas la baguette, il faudra la lui acheter pour 50PO.

Hiauel I, la tranche belle (Noghal I) :

Pour récupérer le tranchoir à jambon, le groupe devra se retrouver d'une façon ou d'une autre devant la porte des Industries Hiauel I. Ils seront reçus très amicalement par un conseiller en robe grise qui les mènera au bureau du directeur. Celui-ci va leur révéler qu'un groupe d'orcs énervés s'est installé à l'lisière de la forêt de Groinsale, et que les bûcherons sont désormais attaqués à chaque fois qu'ils veulent couper du bois pour construire des tranchoirs. Le groupe a donc pour mission d'éliminer le clan orc pour obtenir gratuitement un tranchoir à jambon portable.

Le clan orc n'est pas difficile à trouver, il suffit de suivre les bruits. Il y a là deux orcs de plus que de membres du groupe, dont un chef. Une fois tous éliminés, il faudra une preuve à ramener au chef des industries Hiauel I. Celui-ci offre donc le tranchoir à jambon gratuitement, et remercie encore la compagnie.

Comme un Lamanthulus dans l'eau (Gl argh) :

Le groupe doit se trouver sur le Quai Dake. Un marin viendra les voir en courant, pour leur demander de le suivre. Il les amène auprès d'un autre marin, et celui-ci leur explique qu'un Lamanthulus s'est

échappé de l'encl os. Il sème la panique dans le port et va bientôt avoir détruit toutes les installations portuaires. Le groupe est alors amené sur une petite barge pour aller à la rencontre de la bête et la tuer.

Une fois la créature neutralisée, le groupe devra la remonter sur le quai à l'aide d'une grue. S'il s sont trois, ils devront effectuer une épreuve de force, sauf s'il s ont un barbare ou un ogre. Les dents de Lamanthulus s'enl èvent toutes seules, il suffit d'en récupérer une. Le marin offrira alors une récompense de 40PO au groupe.

Chasse dans la brume (Kwzprtt) :

Les barbares sont attaqués quotidiennement par une troupe d'Aurochs affamés. Les guerriers parviennent à les repousser, mais pas à les tuer. Ils proposent aux aventuriers d'aller tuer quelques-uns d'entre eux pendant leur sieste pour les dissuader de recommencer.

Le troupeau dort à deux kilomètres de là. Ils dorment par familles, à trois, espacés de 200 mètres chacun (ils n'aiment pas dormir en convivialité). Les autres seront donc réveillés par le bruit et mettront 10 assauts pour arriver au lieu du combat. Là, le groupe fuira, sauf si des bourrins veulent mourir dans l'espoir d'en tuer un. Pour preuve de leur réussite, le groupe devra ramener une corne d'Aurochs. S'ils n'en ramènent pas, ils devront essayer à nouveau le lendemain.

S'ils parviennent à ramener une corne, les barbares leur offriront quelques armes et protections, à la volonté du MJ.

La fin du Tour :

Les aventuriers retrouveront leur missionnaire dans la même auberge qu'au départ au bout des 4 (ou 2) décades prévues. Il leur donnera les 6000PO prévues, et partira sans rien dire en emportant le fatras d'objets. Chaque personne du groupe gagnera alors entre 75 et 100XP, selon les actions que chacun aura réalisé pendant la quête.

A ce point du scénario, lancez un D4 :

1. Un représentant de la Guilde des Voleurs et Malandrins voudra récupérer 1500 des PO (25%).
2. Un vieil homme en robe grise vient leur parler des plans de leur commanditaire, révélant qu'il va devenir l'homme le plus puissant de la terre de Fangh.
3. Trois assassins envoyés par le commanditaire voudront tuer les aventuriers.
4. Tout finit bien, et le scénario se termine là.

Si le dé fait 1, 2 ou 3, le groupe enragé voudra découvrir le complot de l'homme qui les a engagés et pourront poursuivre leur aventures dans Le Tour de Fangh, partie 2.

By Cornélius