

La révolte de Tarken le bandit !

Synopsis (*Pour le MJ*) :

Tarken, un garde de la garde de Juïenal, s'est révolté, et a détruit la demeure du seigneur local avec ses hommes. Il passe son temps à détrousser les voyageurs près du bosquet de Shalwoudh dans la forêt de Schlipak. Il a maintenant une prime sur sa tête, et, d'après des sources sûres, il va refaire un raid sur la demeure du seigneur, le but des aventuriers est d'arrêter Tarken est de la ramener mort ou vif.

Situation (*Pour les joueurs*) :

L'aventure commence à Juïenal, le petit village au nord de la forêt de Schlipak (voir carte), dans une taverne, les aventuriers sont appelés par une lettre recommandée qui leur disent de venir à la demeure du seigneur. Ils y vont donc et peuvent faire quelques emplettes (pour la ville, faire une ville petite avec les commerces de votre choix). Quand ils arriveront au rendez vous, le seigneur leur fera part de la mission :

- Leur but, arrêter Tarken et ses hommes avant qu'il n'arrive à Juïenal.
- La récompense : 1200 PO pour les hommes de Tarken morts.
- 2400 PO pour les hommes vivants, pour les capturer il faut leur enlever leurs PV jusqu'à qu'ils n'aient plus que 5 PV ou moins et les ligoter(il en a cinquante sous ses ordre).

Ils sortent donc et partent vers la forêt de Schlipak.

Et pour Tarken, 3000 PO mort, ou vif.

La Quête !!! (*Ah, ça commence maintenant ?!*)

Ils partent donc vers la forêt de Schlipak, et rencontrent un homme louche avec des peintures plein le corps (qui est, en réalité, un mangeur de chaire humaine) et, qui à l'air un peu « dans la lune ». Il n'est pas méchant, si les aventuriers lui demandent si il a vu Tarken, il leur indiquera une direction, et que Tarken n'a que 10 hommes sous ses ordres, les 40 autres sont morts en mangeant un Elemmenthal (qui les a étouffés). Si ils l'attaquent, cinq autres mangeurs de chair humaine sortiront des buissons et le combat s'engagera. Après cela, ils iront au camp de Tarken (si ils n'ont pas attaquer le guerrier) sinon ils devront chercher et arriveront devant un castor mutant qui crache de l'acide par les yeux. Au bout d'un moment, dans tout les cas, ils trouveront le camp. Ils se feront voir, et attaquer par cinq hommes. Le combat s'engagera (mieux vaut les capturer). Tarken fuit avec ses 4 autres hommes. Les aventuriers peuvent les fouiller et fouiller le camp et trouveront un arc ; L'arc de Tarken : 1D+4 et 50 PO. Ils peuvent ramener les hommes de Tarken morts ou vif pour récupérer 120 PO morts, et 240 PO vifs.

Ils repartiront sur la route, quand ils tomberont sur Tarken en train de cueillir des fleurs. Ils l'attaqueront (ou pas d'ailleurs, ils font comme ils veulent ^^), et ses 4 hommes sortiront de la brousse. Après le combat, si ils tuent Tarken, avant de mourir (ou d'être ligoté), un oiseau ira se cogner dans la tête de l'aventurier ou des aventuriers, qui attaquent Tarken. Tarken s'enfuiera. Ils rentreront avec les hommes de Tarken a Juienal. Ils recevront tout de même 500 Po 50 XP chacun pour avoir empêché la révolte. Plus tard, Tarken aura rassemblés d'autres hommes, et trouvera la mort dans la forêt de Schlipak, il aurait, d'après les rumeurs, provoquer un ogre en combat singulier.

FIN

Tvkgh