

Les Légendes de la Garde, Automne 1154 :
Une Mauvaise Surprise



Aventure par Gépé

Jeu par Luke Crane

Bande dessinée par David Petersen

Une Mauvaise Surprise

Cette mission pour l'automne fait suite à *Thieves of Pebblebrook*, disponible [ici](#). Elle n'a pas à lui succéder directement et s'intercalera parfaitement entre deux autres missions. Les habitants ont préparé une fête en l'honneur des sauveurs de Pebblebrook mais la maquille en menace qui coïncidera juste avec l'arrivée d'un commando punitif de furets.

Tour du MJ

Gwendolyn fait appeler les joueurs dans son bureau de toute urgence. Elle les accueille, l'air inquiet, et présente Chad, fils de Clove le maire de Pebblebrook. Il semble fatigué et désespéré. Faisant ce qu'il peut pour réfréner un flot de paroles paniquées, il explique qu'un grand furet balafre a pris son père en otage et ne le libérera qu'à condition que les sauveurs de Pebblebrook lui soient présentés. Gwendolyn, confiante, charge les joueurs de régler l'affaire, après tout, un furet seul peut peut-être être arraisonné. Elle explique qu'elle enverra une mission de secours en cas de non retour de leur part sous une semaine.

Le MJ commence la description du voyage et le passage possible par des villes sur la route telle que Shaleburrow, où les gardes pourront éventuellement faire quelques achats. Une fois sur la dernière partie du voyage, il présente l'obstacle de souris et si les joueurs réussissent à le passer, l'obstacle de climat. Si le test pour surmonter l'un ou l'autre des obstacles est un échec, le MJ peut affliger la patrouille d'un ou deux états et passer à la suite. Préférez cependant une complication après l'obstacle de souris. Une fois que les souris se retrouvent dans la taverne, ils entendent une petite communauté clamer : « surprise ! » ; finissez le tour du MJ et commencez le tour des joueurs.

Obstacles de la Mission

Obstacle de souris

Tout au long de la route, Chad tient à faire la cuisine et dresser le feu de camp, prétextant qu'il est normal de s'occuper des gardes alors que ceux-ci s'occupent de son problème (ce qui pourra soulager quelque-peu toute patte-tendre de la patrouille). Alors qu'ils sont prêts de Pebblebrook, Chad verse une mixture somnifère dans le brouet du matin, espérant que tous s'endorment alors. Les gardes font face à un test de cuisinier ou de vigueur, obstacle 3. S'ils s'endorment, passez à une complication. S'ils restent éveillés, Chad s'en aperçoit et prend ses pattes à son cou. En direction de la taverne de Pebblebrook.

Obstacle de climat

Un vent froid et fort descend du nord en s'engouffrant partout. A l'arrivée devant Pebblebrook, un petit vallon creusé concentre toute la force du vent et projette de multiples obstacles en l'air. On peut affronter le vent de face, avec un test de vigueur, en opposition à la vigueur de l'automne (5), ou bien trouver un chemin plus sûr, à couvert, avec un test de trace-sentier, obstacle 4.

Complications de la Mission

Complication liée aux souris

Si Chad n'arrive pas à endormir tout le monde pendant le voyage, une poursuite peut s'entamer, Chad essayant à tout prix de rejoindre la taverne en criant : « au secours, aidez-moi ! ».

Chad

Attribut Brut	Rang	Attribut Spécial	Rang
Nature (souris)	4	Ressources	5
Volonté	3	Cercles	4
Vigueur	4		

Compétences : *Boulangier 5, Cuisinier 3, Négociateur 4, Savoir (pain) 4*

Traits : *Jeune 1, Vif 1*

Dans le cas où Chad se fait prendre, il résiste du mieux qu'il peut à toute tentative de le faire avouer. Il ne cédera que face à un test réussi de combattant contre sa volonté. Il avouera alors la surprise que les habitants de Pebblebrook ont préparée.

Complication liée aux souris

Si Chad arrive à endormir tout le monde, il parcourt le peu de distance qui le sépare encore de la taverne pour quérir de l'aide afin de transporter la patrouille.

Les joueurs se réveillent alors les uns après les autres, désarmés, ficelés autour d'un gros tonneau, dans le cellier de la taverne. Ils peuvent entendre des voix menaçantes venant du dessus. Avec un test de nature obstacle 3 réussi, ils discernent des paroles ambiguës telles que : « Ils vont voir ce qui les attends ! Jamais ils n'y résisteront. J'ai hâte d'en finir. Taisez-vous, ils ne doivent pas savoir ! Est-elle bien aiguisée ? » etc ...

Un test de baroudeur obstacle 4 peut permettre de se libérer et de sortir face aux conspirateurs. Dans ce cas, les discussions cessent. Prenez alors le temps de décrire une scène interrompue par leur venue. Cette scène reste la même s'ils sont venus par leurs propres moyens. La totalité des survivants de Pebblebrook sont rassemblés dans la salle principale de la taverne, ce qui fait assez peu de monde finalement, et sur une table centrale décorée avec de jolis napperons, un festin de rois se prépare : noix, abricots, pommes tranchées, raisin, lait d'amande, vin, bière, un véritable petit trésor. Quelqu'un jure : « mon dieu. » Une souricette, juchée sur les épaules de son père pour tendre des décorations, commence à geindre puis à pleurer, jusqu'à ce que le maire du village annonce fièrement, en débouchant une bouteille : « surprise ! »

Complication liée au terrain

En arrivant par leurs propres moyens à Pebblebrook, ils parcourent encore un paysage de ruines, parsemé de quelques bâtiments neufs. Une de ces ruines menace de s'écrouler à leur passage et un test d'éclaireur obstacle 2 est

nécessaire pour écarter tout danger. Si c'est une réussite, ils peuvent découvrir la scène de préparation de la fête, sinon, le plancher s'écroule sous leurs pieds et ils finissent avec l'état blessé. Les villageois n'ont plus qu'à les cueillir.

Complication liée aux souris

Lorsque la surprise est dévoilée, la fête s'entame alors et, au bout d'un moment, quelqu'un fait remarquer que Chad n'est toujours pas arrivé. Si les joueurs sont venus seuls, il n'est jamais revenu. S'ils sont arrivés endormis, il est parti chercher un peu de bois et n'est pas revenu.

Tour des Joueurs

Le tour des joueurs commence lorsque la fête de Pebblebrook tend vers sa fin et que les discussions se tarissent.

Les joueurs ont une coche gratuite, en plus de celles qu'ils ont gagnées grâce à leurs tests pendant le tour du MJ. Voici quelques suggestions pour poursuivre l'aventure :

- Ils peuvent récupérer de leurs états.
- Ils peuvent partir à la recherche de Chad. Il est tombé dans une ornière et s'est fait mal à une patte. Ou bien des furets peuvent l'avoir pris pour esclave.
- Les furets, restes de la compagnie de Cairn, arrivent à la fête et scandent : « surprise ! ». Les villageois se rendent immédiatement à moins d'un jet d'orateur obstacle 4 réussi. Si la garde se rend, ils devront trouver un moyen de s'évader ultérieurement. Si la garde combat, les furets sont quatre et n'attendent que de rabattre le caquet de la garde.

Mercenaire furet

Attribut Brut	Rang	Attribut Spécial	Rang
Nature (furet)	4	Ressources	2
Volonté	2	Cercles	2
Vigueur	4		

Compétences : *Combattant 3, Manipulateur 3, Chasseur 2*

Traits : *Rusé 1*

Équipement : *épée, sac vide*

- La patrouille peut juger l'endroit non sûr après leurs aventures et décider d'escorter les rescapés jusqu'à la ville la plus proche. Un test de trace-sentier ob 3 sera nécessaire. Et l'état fatigué appliqué en cas d'échec.

Continuer l'Aventure

Tout problème non résolu lors du tour des joueurs peut déclencher de futures missions. Il est également envisageable de mener une campagne contre les furets en bordure de Pebblebrook voire de patrouiller la frontière pour renouveler cette dernière. Le faucon de l'aventure précédente pourrait également décider de revenir chasser dans les environs. Enfin, on pourrait tout à fait concevoir la création d'une nouvelle partie de cité (avec tous les problèmes que cela peut engendrer) afin d'accueillir les réfugiés de Pebblebrook.