

# Les ruines d'Asvaard et Rubin Debwah

Le scénario a lieu (théoriquement) près de Valtordu. Récupérez le plan "environs de Valtordu" ainsi que "Valtordu". C'est une mission très courte, un scénario-minute du style "va, tue, reviens", presque une quête secondaire. Idéal pour apprendre le système de combat et pour tester quelques compétences. Pour une petite soirée de jeu avec quelques aventuriers de bas niveau. Vous pouvez bien sûr placer ces ruines n'importe où en Terre de Fangh...

## Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Le **vieil Archibald**, un mec un peu vieux qui s'occupe de tout et de n'importe quoi à Valtordu, contacte les aventuriers pour leur parler d'une mission. Il est possible qu'ils connaissent déjà cet homme s'ils ont fait le scénario du **camp des orcs** ou encore **les impôts de Valtordu**. Bref. Un voyageur a rapporté qu'un bandit fait sa loi dans les plaines et qu'il attaque les gens sur le chemin de l'Est, en direction de Chnafon. Le voyageur a réussi à fuir mais il a entendu les brigands parler des **ruines d'Asgaard**. Le vieil Archibald connaît cet endroit et veut envoyer une mission pour tenter d'en savoir plus, éventuellement de démanteler le camp des brigands si jamais il se trouve là-bas. Quoi qu'il en soit, les gardes municipaux n'arrivent pas à s'organiser pour y envoyer du monde car il faut préparer la foire au boudin et que ça mobilise pas mal de gens. Le seigneur local est débordé et il a donc demandé au vieil Archibald de trouver dans la région des volontaires pour faire un raid sur le camp.

## La mission et la rémunération

Deux manières au moins d'attaquer la mission :

1. Les aventuriers traînent à Valtordu et sont contactés par Archibald
2. Les aventuriers ne sont pas très nombreux — dans ce cas ils peuvent être contactés par un PNJ qui leur propose de faire la mission avec lui/elle

Le paiement proposé est le suivant : 200 pièces d'or en tout pour l'élimination des bandits (paiement à récupérer au poste de garde après avoir fourni la preuve de cette élimination).

## Le chemin aller

Les aventuriers doivent traverser une portion de plaine sur quelques kilomètres pour arriver jusqu'aux ruines (au Nord de Valtordu, près du bosquet des Aigles). Ils peuvent rencontrer sur la route une créature des plaines sauvages (à voir dans la table des rencontres...). C'est à vous de gérer en fonction du temps dont vous disposez pour la partie, sachant que la mission sur place peut prendre du temps si les aventuriers veulent utiliser la ruse.

## Le camp dans les ruines d'Asvaard

Le campement des bandits a été installé dans une ruine dont la plupart des toitures sont effondrées. Les deux tours rondes sont à ciel ouvert et il ne reste de la toiture qu'au niveau des "appartements" aménagés dans l'espace en forme de "L" (zone plus sombre sur la carte couleur). Dans la cour, on trouve des tas d'objets en bazar, de vieux coffres, des tonneaux, des écuries, une flaque et un vieux chariot. Deux chemins de ronde surplombent les environs et sont protégés de l'extérieur par des créneaux, on y monte par les escaliers depuis la cour ou depuis les tours rondes. La tour en bas à droite contient une grande tente qui sert "d'appartements privés" au chef des bandits, **Rubin Debwah**, avec des cages dans lesquelles vous pouvez placer des prisonniers (ou prisonnières) à délivrer pour pimenter le scénario. Rubin s'est installé une parodie de salle du trône à ciel ouvert, avec un vieux fauteuil en bois vermoulu récupéré dans une décharge. C'est un mégalomane qui pense "régner sur la région" avec ses vandales. Tout autour des ruines on trouve des rochers et de la végétation qui peuvent servir de couverture. La tour en haut à gauche sert de camp d'entraînement, avec encore des tas d'objets en bazar

et un vieux coffre. Le mur effondré en bas à gauche a été remplacé par de gros rondins taillés en pointe. Les ouvertures dans les murs représentent des meurtrières, on ne peut pas entrer par là sauf si on est un gnôme (elle sont juste assez larges pour surveiller et tirer à l'arc). Notez que la tour nord a été percée derrière la haie, puis rafistolée avec des planches. Cela peut être un bon point d'entrée si les aventuriers sont observateurs et fouinent un peu autour des ruines avant d'attaquer.

Le nombre de bandits est à calculer en fonction de votre équipe. Selon l'heure, les bandits seront occupés à manger, à dormir ou même à faire la fête à la suite d'un pillage réussi (si c'est le cas, n'oubliez pas de diminuer leurs caracs à cause de l'état d'ébriété). Si vos aventuriers sont très peu nombreux, vous pouvez choisir de les faire arriver au camp au moment où la plupart des bandits sont partis pour un raid (laissez-en 2 ou 3 pour la forme). À ce moment, ils peuvent décimer les bandits restés sur place et attendre que les autres reviennent (un concept très amusant dans la mesure où ils pourront leur tendre des embuscades et installer des pièges). Si vous attaquez la nuit et que vos héros sont nyctalopes, n'oubliez pas que ce n'est pas le cas des bandits... Et ça donne un atout majeur aux joueurs. La fouille des bandits, des coffres et des divers espaces du campement rapportera bien sûr un certain nombre d'objets de valeur et de pièces d'or à partager entre les membres du groupe (à vous de picorer dans les tableaux).

Les aventuriers devront user de prudence à l'approche du camp sans quoi ils se prendront tous les ennemis d'un seul coup. Utilisez le "plan du camp des bandits, extérieur" pour arranger la progression tactique avec les joueurs (en marquant d'une croix rouge les bandits vus par les aventuriers, dans la mesure où ils ne sont pas derrière un obstacle). Vous pouvez placer des sentinelles sur les chemins de ronde, et même derrière les meurtrières si vous êtes fourbe. Les aventuriers vont donc être capables d'imaginer un plan d'attaque (ou pas) à l'aide de ces données et découvriront ensuite l'intérieur de la tour (vous pourrez leur expliquer le contenu de chaque pièce).

Suggestions pour le nombre de bandits à prévoir :

- 2 bandits par aventurier de niveau 1 + Rubin Debwah
- 2 bandits par aventurier de niveau 2 + 2 sentinelles + Rubin Debwah
- 3 bandits par aventurier de niveau 3 + Rubin Debwah

## Le retour au village

Pour le retour même chose qu'à l'aller : selon le temps qu'il vous reste vous pouvez choisir de les ramener directement au village (rien ne se passe) ou bien de leur faire rencontrer quelque créature vindicative vivant dans les terres sauvages (voir table des rencontres). En fonction de l'heure du retour, ils pourront aller se coucher directement (si la mission leur a pris une journée), ou bien visiter le poste de garde pour expliquer les détails de leur mission et recevoir leur récompense. Le poste de garde est ouvert jour et nuit mais la nuit les plantons refuseront de s'occuper de leur cas et leur demanderont de revenir "quand le chef sera là". Quand au magasins évidemment ils ne sont pas ouverts la nuit. Si les aventuriers sont convaincants (bonne épreuve de charisme), les gardes leur remettront l'argent, sinon ils enverront un éclaireur à cheval pour vérifier l'état des ruines et il leur faudra attendre son retour (à la taverne ?). Si les aventuriers étaient accompagnés d'un PNJ, celui-ci prendra sa part et s'en ira. Les aventuriers peuvent bien sûr avoir choisi de l'occire en chemin pour récupérer sa part (mais ça, c'est vilain !). Le pauvre, il est mort au combat, c'est triste... Ne riez pas, c'est tout à fait le genre des joueurs.

## Attribution des points d'expérience

Rien de compliqué ici, c'est une mission détente-baston et donc il n'y a pas grand-chose à apprendre. Je propose un maximum de 30 XP pour l'ensemble de cette quête, après tout ils ont déjà reçu pas mal de points en tuant les bandits et il n'y avait aucune enquête. Mais tuer les bandits, ça détend... Et puis c'est une oeuvre sociale.