

Les Légendes de la Garde, Printemps 1155 :

Engloutis



Aventure par Gépé

Jeu par Luke Crane

Bande dessinée par David Petersen

Engloutis

Cette mission de printemps est parfaite pour débiter l'année. Elle conduira les membres de la garde dans les terres isolées au sud de Copperwood, sur les traces d'une récente colonie de souris souhaitant créer une cité indépendante. Cependant, leur destin s'est joué en un instant lors d'un effondrement de terrain. Depuis, les habitants sont plongés dans la peur, prisonniers d'un ermite furet appréciant les énigmes dans le noir.

Tour du MJ

Habituellement, le début du printemps est l'occasion de remettre en place tout ce qui s'était arrêté pendant l'hiver, Gwendolyn répartit alors ses gardes à travers les bois pour rétablir les communications restées en suspens. Cette fois ci, elle convoque les joueurs dans la salle des cartes devant une carte plus précise de Copperwood et des environs. Des figurines de bois représentent les différentes patrouilles en cours de mission et certains lieux remarquables. La colonie de la grive en fait partie et est représentée par une figurine de chariot. En la pointant du doigt, Gwendolyn leur indique leur objectif et leur précise que cette nouvelle colonie, bien que non reconnue par les villes avoisinantes n'en mérite pas moins la protection et la bienveillance de la garde. Leur tâche est donc de s'y rendre, de dresser un rapport fidèle de l'avancée de l'installation, puis de prendre contact avec l'autorité en place afin de les inviter à rejoindre Lockhaven au début de l'été.

Le voyage jusqu'à la colonie se fera sans encombre. Dans les environs proches, le MJ présente l'obstacle de terrain. Si le test est un échec, il ajoute la complication de souris. En cas de réussite, l'obstacle animal s'enchaîne naturellement. Une fois les deux obstacles présentés, finissez le tour du MJ et commencez le tour des joueurs.

Obstacles de la Mission

Obstacle de terrain

La colonie de la grive a été victime d'un effondrement de terrain soudain et a été engloutie dans les profondeurs. Son emplacement n'est qu'approximativement situé sur la carte de Gwendolyn, il faudra donc faire montre de patience et de déduction pour pouvoir la situer exactement. Un test de trace-sentier d'obstacle 6 est nécessaire pour situer précisément l'emplacement. En cas d'échec, présentez une complication. Les gardes seront bien entendus très surpris de trouver un petit gouffre à la place des habitants recherchés.

Une fois le gouffre découvert, une piste de descente possible peut être devinée à travers les débris de chariots et de petites maisonnettes grâce à un test de trace-sentier ob 3. En cas d'échec, présentez une complication. Au fond du gouffre, on peut entendre des cris étouffés provenir des profondeurs de la terre. Un test de charpentier obstacle 4 sera nécessaire pour dégager un passage et bâtir un étau de fortune. En cas d'échec, infligez l'état fatigué aux souris participant à la construction.

Dès lors qu'un passage s'ouvre, trois souris de la colonie s'extirpent des sous sols et remercient leurs sauveurs. Il s'agit d'Anwen, Bron et Glenys, trois jeunes membres actifs de la colonie qui n'ont eu de cesse de creuser un passage vers la surface depuis l'effondrement il y a trois jours. Ils expliquent que la colonie comporte une cinquantaine de membres et qu'ils ont croisé certains survivants dans les tunnels, mais que ces derniers ont pris peur après avoir entendu les paroles et les cris des profondeurs. Ils se sont alors séparés et n'ont jamais retrouvé les autres survivants. A ce moment précis, un cri de souris perce le silence des profondeurs. Il est temps de descendre aider les survivants.

Obstacle animal

Dans les ténèbres, les gardes devraient s'équiper de lampes ou de torches, n'oubliez pas la difficulté

supplémentaire imposée aux actions dans le noir. Un test de baroudeur ob 4 leur permet d'improviser des sources de lumière. En cas d'échec, infligez l'état en rogne aux participants. Les tunnels ne sont qu'un labyrinthe de galeries formées spontanément par l'effondrement et rejoignent une antique salle au trésor des furets.

Dans ces tunnels erre Darko le fou, vieil ermite abandonné par ses pairs qui survivait seul, tant bien que mal, jusqu'à ce que le glissement de terrain précipite une cinquantaine de souris dans « son palais ». Il a déjà tué et dévoré trois victimes et se complait à effrayer les autres survivants en posant une énigme à voix haute avant chaque meurtre, dans le noir le plus total. Il faudra trois tests réussis d'éclaireur ob 4 ou de trace-sentier ob 5 ou encore quatre échecs pour enfin arriver dans la salle du trésor. A chaque échec, Darko leur crie une de ses énigmes dans le noir et s'ils répondent mal, assassine une souris à proximité. A chaque réussite, les gardes se rapproche un peu du repaire du furet et mette la patte sur une ou deux souris rescapées, blessées ou piégées. Darko le fou ponctue leur avancée dans les tunnels de phrases loufoques et de rires déments.

La salle au trésor est une haute salle voutée, effondrée sur un côté, d'où une langue de terre s'est déversée à l'intérieur. Seuls quelques piliers d'apparat sont encore debout, et les murs sont décorés de mosaïques de carreaux blancs et ultramarins. Le sol est quant à lui recouvert de richesses : pièces de monnaie, candélabres, armes de furets, tapisseries, toiles, tentures et tissus précieux. Le tout est évidemment en mauvais état et parsemé d'ossements. Darko le fou les attends dans la pièce et leur propose deux choix : la mort par le fil du verbe ou de l'épée. Si les joueurs posent une énigme que Darko ne peut pas résoudre, il fuit en hurlant des injures et disparaît dans la nature. Pour ce faire, un test de manipulateur opposé à la volonté de Darko suffira. Arrêtez là le tour du MJ.

Darko le Fou

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

Compétences : *Combattant 3, Manipulateur 4, Chasseur 4, Conseiller 4, Savoir (énigmes) 4*

Traits : *Rusé 1, Inquisiteur 1*

Équipement : *couteaux, sac vide*

Complications de la Mission

Complication liée au climat

En extérieur, une complication peut amener une pluie glaciale de printemps qui oblige la patrouille à faire un test de vigueur ob 3. L'échec conduit à l'état malade. N'oubliez pas de tenir compte de la pluie pour les tests ultérieurs.

Complication liée aux souris

Glenn est un vieux chasseur partant habituellement plusieurs jours de suite dans les environs de Copperwood et il connaît l'emplacement de la colonie de la grive. Pour lui les habitants ne sont que des illuminés inconscients de s'être aventuré seuls ici. Lorsque les joueurs ratent leur test pour repérer la colonie, faites leur faire un test de chasseur ob 4 pour repérer un piège tendu sur leur chemin. Si c'est un échec, ils sont pris dans un filet suspendu à un arbrisseau. En cas de réussite, Glenn déboule, furieux et les insulte pour avoir déclenché un si bon piège. Il ne les relâchera pas avant qu'ils n'aient promis de reconstruire le piège. Une fois la rencontre résolue, il les accompagne jusqu'à la colonie et s'étonne de sa disparition.

Glenn

Attribut Brut	Rang	Attribut Spécial	Rang
Nature (souris)	2	Ressources	3
Volonté	5	Cercles	2
Vigueur	5		

Compétences : *Chasseur 5, Erudit 3, Eclaireur 3, Savoir (piste) 4*

Traits : *Repères naturels 2*

Complication liée au terrain

Dans le cas où les gardes empruntent un sentier risqué, une partie du sol s'effondre sous eux et un restant de toit est au point de basculer pour les écraser. Un test de nature ob 4 est nécessaire pour fuir et s'en sortir indemne. Dans le cas contraire, appliquez l'état blessé.

Complication liée aux animaux

Dans les profondeurs, Darko proposera certaines des énigmes suivantes : « plus il est chaud et plus il est frais – le pain ». « Toujours le premier, jamais dernier, rien sans lui n'est jamais fini car rien ne peut commencer sans lui – le début ». « Toujours à l'est, jamais à l'ouest, il assiste à un lever mais jamais à un coucher – l'orient ». « J'ai un chapeau mais pas de tête, j'ai un pied mais pas de jambe, je n'ai ni ventre ni bras – le champignon ». « Quand il mange, il grandit et quand il boit, il meure – le feu ». « Il m'appartient et pourtant tout le monde l'utilise plus souvent que moi – le nom ». « Je suis muet, aveugle et sourd, combien de sens me reste-t-il ? – trois ».

Tour des Joueurs

Le tour des joueurs commence lorsque Darko est vaincu et ne pose plus de soucis.

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 des survivants. Ce qui nécessitera un test de trace-sentier ob 5. En cas d'échec prévoyez une complication où les proches d'Anwen, Bron et Glenys périssent dans les décombres.
- Ils peuvent vouloir extraire le fabuleux trésor de Darko. Il faudra pour ce faire réussir une série de tests sous peine de voir le monticule d'or disparaître à jamais dans les profondeurs. Prévoyez un test d'ouvrier ob 3 suivi d'un test de charpentier ob 5 pour construire une galerie sûre.

- Les joueurs peuvent escorter les survivants jusqu'à Copperwood pour leur trouver un refuge. Voyager avec un groupe de cette taille nécessite de l'organisation et notamment de bien anticiper les nombreux dangers potentiels. Un test de militaire ob 6 sera nécessaire pour protéger efficacement la population lors du trajet et un échec implique la perte de plusieurs dizaines de victimes.

Continuer l'Aventure

Tout problème non résolu lors du tour des joueurs peut déclencher de futures missions. Il est possible d'aider les jeunes colons à rebâtir un village sûr et bien protégé, les joueurs servant de consultants dignes de confiance. Ou bien, si Darko est toujours vivant, il peut vouloir récupérer son trésor et pour cela revenir vers les joueurs, surveiller le lieu où ils ont gardé les richesses puis passer à l'attaque au moment opportun. Il ne se risquera pas à reprendre contact avec les siens qu'il considère dorénavant comme de parfaits étrangers mais peut cependant « requérir » l'aide d'un prédateur des environs pour l'aider dans sa tâche.