

ENTRE PAGAILLE ET RIPAILLE – SCÉNARIO POUR 2 À 4 JOUEURS DE NIVEAU 1 À 3

Matériel nécessaire : Carte de Mlinej et carte du Nord-Ouest de la Terre de Fangh

Durée : 3 heures environ

SYNOPSIS (À NE PAS DÉVOILER AUX JOUEURS) :

Le baron de Toussbref, un cruel seigneur, a refait surface dans la région de Mlinej et s'apprête à reprendre le pouvoir de la ville en escroquant le seigneur Merlac.

Les joueurs devront empêcher sa sombre machination et déjouer tous ses plans, plus machiavéliques les uns que les autres.

PARTIE 1 – L'ENQUÊTE :

Les joueurs traînent par une après-midi ensoleillée dans les rues de Plonku à la recherche d'une quête. À l'auberge des << 5 chiens borgnes >>, ils pourront remarquer une annonce placardée sur un mur, sur laquelle est inscrite :

<< On recherche une troupe d'aventuriers qui soit fidèle au seigneur Merlac pour mener une mission de la plus grande importance à Mlinej.

Pour plus d'informations, consultez Rufus Bélétot, marchand de tissu résidant à Plonku, 13 avenue du tisserand.

La récompense sera attribuée en cas de réussite de la mission à chacun des participants. Elle s'élèvera à environ 500 PO par aventurier. >>

Les joueurs pourront donc se rendre chez Rufus Bélétot qui les accueillera et leur fera savoir qu'il attend d'ailleurs un messager de Mlinej pouvant leur expliquer mieux que lui la situation qui y règne. Ce messager n'est autre que Patrof, un sargent de la garde du clippitaine Gornenel. Il parvient au village à cheval, à pleine vitesse et haletant, comme s'il était pressé par quelque événement tragique. Descendant de sa monture, il se précipite vers le marchand qu'il reconnaît et s'empresse de l'écartier de la foule pour parler avec lui seul à seul. Les joueurs les suivent et peuvent comprendre que la ville de Mlinej est bouleversée par plusieurs tourments. Patrof explique que le baron de Toussbref a pris possession des villages de Mlaïke et de Birtek et qu'il ne tardera plus à attaquer Mlinej, que ses agents sont partout et qu'ils enlèvent toutes les personnes qui expriment un attachement au seigneur Merlac. Il ajoute que ce traître entraîne ses hommes à monter la population contre le seigneur Merlac et le clippitaine Gornenel, que des révoltes éclatent dans les rues et qu'il a déjà rallié beaucoup de notables et d'importants seigneurs à sa cause. Cela étant, il apprend aux joueurs que la situation n'est pas désespérée, et qu'avec un peu de chance, ils parviendraient à rétablir l'ordre en piégeant Toussbref et ses hommes. Il leur expose ensuite le dernier problème, celui de la disparition du comte de Grandvent, venu directement de Chnafon pour signer avec le seigneur Merlac un traité d'entraide entre les 2 villes.

Les aventuriers doivent donc débiter cette aventure en se rendant à Mlinej pour retrouver la piste du baron de Toussbref et de tous les disparus. Cependant, Rufus Bélétot doit passer à Yakk pour régler une affaire avec son

fournisseur de tissu et demande aux joueurs de l'escorter, ainsi que *Patrof*, en cas de mauvaise rencontre, avant de regagner *Mlinej*.

Le plus simple pour aller à *Yakk* c'est de longer le bras de rivière soit par le Nord, soit par le Sud.

- Par le Nord, les joueurs croiseront un voleur à la sortie de la ville et rencontreront un vagabond très saoulant pendant le voyage. S'il leur prend l'envie de les dépouiller après les avoirs poutrés, c'est prévu pour !

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Voleur de grand chemin	9	10	19	2 (veston et casque rouillé)	1D (dague longue)	11	20	10 PO C'est un voleur, ça ?
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Vagabond	8	6	21	1 (toge et baluchon)	1D (bâton taillé en pointe)	12	20	Saoulant et collant, discute tout seul pendant tout le trajet.

- Par le Sud, ils feront la connaissance de *la terreur de plonku*, un redoutable bandit connu pour ses nombreux méfaits. Si cela leur dit, cette première rencontre sera des plus amicales...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
La terreur de plonku	11	7	18	3 (plastron de cuir)	1D+2 (raprière)	10	20	Possède un coffre qui recèle 35 PO.

Dans tous les cas, les aventuriers parviendront à *Yakk* sans trop de dommages. Là, *le baron de Toussbref* aura prévu de leur tendre un piège. Ils entreront dans le village désert et trouveront, sur la place principale, un vieillard à demi écrasé sous une charrette qui demande de l'aide. S'ils tentent de soulever la charrette, le vieillard, qui n'est autre qu'un agent de *Toussbref*, tentera de poignarder les aventuriers. Un combat s'engagera alors entre eux.

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Vieillard fourbe	7	5	13	2 (veste en tissu et petit bouclier)	1D+1 (poignard)	13	15	Collectionne les poignards (3 sur lui) 10 PO

Après avoir vaincu ce scélérat, les joueurs verront débouler devant eux un agent de *Toussbref* vêtu de noir, un garde et un cavalier qui s'écriera :

<< Arrêtez ces meurtriers ; ils viennent d'abattre un homme sous vos yeux ! >>

À ce moment là, *Patrof* comprendra qu'il s'agit de faux gardes et que tout ceci n'est qu'un coup monté. Il faudra donc que les aventuriers les éliminent tous pour continuer leur route.

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Agent noir	11	8	20	1 (toge de voleur noire)	1D+3 (épée longue)	12	20	15 PO
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Cavalier (le cheval sera obligatoirement blessé à la patte arrière droite)	12	8	8 F*	4 (camaïl et cotte de maille)	1D+4 (pique)	9	15	* S'enfuit après avoir perdu au moins 8 EV.
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Faux garde	13	9	17	3 (armure de bronze)	1D+5 (masse lourde)	14	20	15 PO

S'ils traînent un peu trop dans le village pour fouiller, piller, et chercher des indices, envoyez leur un ogre qui aurait été attiré par l'odeur de la bouffe...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Ogre	13	8	33	2 (peau dure et pagne)	1D+4 (gourdin)	18	30	15 PA dont il ne reconnaît pas l'utilité.

Le voyage de retour vers *Mlinej* sera sans doute mouvementé à cause du passage de la rivière. Les joueurs pourront être aidés par un guide qui leur montrera les passages à gué appropriés. Sinon, quelques uns pourraient finir à la merci du courant... Ce guide demandera par contre une rémunération de 10 PO par aventurier une fois arrivés aux portes de la ville. Vous pouvez les laissez s'amuser ou les interrompre par une patrouille de garde...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Guide	5	6	25	2 (cuissarde rouillée et pardessus miteux)	/	11	15	Combat à mains nues. 20 PO
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Garde de Mlinej	9	10	23	4 (armure en fer)	1D+4 (épée)	12	25	Le bastonner attire des ennemis...

Sur place, *Patrofet Bélétof* quitteront les joueurs et *le clipitain Gornenel* invitera les aventuriers à manger à l'auberge des << 16 chopines >> puis leur apprendra qu'ils seront logés et nourris par *Filius Sumbaälf*, un noble de la ville dont la maison se situe entre la *rue du béquillard* et la *rue des défis stupides*. Il les quittera ensuite et leur laissera le loisir de visiter la ville.

- S'ils flânent du côté du château du *seigneur Merlaq*, les aventuriers retrouveront *le seigneur Bélétof* sortant d'une visite avec le gérant de la ville. Il paraîtra soucieux car ce dernier viendra de l'informer de la disparition des gardes du château dans les anciens souterrains menant autrefois jusqu'à *Birtek*.
- S'ils se dirigent, en revanche, vers l'Est de la ville, ils tomberont au beau milieu d'une bagarre entre des révolutionnaires favorables au *baron de Toussbref* et des gardes de la ville. Ils peuvent venir en aide aux soldats ou préférer s'écarter et explorer un autre quartier.

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Insurgé à pied	9	8	18	3 (plastron et jambières de cuir)	1D+3 (hache)	11	20	Pas très sympa ! 10 PO
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Insurgé à cheval	11	9	20	4 (haubert, bottes ferrées et bouclier)	1D+5 (lance)	10	20	Peut faire mal... 15 PO

La journée est alors bien avancée et il est inutile de commencer directement les recherches. Les joueurs n'ont plus qu'à regagner la demeure de *Filius Sumbaälf*. Ce dernier n'est pas très charismatique et inspire la méfiance chez les joueurs. S'ils veulent fouiller la maison pour s'assurer de leur sécurité, leur hôte débarquera et leur interdira l'accès à l'écurie, sous prétexte que son cheval est souffrant et qu'il boite suite à une récente expédition en montagne (tout cela n'est qu'un tissu de mensonges pour masquer l'attentat qui a foiré à *Yakk* et où son cheval s'est fait entaillé la patte arrière droite ; *Filius Sumbaälf* n'est autre que leur agresseur de la matinée et cherche donc à éliminer les joueurs pour le compte du *baron de Toussbref*). Il vaudra mieux pour les joueurs prendre des mesures pendant la nuit contre cet individu chargé de soupçons (dormir sous son lit, par exemple) au risque de se retrouver le lendemain matin avec un poignard dans les poumons.

Si les aventuriers ont survécu à cette deuxième tentative de meurtre de la part de leur hôte, ils pourront cette fois-ci fouiller la maison en toute impunité car ce dernier a déjà filé. Ils trouveront un casque (PR 2 et COU +1), une épée de qualité (AT +1, PRD -1 et 1D+6 dégâts), ainsi qu'un coffre contenant 150 PO. S'ils ont la curiosité de fouiller la chambre de *Filius Sumbaälf*, ils remarqueront un bout de tissu noir accroché à un montant de la fenêtre restée grande ouverte, et trouveront dans l'armoire une insigne en bronze sur laquelle est gravé le nom de *Toussbref*. S'ils cherchent du côté de l'écurie, ils ne trouveront rien si ce n'est des traces de cheval irrégulières - avec trois empreintes plus marquées que celle de la patte arrière droite - qui se poursuivront dans l'allée boueuse de la *rue du béquillard* jusque dans la *rue des défis stupides*. Là, un hennissement fera découvrir aux joueurs, dans un renfoncement de mur, le cheval de l'assaillant de la veille. Plus de doute possible, *Filius* est un traître et il va à tout prix tenter d'éradiquer les aventuriers ! Il leur faut donc prendre garde et surveiller leurs arrières...

La *rue des défis stupides* débouche rapidement sur la *place Ralatoufoi* où s'étendent les échoppes des marchands ambulants. Les joueurs apercevront une silhouette encapuchonnée dans une toge noire parler avec un marchand qui paraît louche. S'ils parviennent à s'approcher suffisamment et avec assez de discrétion, ils reconnaîtront *Filius Sumbaël* et comprendront à son ton anxieux qu'il cherche à se cacher de quelques mystérieux poursuivants (les joueurs qu'il pense capables de l'avoir roulé et les gardes évidemment). Le marchand lui rétorquera qu'on l'attend ce soir, à la réunion secrète, à *Mlaũke*, et qu'il pourra s'y rendre en charrette : on viendra le chercher sous le château, dans les catacombes...

À ce moment là du scénario, les aventuriers auront toutes les informations en main, et il ne leur restera plus qu'à se préparer pour pouvoir se rendre à cette réunion secrète. Ils devront confectionner ou trouver deux tuniques noires et reproduire l'insigne trouvé chez *Filius* pour passer inaperçus. Malheureusement, certaines personnes à *Mlaũef* n'apprécient pas les gens vêtus de noir, surtout s'il peut s'agir des agents de *Toussbref*...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Marchand de tissu	7	4	16	1 (bonnet en cuir)	1D (conteau)	8	15	Appelle les gardes si on lui demande du tissu noir... 25 PO
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Ivrogne	10	11	15	1 (manteau poisseux couvert de bière)	1D (tabouret)	9	15	Voit des agents de Toussbref partout. 5 PA

À la fin de l'après-midi, les joueurs devront se rendre aux catacombes afin d'être transporté directement jusqu'à *Mlaũke*. Il existe deux entrées possibles :

- Par la *place faux-col* : *Patro* sera malheureusement là en train de monter la garde. Les explications seraient trop longues ; un bon coup sur la tête ferait l'affaire...
- Par la *rue titubante* : l'entrée sera plus discrète mais un gobelin et un ours joueront les voleurs dans la crypte...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Gobelin	7	6	11	2 (bottes de cuir bouilli et toge trop grande)	1D+2 (javelot)	8	15	5 PO
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Ours	11	10	19	/	1D+3 (griffes et crocs)	17	20	Assez redoutable.

Les joueurs descendront un escalier de pierre et découvriront le convoi avec la charrette, prêt à partir. La sortie de la ville s'effectuera sans ennuis et la charrette qui transporte alors les plus fidèles espions (ou pas) de Toussbref prendra la route de Mlaïke...

PARTIE 2 – LA RÉUNION SECRÈTE :

Arrivés au village, le convoi nocturne déposera les joueurs dans un entrepôt abandonné. Un de leurs compagnons de voyage leur annoncera que la réunion aura lieu à l'hôtel de ville dans une heure et qu'ils peuvent donc faire un tour dans le village en attendant.

Alors que des agents vêtus de noir s'engouffreront dans l'hôtel de ville et prendront place sur des bancs de pierre, les aventuriers se mêleront à la foule afin de ne pas être reconnus. Le baron de Toussbref fera ensuite irruption dans la salle pleine à craquer et prendra la parole :

<< Merci d'être ici rassemblés si nombreux, à lutter contre le traître de seigneur Merlac. Merci pour votre aide qui s'est avérée très utile. Après avoir enlevé les personnes susceptibles de nous mettre des bâtons dans les roues – comme le comte de Grandvent – et les avoir enfermés dans la tour de Trudil, nous avons pu, grâce à vous, commencer la phase finale de notre plan. Nous pouvons désormais intercepter le convoi de marchandises à Birtek – où crouissent lamentablement les gardes de notre ennemi dans les souterrains menant à Mlinej – et entrer librement, et comme des héros dans la ville. Sous le masque de ces honnêtes marchands, nous pourrions alors couper la gorge en douce au seigneur Merlac... Ah oui, j'allais oublier ! Il se trouve qu'un groupe de sales morteux traîne derrière nous et il faudrait les attraper avant qu'ils ne fassent foirer notre plan ! >>

Une personne sortira des rangs et s'approchera de Toussbref pour lui parler. Il se trouve que ce sera Filius Sumbaïl qui murmurera à l'oreille du baron ; les joueurs auront certainement dû être repérés...

Le baron fera fermer toutes les issues et jettera un de ses gardes à la tête des aventuriers, reconnus grâce à cet aimable Filius...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Agent de Toussbref	9	10	22	6 (armure complète et bouclier)	1D+6 (hache lourde)	16	25	Plutôt coriace. 20 PO

Après que la pagaille du combat ait fait fuir tout le monde à l'extérieur, les aventuriers se précipiteront dans la rue où un autre agent n'a pas l'air des plus sympathiques :

- Les joueurs veulent tenter leur chance et grappiller des XP :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Agent de Toussbref	12	13	25	4 (plastron et heaume renforcé)	1D+6 (pique)	15	25	Ça ne rigole plus... 15 PO

Après avoir maraîché ce deuxième agent, les aventuriers peuvent se reporter au choix suivant (paragraphe de dessous) lorsqu'ils apercevront, surgissant de la pénombre, un cavalier monté sur un cheval démoniaque dont les yeux rouges perceront l'obscurité. Arrivé à hauteur de l'hôtel de ville, une mystérieuse aura lumineuse, émanant du cavalier, se projettera sur les deux cadavres, qui reviendront aussitôt à la vie. Il sera encore temps de prendre ses jambes à son cou et de se montrer dociles (paragraphe de dessous) à l'approche de ce nécromancien (c'en est un !) et des deux morts-vivants...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Mort-vivant	7	6	11	6 (sauf dommages)	1D+6 (hache lourde)	20	20	Ça peut faire flipper...
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Mort-vivant	10	9	13	4 (sauf dommages)	1D+6 (pique)	20	25	C'est un cauchemar !
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Nécromancien	10	9	15 F*	2 (toge matelassée)	1D+5 (épée de tueur de démons)	13	25	* Fuit après avoir perdu au moins 15 EV
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Cheval démoniaque	12/10	/	25	4 (cuir caparaçonné)	1D+7/1D+3 (ruade arrière/piétinement avant)	15	20	C'est du cheval, ça !

Si vous ressortez vivant (pas mort-vivant) de ce duel, il fera déjà jour car le combat aura duré toute la nuit.

- Ils préféreront éviter les effusions de sang et se rendre à l'honnête (hum) justice de Toussbref. On les mettra dans une tour délabrée, dans laquelle ils pourront remarquer trois issues :
 - la porte que les aventuriers s'amuseront à dégondrer (épreuve force difficulté +4/arme contondante)
Ils y passeront la nuit.
 - les barreaux de la fenêtre qu'ils devront cisailer (épreuve force difficulté +3/arme tranchante)
Ils y passeront la nuit.
 - Une pierre mal scellée qui s'avérera être l'entrée d'un couloir anciennement muré (épreuve intelligence difficulté +2), qui mènera les aventuriers jusqu'à l'hôtel de ville, avec une goule qui traîne malheureusement sur leur chemin...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Goule du vieux couloir	13	6	17	1 (pague)	1D+2 (morsures)	12	20	On est pressé, tout de même !

Ils auront aussi la possibilité de soudoyer le garde (3 tonneaux de bières l'attendant et/ou 150 PO suffiront)

Si les joueurs ont emprunté le couloir de la goule, ils ressortiront du côté de l'hôtel de ville pendant la nuit et s'embarqueront avec les hommes de Toussbref sans se faire remarquer pour la mission à Birtek.

Si les aventuriers ont choisi toute autre proposition, ils devront s'échapper en douce ou combattre leur garde (sauf s'ils l'ont soudoyé) et partir vers *Birtek*.

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Agent de Toussbref	8	11	24	3 (bottes et cuissarde)	1D+6 (marteau lourd)	10	25	Laissez nous partir !

Pour aller à *Birtek*, il n'y a pas 36 solutions : il faut traverser la vallée de Moo-duj-Noo. Sur le chemin, une troupe d'insurgés chassés de *Mlinej* coupera la route aux aventuriers (sauf si les joueurs sont partis pendant la nuit avec les agents de *Toussbref*)

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Chef des insurgés	11	5	21	3 (armure à plaque et brassières de cuir)	1D+5 (hallebarde défoncée)	14	20	5 PO Ses hommes, apeurés, le laisseront seul...

Dans tous les cas, les aventuriers arriveront à *Birtek* où ils devront retrouver les gardes dans le fameux souterrain évoqué par *Toussbref*, qui d'ailleurs quittera rapidement le village, ainsi que ses hommes, en direction de la tour de *Trudif* et de *Mlinej*.

PARTIE 3 – LES SOUTERRAINS DE BIRTEK :

Dans les rues désertes de *Birtek*, les joueurs remarqueront les étranges déambulations d'un agent de *Toussbref* demeuré dans le village auprès d'une vieille maison abandonnée. Les aventuriers pourront alors lui demander gentiment le chemin qui mène aux souterrains...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Badaud louche	8	14	19	2 (bire épaisse et capuchon)	1D+3 (gourdin à piques)	12	20	25 PO Transporte un tromblar déchargé qui peut plaire aux nains...

La vieille maison cachait justement l'entrée du souterrain par une trappe dans laquelle se gliseront les aventuriers. Ils s'éclaireront ensuite grâce à une torche (s'ils en possèdent une) et pénétreront dans un couloir touté et humide. Ils entendront des grognements dans une galerie faisant un coude vers la droite et découvriront les gardes disparus bataillant contre un troll des cavernes, mené par un agent de *Toussbref*.

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Troll des cavernes	15	8	69	2 (heaume rouillé et pague)	2D+5 (mortensen)	25	45	Peut se servir de son maître comme projectile.
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Agent de Toussbref	9	8	23	2 (brassières, plastron et bottes de cuir)	1D+2 (hache)	8	20	Trouillard né... 20 PO

Les gardes les féliciteront de cet exploit, se précipiteront vers la sortie puis se mettront à courir pour regagner *Mlinej* avant qu'il ne soit trop tard.

Il ne restera qu'un dernier point à régler pour les joueurs avant d'arrêter *Toussbref*: se rendre à la tour de *Trudil* et libérer les captifs.

PARTIE 4 – LA TOUR DE TRUDIL :

La tour de *Trudil*, s'élevant tel un pic dans la vallée, permettra aux agents de *Toussbref* de voir arriver de loin les intrus. Il vaudra mieux pour les aventuriers avoir revêtu leurs toges noires afin d'être considérés en amis, sinon un archer les accueillera d'une salve de flèches...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Archer de Toussbref	9	4	28	/	1D+2 (arc long)	11	20	Tire lâchement sur tout le monde... 5 PO
Ne peut être touché qu'au corps à corps, dans la tour.								

...et un autre agent de *Toussbref* leur obstruera l'entrée de la tour :

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Agent de Toussbref	10	12	23	3 (cotte de maille et large écu)	2D+1 (épée à deux mains)	16	25	Peu compréhensif... 15 PO

Les joueurs arriveront forcément jusqu'aux cellules des prisonniers qu'ils libéreront, après avoir gravi les escaliers, tueront l'archer si ce n'est pas encore fait (voir plus haut), et fileront stopper *Toussbref* et ses hommes.

DÉNOUEMENT :

Les agents de *Toussbref* voyant arriver les aventuriers ainsi que les détenus de la *tour de Trudif*, et se retrouvant piégés face aux gardes de *Mlinej*, s'enfuiront de tous les côtés et laisseront le baron seul (enfin, façon de parler, car le *marquis de Putrid*, son acolyte, ne le laisserait pas tomber...). Ce dernier cherchera piteusement à résister...

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Baron de Toussbref	10	9	21	2 (plastron de cuir)	1D+3 (arbalète)	9	20	C'est qui le patron ? 65 PO
Nom	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Marquis de Putrid	10	12	27	5 (casque, armure et plastron de mailles)	2D+4 (longue pique d'halberdier)	15	30	Suit Toussbref comme un chien errant... 45 PO

Le *seigneur Merlac* et le *cléritain Gornenel* viendront féliciter les joueurs et les traiteront en héros. Ils les raccompagneront dans la ville à la rencontre de *Rufus Bélétot* afin qu'ils touchent la récompense puis les convieront à un grand festin en compagnie du comte de *Grandvent* qui ne les aura jamais autant remerciés.

DISTRIBUTION DES XP :

- 20 XP si les joueurs ont trop forcé sur la pagaille et sur la ripaille (on apprend mieux de ses erreurs, même en prison)
- 30 XP si les joueurs ont juste en le temps de démasquer la trahison de *Filius Sumbaël*.
- 40 XP si les joueurs ont pu assister à la réunion organisée par *Toussbref*.
- 50 XP si les joueurs n'ont pas su éliminer le troll et donc libérer les gardes
- 60 XP si la mission entière est accomplie.

PNJ :

Patrof :

Ne combat qu'en cas de survie, sert à figurer pour l'honneur de la garde de *Mlinej*.

Rufus Bélétot :

Ne combat jamais lorsqu'il transporte du tissu ou pense à ses affaires...

REMERCIEMENTS :

Je tiens à remercier l'équipe de Donjon de *Nahenlbeuk* et tous les futurs méchants MJ de ce jeu de rôle.