

# QUETES ANNEXES

Au secours, aidez-nous : des ogres arrivent près de notre village. Il nous faut de l'aide d'urgence pour les repousser, faute de quoi nous sommes perdus

- Al Ether, maire de Loubet

Descriptif de la mission : un troupe d'ogres s'attaque à la ville de Loubet dans le cadre d'un rationnement alimentaire urgent. L'objectif est de protéger les gens et de repousser l'assaut.

Conditions : pas de conditions particulières

Conduite à tenir : à la base, cette mission consiste à protéger les habitants contre des ogres, pas à nettoyer la zone. La survie des habitants passe donc avant le reste.

Monstres affrontés : un clan de 10 ogres à sélectionner dans le tableau « rencontres-voyage-alaykdju » dont la sélection sera faite par le MJ. A calibrer en fonction du niveau des joueurs.

Récompenses :

- si les aventuriers ne parviennent pas à repousser l'assaut : 0 XP et les aventuriers ne pourront plus revenir à Loubet avant deux mois
- si les aventuriers repoussent l'assaut mais que des villageois sont tués : 20 XP par aventurier
- si les aventurier repoussent l'assaut et qu'il n'y a aucune perte de villageois : 30 XP par aventurier et les membres du groupe seront nourris et logés à volonté dans l'auberge du village jusqu'à la fin de leurs jours. De plus, ils seront considérés comme des héros et auront des réductions de 20% dans les magasins du village.

Ces brutes n'ont aucun scrupule à profiter de la misère des autres ! Ils ont pillé plusieurs maisons et accumulé plusieurs objets de valeur. Rattrapez-les et ramenez-nous nos biens.

- le Comité de Voisinage des habitants de Loubet

Descriptif de la mission : un gang de voleurs profite de la terreur semée par les ogres pour piller plus facilement les villageois de la région, ce qui leur a permis d'accumuler des objets importants. L'association locale vous demande de rattraper ces voleurs et de ramener les objets dérobés dans leur village.

Conditions : avoir terminé la quête précédente

Conduite à tenir : la récupération et la restitution des objets volés impliquent deux choses : la neutralisation des voleurs pour qu'ils arrêtent définitivement leurs activités et ne pas profiter de la misère des gens pour leur extorquer des fonds, dans la région les mauvais profiteurs sont accueillis à la fourche et au pieu.

Monstres à affronter :

- un chef brigand et ses 8 sbires

Récompenses :

- si les aventuriers ne parviennent pas à ramener les objets volés : les bonus obtenus dans la quête précédente seront annulés
- si les aventuriers retrouvent les objets mais les gardent : une prime de 500 PO sera mise sur leur tête et ils seront recherchés comme des criminels de guerre
- si les aventuriers retrouvent les objets et les ramènent : ils gagnent 20 XP chacun et obtiennent 200 PO

