

Grand tournoi du Festival Lunaire de la forêt d'Ouien

Ce scénario est destiné aux aventuriers de tout niveau (difficulté adaptable) en visite à Valtordu. Vous y trouverez du boudin, des elfes, un concours de dressage de poneys et quelques affrontements pour rester en forme sans défaire sa coiffure.

Une bonne partie du contenu de ce scénario est adapté en fonction des besoins de mes joueurs et de leurs aventures. A vous de n'en garder que le meilleur ! Attention, il peut être joué très différemment selon les races de vos joueurs. Il sera certainement plus dur pour les nains, barbares, orcs et plus facile pour les elfes et les demoiselles.

Bon jeu !



Le scénario

C'est la fête de la saucisse à Valtordu! Attention, ce festival n'a rien à voir avec la célèbre fête du boudin du même village, bien que les principaux participants soient à peu de choses près les mêmes. Malheureusement le grand prêtre d'Adathie Luigi Chorizo a disparu et sans lui, impossible de commencer la cérémonie d'ouverture pour la première édition de cette foire tout à fait originale.

En fait, le grand prêtre a été enlevé par ces végétariens d'elfes de la forêt d'Ouien. Ils l'ont emprisonné dans leur cité cachée et le nourrissent de salade d'endives en punition de ses croyances païennes et barbares.



Les recherches sont lancées, une forte récompense est promise aux aventuriers qui le retrouvent. Ils disposent de 3 jours, après quoi sans la bénédiction d'Adathie les organisateurs seront bien contraints d'annuler la fête, au grand dépit de la population locale.

Les aventuriers pourront retrouver sa trace en interrogeant un disciple d'Adathie dans la rue (ils portent des robes noires à capuche et un chapelet de saucisse autour du cou). Ce dernier expliquera que le prêtre a disparu depuis 4 jours, alors qu'il était parti chercher des champignons pour assaisonner les saucisses dans la forêt. Il ajoutera qu'à cause des elfes personne d'autres n'ose s'y aventurer, et que par conséquent tout le monde cherche ailleurs.

Lorsque les aventuriers se décident à entrer dans la forêt, le moment est venu de tirer une rencontre aléatoire !

Vous pouvez promener vos joueurs aussi longtemps que vous voulez dans la forêt, toujours est-il qu'ils finiront par rencontrer une patrouille elfique, qui les mènera jusqu'à leur village les yeux bandés.

Si les joueurs ont fait une mauvaise rencontre qui a fait couler le sang d'un habitant de la forêt, n'hésitez pas à mettre vos joueurs mal à l'aise avec des questions bien placées de la part de la patrouille (pour ma part j'ai confronté mes joueurs à une bande de singe à sept têtes, en vantant les vertus des têtes en tant qu'ingrédient magique. Imaginez la réaction des elfes en voyant le groupe d'aventuriers trimbalier des têtes de singe accrochées à leurs sacs en trophée de guerre!)



Si un membre du groupe est un elfe sylvestre originaire de cet endroit, il connaît naturellement le chemin secret qui mène au village et pourra guider les autres personnages.

Chez les elfes, c'est aussi la fête! Ils ont organisé un grand concours de dressage de poneys à l'occasion du festival lunaire.

Les aventuriers devront y prendre part, de gré ou de force. S'ils s'entendent bien avec les elfes, une récompense peut être à la clé, autrement c'est leur liberté qui est en jeu. Les elfes peuvent même promettre de libérer Luigi Chorizo si les joueurs gagnent, à condition que le feeling passe bien. Dans le cas où vos joueurs ont été un peu maladroits ou ont manqué de chance, ils devront trouver un autre moyen de sauver le pauvre Luigi.

Les épreuves sont les suivantes:

- beauté (relooking de poney)
- charme (parcours équestre)
- courage (épreuve de rodéo tranquille)



Chaque épreuve dure un jour. Le soir et la nuit les aventuriers peuvent donc en profiter pour faire un tour dans le village elfe, à condition bien entendu d'entretenir des relations correctes avec ceux-ci. Autrement ils seront gardés en prison entre chaque épreuve. Si nécessaire, les elfes prêtent un poney à chacun des aventuriers qui participent. Tout participant qui blesse sa monture d'une façon volontaire ou non est disqualifié.

1er jour : Épreuve de relooking de poney

Deux possibilités existent pour cette épreuve.

- Vous pouvez proposer à vos joueurs de dessiner et présenter leur poney, et comparer les résultats (apportez des crayons de couleur pour tout le monde)
- L'autre alternative consiste à tout jouer aux dés (épreuves adresse et charisme à la pelle par exemple)

On peut imaginer d'autres façons de le mettre en scène mais personnellement je recommande d'insister sur le RP étant donné que les épreuves suivantes font plus appel à la chance. Notez les joueurs sur une échelle de 1 à 20. Si vous êtes sadique prenez les meilleurs dessins que vous trouverez sur internet pour représenter les performances des autres candidats. Par exemple:



(Source: <http://dorianesoukiassian.over-blog.com/90-categorie-11573800.html>)

2e jour : Epreuve du parcours équestre

Il s'agit tout simplement d'une épreuve d'équitation (test d'adresse). Selon le niveau des aventuriers vous pouvez inventer un parcours plus ou moins sadique. Voici quelques éléments d'inspiration :

Monter en selle (AD+2 ou FO), 1pt

Avancer

- Au pas (AD+2), 1pt
- Galop (AD+1, bonus AD+2 pour saut de haie suivant), 2pts
- Pas chassés (AD), 4pts

Saut de haie (petite) (AD-1), 3pts

Saut de haie (moyenne) (AD-3), 6pts

Saut de haie (grande) (AD-5), 9pts

Slalom (AD-3) 7pts



Les héros ayant la compétence « chevaucher » réussissent automatiquement toutes les épreuves d'adresse pour monter en selle, avancer au pas et avancer au galop. Ils disposent d'un bonus de +5 à tous les autres épreuves. Oui c'est pas juste pour les autres.

Si vous êtes vraiment méchant, il pleut et tous les tests d'équitation dans la boue se font avec un malus supplémentaire de -1 à l'adresse. A vous de voir de combien de temps disposent les joueurs, je propose environ 5-10 tentatives par personne pour éviter que ça traîne en longueur.

En cas de réussite critique, ajoutez un saut périlleux avant (+5pts) à la figure réalisée. C'est le cavalier qui fait le salto sur sa monture pendant la figure hein, pour que le poney fasse pareil il faudrait au moins un double critique !

En cas d'échec critique, faites un jet des blessures graves pour le cheval et/ou le joueur selon votre humeur.

3e jour : Epreuve du rodéo tranquille

Pour la dernière épreuve, il faut monter sur une licorne. La créature est apprivoisée et se laissera faire tant qu'on ne la maltraite pas. En fait, il suffit de chanter pour l'apaiser. Il faut donc faire une épreuve de charisme pour chanter correctement (1/rnd) puis épreuve de force pour rester accroché. En cas d'échec critique le personnage pourra être attaqué par la licorne. Bien sûr, il est à terre et il aura laissé son équipement quelque part le temps de passer l'épreuve.

Chaque jet réussi donne 5pts. Bien entendu vos joueurs doivent chanter réellement, et vous pouvez ajouter un malus/bonus au jet selon la performance !

Pour chaque épreuve vous pouvez établir un classement entre les joueurs (et éventuellement les PNJ qui participent) afin de faire monter la tension.

Chaque nuit

Chaque nuit les joueurs peuvent décider d'entreprendre des actions. A titre d'exemple, ils tenteront peut être de libérer Luigi Chorizo, de saboter l'épreuve du lendemain ou autre...en gros c'est le moment idéal pour une quête annexe.

S'ils ne tentent rien il ne se passe rien.

Résolution

Si les joueurs remportent le tournoi, les elfes tiennent leur parole et relâchent le pauvre Luigi Chorizo (ainsi que les aventuriers prisonniers). Autrement vous pouvez ajoutez une attaque du village par un cerf-hérissron berserk du chaos dans le village elfe pour que vos pauvres aventuriers puissent s'enfuir en profitant du chaos (avec ou sans le pauvre prêtre).

Récompenses

1^{ère} place au tournoi elfique : 500 PO + objet magique mineur + 25XP

2^{ème} place au tournoi elfique : 300 PO + objet elfique + 20 XP

3^{ème} place au tournoi elfique : 100 PO + objet elfique mineur + 15 XP

Autres participants au tournoi elfique : + 15 XP

Avoir aidé les elfes à combattre l'attaque du village : + 25 XP

S'être échappé de la prison elfique : 25XP

Récompense pour avoir ramener le prêtre d'Adathie à temps pour la cérémonie: 250 PO+50 XP par aventurier, et saucisses gratuites pour toute la durée de la fête des saucisses.

Suggestions d'objets elfiques de valeur :

Arc des Meuldors (800 PO)

Arc long composite d'elfe sylvain (imitation) (200 PO)

Arc long de qualité correcte (80 PO)

1 Flèche de blazing fire (30 PO)

1 Flèche d'elfe sylvain « la meurtrière » (10 PO)

1 Flèche d'elfe sylvain « l'agile » (10 PO)

1 Flèche de qualité (2 PO)

Bottes de cuir renforcées légères (100 PO)

Plastron de cuir moulé sur mesure (100 PO)

Casque Lebohaum (100 PO)

Dague de bonne qualité (50 PO)

Quelques cheveux de la reine Iridilthendilariel (hors de prix)

Bâton magique Kikoule - fait apparaitre une source d'eau salé (1 500 PO)

Elixir de visibilité - rend visible quelqu'un d'invisible (160 PO)

Jolie robe en tissu végétal (50 PO)

Chapeau champignon - existe en version comestible ou vénéneux (25 PO)

Bracelet sculpté en bois encombrant (que dalle)

Statue d'écureuil façonnée dans une patate et peinte à la main (que dalle)



Personnages importants

Iridilthendilariel, reine des elfes d'Ouien, magicienne niv8

PV 30

PA 40

COU 12

FO 8

AD 14

INT 14

CHA 18

Compétences: Chef de groupe, Chevaucher, Naïveté touchante, Premiers soins, Tirer correctement, Tomber dans les pièges,

Equipement: Bâton de solidité d'Arkoss

Aryven de Ziëm, participant au tournoi, noble niv5, elfe sylvain

PV 35

COU 14

FO 10

AD 14

INT 10

CHA 13

Compétences: Chevaucher, Naïveté touchante, Premiers soins, Tirer correctement, Tomber dans les pièges,

Equipement: Casque Lebohaum, Arc long composite d'elfe sylvain, Rapière de noble pour frimer plaquée or

Lothyva Moïssy, participant au tournoi, elfe sylvain sans métier niv1

PV 25

COU 10

FO 9

AD 11

INT 9

CHA 12

Compétences: Chevaucher, Naïveté touchante, Premiers soins, Tirer correctement, Tomber dans les pièges,

Equipement: Dague de base

Gardes de la prison, elfe sylvain niv1

PV 25

COU 11

FO 9

AD 12

INT 9

CHA 12

Compétences: Chevaucher, Naïveté touchante, Premiers soins, Tirer correctement, Tomber dans les pièges,

Equipement: Lance de base, Arc long correct, Flèches de qualité (10), Casque de cuir, Bouclier de base

Luigi Chorizo, prêtre d'Adathie humain niv3

PV 35

COU 12

FO 8

AD 14

INT 14

CHA 18

Compétences: Erudition, Méfiance, Récupération, Premiers soins

Equipement: aucun, les elfes ont tout confisqué. S'ils le libèrent ce n'est certainement pas pour lui rendre sa fourchette magique de braise d'Adathie (1D6+3(feux), AT/PRD+1 COU+1 FO-3 Prodiges Adathie +1, attention le manche est brûlant). Cet objet blasphématoire est conservé dans une chambre bien gardée du palais, et peut éventuellement faire l'objet d'une quête secondaire.

Luigi Chorizo ne se battra pas, hormis pour défendre sa vie. Il renoncera à faire un procès aux elfes si ceux-ci le laissent partir librement