

QUETES ANNEXES POUR LE SCENARIO « A LA POURSUITE DU TAMPER DUR »

La missive : nous avons besoin d'une troupe pour escorter ce chargement de bière jusqu'à la ville de Chnafon. Rendez-vous sur la place Tébouray si vous êtes intéressés.

– La Confrérie des Brasseurs de Mliuej

Descriptif de la mission : la Confrérie des Brasseurs de Mliuej doit acheminer au plus vite un chargement de bière à la ville de Chnafon où une fête va bientôt avoir lieu. Or, le chemin est réputé dangereux et la Confrérie ne veut prendre aucun risque. Escortez donc le chargement jusqu'à Chnafon et vous empocherez une petite récompense.

Conditions : pas de conditions particulières

Conduite à tenir : il s'agit d'un convoi très important aux yeux des employeurs, le chargement doit donc rester intact à 90%, les aventuriers devront donc faire passer la sécurité du convoi de bière avant le reste. (Note : le convoi contient 10 tonneaux de bière.) Le cocher du chariot transportant la bière est également assez vulnérable et n'aura pas de scrupule à vous laisser tomber et s'enfuir avec le chariot si vous êtes en position de faiblesse importante face à des brigands. La bande de brigands se trouvera au niveau du pont traversant le fleuve Elibed, les autres incidents pouvant arriver pendant le trajet seront laissés au pouvoir de décision du MJ

Monstres affrontés : voir le tableau « rencontres-quetes-annexes »

- quatre brigands de base
- un chef des brigands

Récompenses :

- si les aventuriers ne ramènent pas le convoi jusqu'à Mliuej : 150 PO prises aux aventuriers
- si les aventuriers ramènent une partie du convoi jusqu'à Mliuej : 50 PO par aventurier et 10 XP
- s'ils amènent le convoi intact : 90 PO pour chaque aventurier et 20 XP

La missive : ce voleur a mis la main sur ma hache de guerre qui venait de mon grand-

père et qui a été forgé sur commande par les industries Durandil en échange d'une fortune. Rattrapez-moi ce traître d'urgence

- Lomdo Nheur

Descriptif de la mission : Lomdo Nheur s'est fait dérober sa hache par un voleur dans sa maison à Mliuej. Apparemment, celui-ci serait toujours dans l'enceinte de la ville. Les aventuriers doivent donc le rattraper en vitesse avant qu'il parte

Conditions : il s'agirait d'une mission en temps limité

Conduite à tenir : il s'agit d'une mission assez simple, il faut rattraper le voleur de la hache et s'en débarrasser (le mode opératoire n'est pas important) puis rapporter la hache à son commanditaire qui attend les aventuriers sur la place Bouchon.

Monstres affrontés : voir tableau « rencontres-quetes-annexes »

- un voleur

Récompenses :

- si les aventuriers laissent le voleur s'enfuir : le groupe doit payer 200 PO au commanditaire
- si les aventuriers ramènent la hache au commanditaire : 40 PO par aventurier ainsi que 15 XP

La missive : amenez au plus vite ce dossier au siège de la Milice de Chnafon. Il s'agit

d'une affaire importante qui doit être réglée au plus vite.

- l'Administrateur de la Police de Mliuej

Descriptif de la mission : les aventuriers doivent amener au siège de la Milice de Chnafon, qui se trouve dans la ruelle Poulet, un dossier concernant une affaire de corruption. Le problème est que plusieurs assassins commandités par des hommes politiques feront tout pour vous empêcher d'amener le dossier. Il faut donc faire preuve de prudence pour cette mission.

Conditions : pas de conditions particulières

Conduite à tenir : les aventuriers ont pour mission de ramener intact le dossier à la Milice de Chnafon, faute de quoi les autorités locales ne pourront pas valider l'authenticité de ce dossier et pourront accuser les aventuriers de « fabrication de faux en vue d'outrage à des honnêtes gens ». Il est également clair que les aventuriers ne doivent pas lire le contenu de ce dossier, enfin s'ils veulent garder une forme de morale. Ils peuvent aussi revendre le dossier aux assassins mais dans ce cas-là, ils seront poursuivis pour « complicité dans une affaire de corruption » et s'ils se font attraper, ils prendront 10 ans de prison.

Monstres affrontés : voir « rencontres-quetes-annexes »

- cinq assassins
- une troupe composée de cinq brigands et deux chefs de brigands

Récompenses :

- si les aventuriers revendent le dossier pour se faire de l'argent : ils seront classés comme dangereux par la milice et une prime de 400 PO sera placée sur leur tête tant qu'ils n'auront pas été attrapés
- si les aventuriers parviennent à amener le dossier mais qu'il est abîmé : pas de récompense pour les aventuriers
- si les aventuriers ramènent le dossier intact : 80 PO par aventurier et 30 XP