



CONTREBANDE À L'AUBERGE DU PONT-VIEUX

Un scénario pour Chroniques Oubliées fantasy,
Pathfinder RPG et autres jeux basés sur système d20

Le Mourioche
<https://utip.io/lemourioche>

Avant-propos

À propos de ce scénario

Dans cette aventure, les personnages joueurs sont plongés dans une enquête pleine d'action, sur fond de braconnage et de contrebande. L'histoire prend place à l'auberge du Pont-Vieux, dans la forêt de la Flèche, tout près de la ville de La Bouillie.

Jouable en moins deux heures, ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 personnages de rang 1, mais il peut aisément être adapté pour des personnages plus nombreux ou plus expérimentés. Il suffira alors de modifier les ennemis pour qu'ils soient plus puissants.

Ce scénario est librement inspiré de L'Auberge noyée, l'aventure de démonstration de Chroniques Oubliées fantasy, téléchargeable sur le site de Black Book Éditions ¹.



Visitez <https://utip.io/lemourioche> pour d'avantages de scénarios d'aventure et d'enquête.

À propos du système de jeu

Ce scénario utilise le système d20², ce qui le rend jouable avec des jeux comme D&D, Chroniques Oubliées fantasy ou Pathfinder RPG.

Pour chaque test de ce scénario, la caractéristique correspondante est indiquée dans sa version courte :

- Force : **FOR** difficulté **X**
- Dextérité : **DEX** difficulté **X**

1. https://www.black-book-editions.fr/contenu/file/105_co_01_aventure_demo_v1.pdf

2. À propos du système d20 : https://fr.wikipedia.org/wiki/D20_System

- Constitution : **CON difficulté X**
- Intelligence : **INT difficulté X**
- Sagesse : **SAG difficulté X**
- Charisme : **CHA difficulté X**

Ainsi, on verra souvent des phrases du type : "Faites un test de **SAG difficulté 15**", ce qui signifie, en toutes lettres : "Faites un test de Sagesse de difficulté 15".

Également, ce document utilise régulièrement des *compétences*, qui n'existent pas en tant que telles dans Chroniques Oubliées fantasy, mais qui existent dans d'autres jeux basés sur le système d20, comme Pathfinder RPG. Par exemple, **INTIMIDATION / CHA difficulté 10** indique de faire un test avec la compétence Intimidation et une difficulté de 10. Si votre système de jeu ne possède pas la compétence Intimidation, utilisez alors la caractéristique associée, c'est-à-dire ici le Charisme, ou bien, le cas échéant, une capacité correspondante.

Dans tous les cas, sentez-vous libre d'adapter les tests au système de jeu que vous utilisez.

À propos des encadrés

Dans ce scénario, vous trouvez un certain nombre d'encadrés destinés à faciliter la lecture et à mettre en avant certaines informations.

Les indices Afin de ne pas les manquer, dans une scène donnée, les indices susceptibles d'aider les personnages joueurs à la résolution d'une quête sont présentés ainsi :



Description de l'indice

Les textes à imprimer Parfois les personnages joueurs rencontrent un texte, une affiche, une note, un papier... Ces éléments sont disponibles dans les aides de jeu, pour que vous puissiez les imprimer et les remettre aux joueurs.

Toutefois, si vous préférez, vous pouvez, à la place, les lire à haute voix.

Texte à imprimer

Les adversaires Pendant leur aventure, les personnages joueurs rencontrent des créatures et des méchants, qui viennent se mettre en travers de leur chemin. Pour synthétiser les informations nécessaires aux combats, elles sont présentées comme suit :

Nom · Type de créature

Sous titre

Présentation éventuelle

FOR	+1	CON	+3	SAG	+0
DEX	+0	INT	+0	CHA	+0
DEF	13	Init	10	PV	13

Arme 1 +2 **DM** 1d4+2

Arme 2 +0 **DM** 1d4+1

PV ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐

Capacité 1 Description de la capacité 1

Capacité 2 Description de la capacité 2

Les dialogues Les dialogues aussi sont encadrés, afin de bien les distinguer dans le texte lors d'une partie. Lisez les à haute voix à vos joueurs, et mettez-y le ton !

– Bienvenue, aventuriers ! Installez-vous confortablement, je vous apporte tout de suite de la cervoise.

À propos de l'auteur

Je suis Sébastien Carceles, aka Le Mourioche, développeur indépendant d'applications web depuis la Bretagne, et rôliste depuis de nombreuses années. Je suis papa de trois garçons, que j'initie aux jeux de rôles, notamment avec Chroniques Oubliées fantasy pour les plus âgés, et Donjons & Chenapans³ pour les plus jeunes.

J'écris des scénarios de différents styles : fantasy, contemporain, horreur, aventure... Je les partage gratuitement sur <https://utip.io/lemourioche>. Si vous souhaitez me remercier et m'encourager à écrire d'autres scénarios, vous pouvez :

- Me faire un don : <https://utip.io/lemourioche>
- Me payer un café : <https://www.buymeacoffee.com/lemourioche>

Enfin, pour me donner votre avis, m'indiquer une erreur ou faire une réclamation, envoyez-moi un email : lemouriochejdr@gmail.com

3. Donjons & Chenapans est un jeu de rôle **gratuit** aux règles simplifiées, jouable dès 4 ans. Il est téléchargeable ici dans une version imprimable : <https://utip.io/lemourioche/donjonsetchenapans>.



un jeu de rôle gratuit pour jouer avec ses enfants dès 4 ans

Création
Gus&CO

Feuille de personnage
Jérôme SOLEIL

Scénario et Illustrations
Julien VERONNEAU

Mise en Page
Sébastien CARCELES

Merci !

Propriété intellectuelle

Ce document constitue une œuvre originale, protégée par le droit d'auteur tel que défini par le droit français. Toute reproduction, diffusion, publication ou retransmission de son contenu est strictement interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits d'auteur.

Certaines descriptions et illustrations de créatures, employées dans ce document, sont issues des règles en ligne du jeu de rôle Chroniques Oubliées fantasy ⁴.

4. <http://co-drs.org>

La carte des alentours de l'auberge, ainsi que celle de la caverne, ont été créées grâce aux incroyables générateurs de Watabou⁵.

D&D, Chroniques Oubliées fantasy, Pathfinder RPG, sont des marques déposées qui appartiennent à leurs ayants droits. Ce document ne leur est lié en aucune manière.

La photo utilisée en couverture est de v2osk⁶, publiée sous licence Unsplash⁷.

Open Game License

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted ; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute ; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress ; artifacts ; creatures characters ; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations ; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities ; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs ; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content ; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that

5. <https://watabou.itch.io>

6. <https://unsplash.com/fr/@v2osk>

7. <https://unsplash.com/license>

are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License : This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Chapitre 1

Contexte

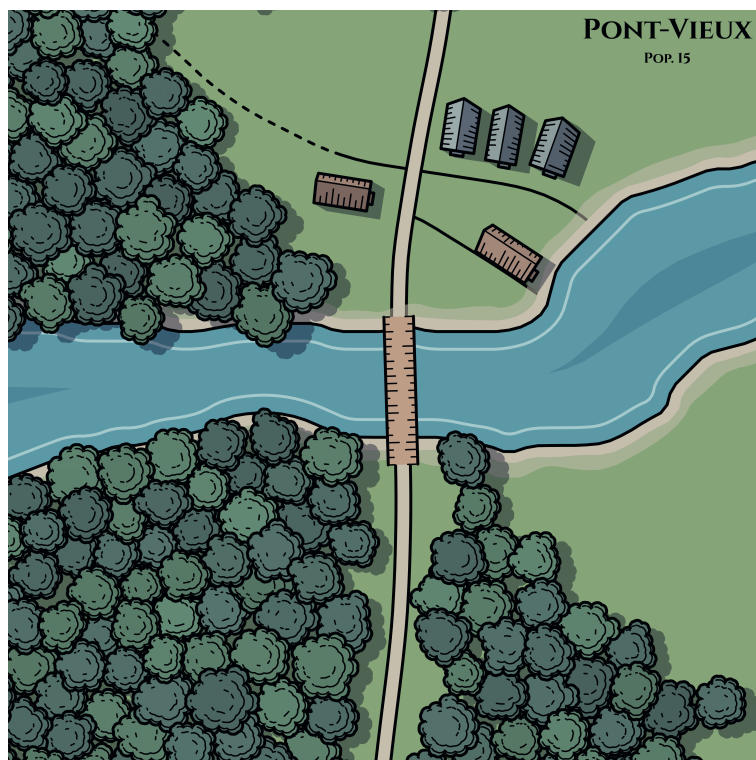
Fauchés, les personnages joueurs voyagent ensemble en direction de La Bouillie, située entre la Mer Fade et la Forêt de la Flèche. Ces derniers jours, ils n'ont fait que retrouver un chat perdu, chasser une meute de chiens qui menaçait une ferme et aider un pauvre homme à récupérer une malle tombée dans la rivière depuis son chariot.

Il est toujours bon d'aider son prochain, mais leurs économies s'épuisent, et ils doivent rapidement trouver du travail s'ils ne veulent pas en être réduits à vendre leurs armes pour survivre.

Les personnages joueurs ont entendu dire qu'une humaine, une certaine Odeline, se présente tous les vendredis soir à l'auberge du Pont-Vieux¹, située à quelques kilomètres en amont de La Bouillie. Elle y cherche un groupe d'aventuriers, pour réaliser l'une ou l'autre mission périlleuse, mais bien rémunérée, dans les collines environnant la ville.

Pour les personnages joueurs, c'est la dernière chance de se remettre en selle avant de raccrocher sa cape d'aventurier et d'aller chercher un travail "normal".

1. Une carte imprimable des environs de l'auberge est disponible en annexe.



Chapitre 2

La grotte

Les personnages joueurs progressent dans la forêt de la Flèche sous une pluie battante. Les capes, les chapeaux et les bottes sont gorgés d'eau depuis longtemps. Des bourasques gelées annoncent l'hiver qui approche, faisant pénétrer le froid jusqu'aux os. La journée de marche restante, jusqu'à l'auberge de Pont-Vieux, s'annonce difficile.

Au début de la partie, indiquez aux personnages joueurs qu'ils se connaissent déjà et demandez à chacun de décrire son personnage.



Alors que les personnages joueurs luttent péniblement contre les éléments, faites-leur effectuer un test de **PERCEPTION** / **SAG difficulté 12**. En cas de réussite, ils aperçoivent, non loin du chemin, un promontoire rocheux sous lequel ils pourraient se mettre à l'abri, au moins le temps d'une pause. L'auberge ne devrait plus être très loin, mais l'orage a redoublé de puissance.

En s'approchant, ils découvrent qu'il s'agit en fait d'une grotte. L'entrée est haute de quatre ou cinq mètres, mais elle se réduit rapidement à mesure qu'on pénètre plus profondément. Au bout de quelques dizaines de mètres, le noir est total, et il faudra une bonne dose de courage pour continuer à avancer.

À plus forte raison, si les personnages joueurs s'entêtent à essayer d'avancer vers l'intérieur de la grotte, ils devront progresser à la queue leu leu, dans un fin boyau rocheux, si fin qu'il leur serait difficile de dégainer leurs armes, et encore plus de se battre.

Pour faire monter un peu la pression, demandez aux personnages dans quel ordre ils se placent. Des cris étranges se font entendre de temps à autre, à mi chemin entre un

jappement et des bruits de gorge, en provenance de l'intérieur. À l'évidence, il y a là-bas quelque animal sauvage ou créature étrange. Un test d'**INT difficulté 15** permet de déterminer que... cela ne ressemble à aucun animal connu.

Enfin, au bout de quelques minutes de progression à l'aveugle dans ces conditions, le personnage joueur de tête échoue sur une lourde grille métallique, équipée d'une épaisse serrure. Elle est évidemment verrouillée, et impossible à ouvrir ou à forcer (laissez néanmoins les personnages joueurs effectuer des tests, et échouer).



De retour à l'entrée de la grotte, les personnages joueurs sont temporairement à l'abri de la pluie, mais l'humeur est morose.

Un tas de cendre et quelques rondins de bois, à usage de bancs, témoignent d'un usage récent de cet abri. Un feu pourrait les réchauffer, mais il est difficile à allumer, et il faudra réussir un test de **DEX difficulté 15** pour y parvenir.

En cette fin d'automne, la lumière de fin de journée décroît rapidement. Les personnages joueurs doivent repartir sous peu s'ils veulent arriver à l'auberge avant la nuit.

Chapitre 3

L'auberge de Pont-Vieux

La nuit tombe lorsque les personnages joueurs arrivent à l'auberge. Sa silhouette, massive, est celle d'une vieille ferme en pierre. Non loin, d'autres bâtiments servent probablement d'écurie et d'étable.

Tout près du bâtiment principal, un gigantesque chêne s'est effondré en travers de la route. À quelques mètres près, il aurait emporté une partie de l'auberge dans sa chute.

Par contraste, la lumière qui s'échape de l'auberge par les fenêtres lui donne un air chaleureux et accueillant.

Les personnages joueurs n'ont qu'une envie : se débarrasser de leurs vêtements détrempés et se réchauffer près de la cheminée.



Lorsque les personnages joueurs entrent dans l'auberge, un grand et fort bonhomme souriant les accueille précipitamment. Il est chauve et arbore une barbe fournie. Ce faisant, il quitte un groupe de quatre clients¹ à l'air patibulaire, debouts près du comptoir.

Les personnages joueurs se trouvent surpris que l'aubergiste se jette ainsi sur eux. Ceux qui réussissent un test de **SAG difficulté 10** comprennent qu'il saisit l'occasion de s'éloigner des personnes au comptoir.

1. Ce sont des braconniers et contrebandiers, mettez-en autant qu'il y a de personnages joueurs.

– Entrez, mes amis, entrez ! Venez-vous réchauffer. Vous devez être transis de froid. Je suis Joshua, le propriétaire de cette auberge. Je vais tout de suite en cuisine vous chercher quelque chose de chaud, pour vous ragaillardir.

Alors que les personnages joueurs mettent leurs affaires à sécher sur les porte-manteaux, ils remarquent que les clients installés au comptoir leurs jettent des regards en biais, tout en échangeant entre eux à voix basse. Un rire s'échappe de temps en temps.

Dans ce groupe, il y a deux hommes et deux femmes. Tous portent des hâches ou des épées, ainsi que des pièces d'armure de cuir. Certains portent des cicatrices dans le cou et au visage. Ces gens sont clairement rompus au combat.

Dans cette grande salle, il y a aussi une vieille dame, les mains serrées sur une boisson chaude. Elle échange de temps à autre un mot avec une autre femme, beaucoup plus jeune, assise face à elle, qui est en train de prendre des notes dans un carnet.

Chapitre 4

L'aubergiste

Les personnages joueurs peuvent faire ce qu'ils souhaitent à partir de là, comme discuter avec les différents clients de l'auberge.

Au bout de quelques instants, Joshua revient avec un plateau bien chargé : du pain, du pot-au-feu dans de grands bols, du fromage, des gobelets et un pichet de vin clair.

– Et voila de quoi vous requinquer !

Après les avoir servi, l'aubergiste semble avoir envie de s'attarder et de discuter avec les personnages joueurs.

– Alors, qu'est-ce qui vous amène sur nos chemins par un temps pareil ? Vous n'avez pas pu reporter votre voyage ? Cette tempête a l'air partie pour durer !

Odeline Si les personnages joueurs l'interrogent sur Odeline, il s'exclame :

– Ah, vous venez pour la rencontrer ? Ça tombe bien, elle est arrivée cette après-midi. Elle est juste là !

Il la désigne d'un geste de la tête. Il s'agit de la femme, assise face à la vieille dame.

Si les personnages joueurs posent davantage de questions à son sujet, Joshua répond qu'Odeline vient chaque semaine dans son auberge, souvent à la recherche de bras pour des missions ou des travaux dans le coin, à l'extérieur de la ville. S'ils insistent, il n'hésite pas à interpeler directement la jeune femme :

– Hey, Ody, vient donc voir par là! J'ai bien l'impression que tu as de nouveaux clients.

Les clients au comptoir Si les personnages joueurs veulent en savoir plus sur les clients au comptoir, Joshua baisse la voix et rentre la tête dans les épaules.

– Ce sont juste des clients du coin, qui viennent se détendre après une dure journée de travail.

Si les personnages joueurs veulent savoir quel type de travail il peut bien y avoir dans le coin, surtout pour des gens armés, Joshua répond que ce sont des chasseurs. Il reste évasif autant que possible.

Il est mal à l'aise et un test de **SAG difficulté 10** permet de remarquer qu'il semble stressé lorsqu'il parle de ce sujet.

La vieille dame Il s'agit de la vieille maman de Joshua. Elle n'entend plus très bien, et de toutes façons elle ne parle plus beaucoup. Comme elle dort peu, elle passe ses soirées ici, à boire du thé, jusqu'à ce que les derniers clients partent se coucher.

Prix des prestations Si les personnages joueurs expliquent qu'ils sont fauchés et qu'ils n'ont pas de quoi payer le repas ou la nuit, Joshua fait une moue contrite, puis se détend. C'est un homme au grand cœur.

– Ce n'est pas grave, allez! Vous me donnerez un coup de main demain pour dégager la route, d'accord? Un arbre est tombé en travers aujourd'hui, quand la tempête a commencé.

Chapitre 5

La recruteuse

Il s'agit d'une jeune femme, grande, aux longs cheveux châtains coiffés en tresse. Sa posture droite et sa voix forte et claire montrent qu'elle a confiance en elle. Ce n'est pas la première fois qu'elle recrute des aventuriers.

Elle porte une veste de cuir et un pantalon. Une dague est accrochée à sa ceinture.

– Bonsoir, aventuriers ! Je suis Odeline. On dirait bien que vous êtes à la recherche d'un travail, honnête et bien payé, n'est-ce pas ? Si c'est le cas, vous avez trouvé la bonne personne.

Avant d'aller plus loin, elle demande à chaque personnage joueur de se présenter, puis elle s'installe à leur table, baissant un peu la voix pour ne pas être entendue.

– Écoutez, je ne sais pas si vous êtes qualifiés pour le poste, mais on va essayer. Je suis à la poursuite de braconniers, qui trafiquent dans le coin. A priori ils chassent la licorne, pour revendre sa corne. Réduite en poudre, c'est un composé alchimique qui a beaucoup de valeur au marché noir. C'est évidemment interdit, tant les licornes sont rares. C'est même puni de mort.

Un test d'**INT difficulté 15** permet de savoir que la corne de licorne permet de réaliser des potions de soin très efficaces, mais également des enchantements puissants (vitesse, neutralisation des poisons).

Odeline explique la situation : d'après des clients réguliers, et qui préfèrent rester anonymes, des braconniers chassent la licorne dans la forêt environnante, et cette auberge est probablement un lieu de contrebande.



Un corps de licorne a été retrouvé cette semaine dans la forêt, non loin de l'auberge. Sans sa corne, naturellement.

Un test de **PERCEPTION / SAG difficulté 18** réussi permet de remarquer que Joshua, qui essuie une table non loin, s'est figé pour tendre l'oreille. Il tremble légèrement, et commence à transpirer, mais prend son temps pour finir d'essuyer la table, afin d'en écouter le plus possible.

Les personnages joueurs devraient naturellement souhaiter savoir quelle rétribution ils peuvent espérer pour cette mission. Odeline leur promet 20 pièces d'argent par aventurier, si les braconniers sont interpellés, et si les cornes sont retrouvées.

– À la première occasion, fouillez l'auberge à la recherche d'indices. Restez discrets, car pour le moment, on n'a pas grand chose. Il ne faudrait pas se gêner des pistes en maquant de tact.

Justement, à ce moment là, un groupe de bûcherons entre dans l'auberge. Odeline fait un signe de tête aux personnages joueurs, qui semble signifier "Profitez-en". En effet, c'est une bonne occasion pour faire le tour de l'auberge sans trop attirer l'attention.

Chapitre 6

Les bûcherons

Il s'agit de trois personnes, la quarantaine environ, solidement bâtis. Il y a deux humains et un nain.

Les bûcherons entrent dans l'auberge en rigolant et en parlant fort. Ils saluent à la cantonnade, et interpellent l'aubergiste :

– Hé, Joshua ! Amène-nous des tartines au fromage, de la bière et ton meilleur tord-boyaux. On a besoin de se réchauffer, ce soir.

Les bûcherons s'installent à une table, non loin du feu et des personnages joueurs, en lançant des regards et des clins d'œil appuyés aux femmes du groupe. Ils continuent de parler fort, attirant l'attention sur eux. Ils échangent de temps à autre avec Odeline et les autres clients, essentiellement au sujet du mauvais temps, du travail qu'il leur reste à abattre et du grand chêne tombé à côté de l'auberge.

Chapitre 7

Les clients louches

Tous les quatre ont l'air de durs à cuire. Il y a deux hommes et deux femmes, tous humains. Ils sont accoudés au comptoir et sirotent leur boisson en échangeant à voix basse.

Ils portent quelques bijoux tribaux : des bracelets et des colliers, faits d'os, de bois et de pierre. Un test de **CONNAISSANCE / INT difficulté 14** évoque leur provenance à qui le réussit : ces bijoux doivent venir de créatures sociales, qui vivent en groupe. Peut-être des gobelins ou des hommes lézards, éventuellement des orques.

Un test de **PERCEPTION / SAG difficulté 19** permet de s'apercevoir qu'ils ne répondent qu'aux bûcherons humains, jamais au nain, qu'ils font mine de ne pas entendre, ou à qui ils répondent du bout des lèvres.

Quand les personnages joueurs s'adressent à eux, seul le plus âgé leur répond.

– Je suis Melric, le chef de cette expédition. Nous sommes des chasseurs.
Et vous, qui êtes vous ?

S'il y a des non-humains parmi les personnages joueurs, Melric ne s'adresse jamais à eux, et les ignore ostensiblement. Ses compagnons et lui arborent même une moue dégoûtée quand un personnage joueur non-humain s'adresse à lui.

Malgré les questions des personnages joueurs, Melric ne donne que peu d'informations supplémentaires :

– Il y a un nid de Wivernes dans les collines rocheuses qui surplombent cette forêt. Le maire de La Bouillie paie un bon prix à qui ramènera leurs carcasses.

Il n'en dit pas plus sur leurs activités, et reste évasif face à toute question. Si les personnages joueurs abordent frontalement le sujet des licornes, Melric répond qu'il faudrait être fou pour les chasser. Déjà parce qu'on n'est pas sûr qu'elles existent, et surtout parce que ce serait risquer de finir pendu, pour qui se ferait attraper.

Chapitre 8

La vieille dame

Elle porte une longue tresse de cheveux blancs. Ses yeux sont légèrement laiteux, et elle a l'air d'être plongée dans ses pensées.

À chaque question qu'on lui pose, elle répond :

– Oh, moi, vous savez, ce que j'en dis...

De temps en temps, elle lance avec une pointe de fierté :

– Demandez donc à mon fils, c'est son auberge, vous savez !

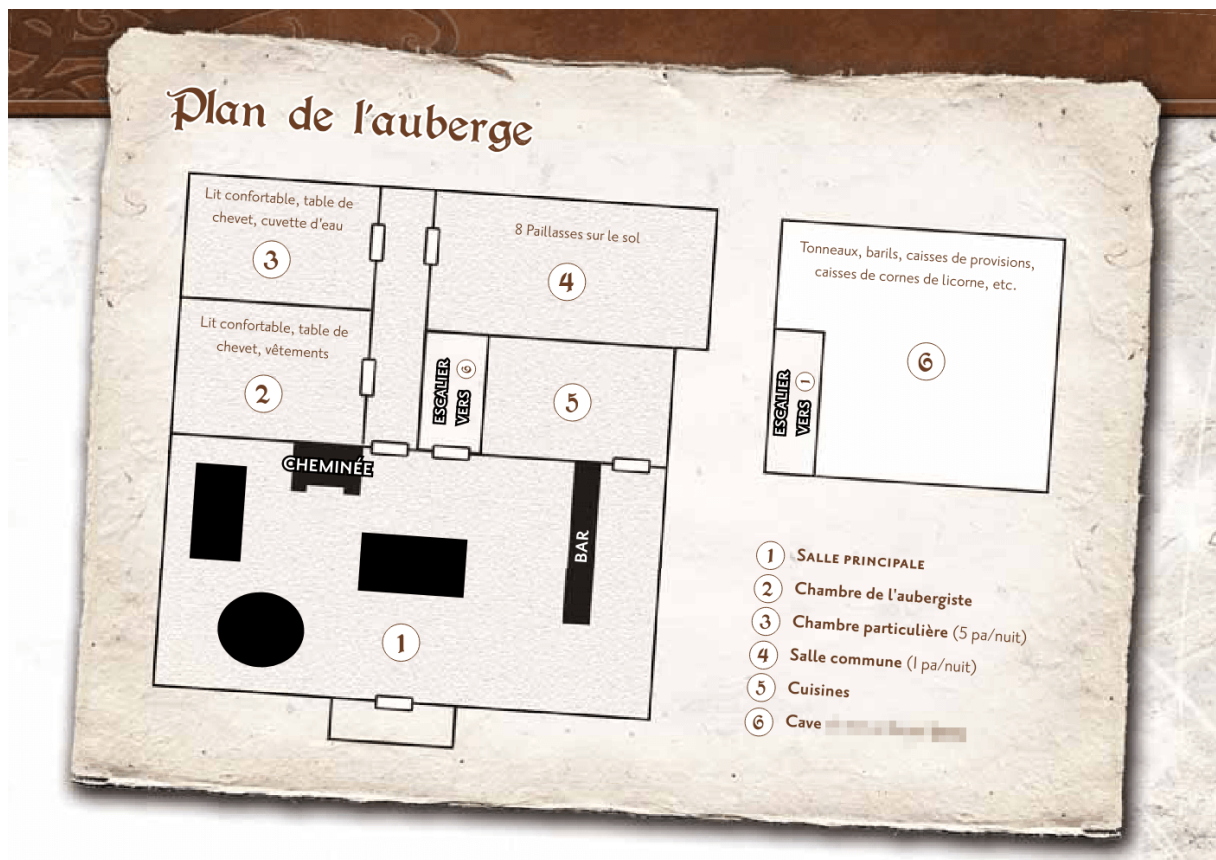
Si les personnages joueurs l'interrogent spécifiquement sur les licornes, le braconnage ou la contrebande, elle répond :

– Les licornes sont des animaux très rares, vous savez. Les chasser serait un véritable sacrilège.

Chapitre 9

La fouille

L'auberge se compose de plusieurs pièces que les personnages joueurs peuvent visiter une à une. Vous pouvez la dessiner au fur et à mesure, en vous inspirant de celle de l'Auberge noyée, l'aventure de démonstration de Chroniques Oubliées fantasy, téléchargeable sur le site de Black Book Éditions ¹.



1. https://www.black-book-editions.fr/contenu/file/10e5_co_01_aventure_demo_v1.pdf

La chambre de Joshua et de la vieille dame Il n'y a rien de spécial ici : deux lits, une armoire contenant des vêtements, un coffre en bois avec des draps, des couvertures et autre matériel de lit.

La cuisine Il y a là des denrées alimentaires, des plats et des ustensiles de cuisine, rangés sur des étagères. Un grand établi central sert à la préparation des repas.

Joshua se rend très régulièrement dans la cuisine :

– Hé, que faites-vous là ? La cuisine est interdite d'accès aux clients.

La chambre privative L'auberge ne dispose que d'une seule chambre privative, avec un lit double. La chambre est simple, confortable et propre. Actuellement elle est vide, aucun client ne l'a réservée ce soir.

Le dortoir Il contient huit paillasses, posées sur des sommiers en bois, au confort limité. Quatre d'entre elles semblent actuellement louées, puisqu'on y trouve des couvertures et d'autres affaires personnelles.

Si les personnages joueurs fouillent les affaires en questions (avec un test de **FOUILLE / SAG difficulté 10**), ils trouvent deux petites potions de soin et une bourse contenant 10 pièces d'argent. Vont-ils les voler ?

Ils trouvent également du petit matériel de chasse : lunette grossissante, sifflet qui imite le chant d'un oiseau, couteau à dépecer, scie à os.

La salle d'eau et les latrines Une salle d'eau rudimentaire, mais propre, est mise à disposition des clients.

La cave Un escalier descend vers la cave. Une porte de bois, fermée à clef, bloque l'accès à la cave.



Il s'agit de la seule porte fermée à clef de l'établissement.

Les personnages joueurs peuvent tenter de crocheter la serrure de la porte, avec un test de **CROCHETAGE / DEX difficulté 16**. Ils doivent pour cela disposer d'outils de crocheting, ou subir un malus de 10.

Pour enfoncer la porte, les personnages joueurs doivent réussir un test de **FOR difficulté**

20. Enfin, pour la détruire avec une arme, considérez que la porte possède 20 PV, et que les DM de chaque attaque sont réduits de 7.

Une telle entreprise ne manquera pas, naturellement, d'attirer l'attention de Joshua, qui vient à alors à leur rencontre pour savoir ce qu'il se passe.

Chapitre 10

L'interrogatoire

Si les personnages joueurs font du bruit avec la porte de la cave, Joshua montre le bout de son nez, les sourcils froncés :

– Dites-donc, qu'essayez-vous de faire à la porte de ma cave ?

Si les personnages joueurs veulent confronter ou interroger Joshua au sujet du braconnage, celui-ci perd rapidement ses moyens. Il transpire à grosses gouttes, tremble, bégaye. Pour autant, il nie en bloc :

– Je... Je ne suis au... Au courant de rien !

Les personnages joueurs peuvent insister et tenter de l'intimider (test d'**INTIMIDATION** / **CHA difficulté 13**) ou de le convaincre (test de **CONVICTION** / **CHA difficulté 15**).

En cas d'échec, il commence à s'agacer :

– Il n'y a pas de braconnage par ici, rien que d'honnêtes chasseurs et bûcherons.

Puis il ajoute (passez directement à ce dialogue en cas de succès) :

– Il n’y a rien de spécial, dans cette cave. Je suis innocent de tout ce que vous sous-entendez. Je la ferme à clef pour mettre à l’abri mes bouteilles et mes denrées les plus précieuses, pour les protéger des clients indécents qui, comme vous, ont tendance à fûreter un peu partout.

Enfin, dans l’élan, il s’emporte :

– Vous voulez que je l’ouvre, pour vous le prouver ?

Un test d’**EMPATHIE** / **CHA difficulté 17** réussi permet de comprendre, à la lueur dans son regard, qu’il regrette d’avoir fait cette proposition. Il ouvre la porte néanmoins.

Chapitre 11

La cave

Joshua, s'il est présent, attend près de la porte.

Dans la cave, il n'y a rien d'autre que des tonneaux, des barils, des caisses de provisions, des étagères, des vieux outils, et quelques chaises cassées... Elle est humide et sombre, sans ouverture vers l'extérieur. On peut s'y éclairer grâce à de vieilles chandelles, laissées sur un guéridon pour cet usage.

Un test de **FOUILLE / SAG difficulté 15** réussi permet de découvrir des outils de crochetage.

Un second test plus facile (**FOUILLE / SAG difficulté 12**) donne accès à une lanterne à huile.

Une fois que les personnages joueurs sont déçus, et commencent à s'interroger sur la prochaine action à réaliser, ils sentent un courant d'air. Ce qui est étrange, puisque la pièce ne possède qu'une seule porte et qu'il n'y a pas d'autre ouverture.

Un test de **PERCEPTION / SAG difficulté 14** réussi leur permettra de déterminer rapidement que le courant d'air vient de derrière une armoire (en cas d'échec, ils devront chercher beaucoup plus longtemps pour trouver sa source).

Derrière cette armoire, que les personnages joueurs bougent sans difficulté, se trouve un couloir sombre. Au bout de deux mètres, le couloir, directement taillé dans la roche, est fermé par une porte à barreaux métallique croisés, pourvue d'une serrure solide. Cette porte est virtuellement impossible à forcer (solidité de 30, réduction des dommages de 20) ou à crocheter.

Soit Joshua était présent dans la pièce avec les personnages joueurs, puisqu'il leur a ouvert la porte, soit il arrive, alerté par le bruit. Lorsqu'il aperçoit les personnages joueurs face à la porte close, il se décompose et prend la fuite. Il ferme la porte à clef derrière lui, enfermant les personnages joueurs. Cela ne lui fait gagner que quelques minutes, car ils arriveront bien à sortir de la cave à un moment ou un autre.

Le couloir mène à la caverne, la même que celle où mène la grotte devant laquelle les personnages joueurs ont repris des forces avant d'arriver à l'auberge. Mais pour le moment, ils n'ont aucun moyen de le savoir.

Chapitre 12

L'altercation

L'aubergiste les attend à la sortie de l'escalier, dans le petit couloir. Il cherche à leur faire obstacle.

– Écoutez, ils m'ont obligé à participer à leur trafic, je ne voulais pas en être ! Je n'avais pas le choix. Ils menaçaient de s'en prendre à mon auberge ! Ils travaillent avec des forces maléfiques, vous comprenez, je ne suis pas de taille à lutter contre ça.

Il semble sincèrement désolé.

Derrière lui, dans la grande salle, les personnages joueurs aperçoivent les clients louches qui étaient au comptoir, en train de faire craquer leurs articulations, prêts à en découdre.

Captant leur regard, il prévient :

– Je les ai convaincu de vous laisser tranquille, si vous partez maintenant. Reprenez la route immédiatement et oubliez toute cette histoire, c'est votre seule chance.

Puis il s'écarte pour les laisser passer.



La vieille et les bûcherons ont disparu, peut-être alertés par Joshua qu'il allait y avoir du grabuge.

Quant à Odeline, la recruteuse, elle est attachée à une chaise, et baillonnée. Sa joue est tuméfiée. Elle leur jette des regards implorants.

Melric, le chef des braconniers, s'adresse aux personnages joueurs :

– Alors, les marioles, il paraît que vous nous quittez déjà ? Vous faites bien, remarquez. Je m'en voudrais de tâcher les beaux tapis de notre ami Joshua avec votre sang.

Les personnages joueurs peuvent essayer de parlementer ou d'interroger les malfrats. C'est toujours Melric qui leur répond, au nom du groupe.

Au sujet d'Odeline

– Ne vous en faites pas, elle va bien ! Ce sont des histoires de voisinage, rien de plus. Ça ne concerne pas les étrangers comme vous, on va plutôt régler ça entre nous.

Au sujet des cornes de licorne

– La chasse à la licorne ? On vous aura mal renseigné. Les licornes n'existent pas !

Au sujet du témoignage de Joshua

– On dirait bien que notre aubergiste préféré a du mal à tenir sa langue. Il faudrait peut-être... la lui oter ?



Mais Melric en a rapidement assez de répondre aux questions. La voix soudain plus grave, il se fend d'une dernière mise en garde, tout en dégainant son épée longue :

– Ça suffit, maintenant. Déguerpissez, ou mourrez ici.

Les personnages joueurs n'ont que quelques instants pour prendre une décision. S'ils tardent trop, les braconniers attaquent.

Une illustration de Melric est disponibles dans les annexes imprimables pour être remise aux personnages joueurs.

Melric • Chef des braconniers

Son strabisme lui donne un air louche

Il adopte une posture de combat. Il sait qu'il n'est pas le plus rapide, alors il économise son énergie pour frapper avec force et précision.

FOR	+3	CON	+3	SAG	+0
DEX	+0	INT	+0	CHA	+2
DEF	15	Init	10	PV	15

Épée longue +4 **DM** 1d8+3

PV ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Moral Melric joue toujours gros. S'il se fait prendre, il finira pendu. Il se bat donc jusqu'au KO, ou à la mort.

Grosse clef Il a dans sa poche la grosse clef en fer, qui permet d'ouvrir la lourde porte à barreaux qui mène à la caverne.

Braconnier de base

Une belle équipe de bras cassés

Un peu plus jeune que le chef, le braconnier de base a l'avantage de la fougue, mais il a moins d'expérience.

FOR	+1	CON	+1	SAG	+0
DEX	+1	INT	+0	CHA	+0
DEF	14	Init	12	PV	9

Hâche +2 **DM** 1d8+1

PV □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Moral Lorsqu'ils n'ont plus que 4 PV ou moins, ou si leur chef est défait, les braconniers prennent la fuite.

Potion L'un des braconnier a sur lui une potion Peau d'écorce (+5 DEF pendant toute la durée du combat). Il ne compte pas la boire pour ce combat, qu'il pense être une simple bagarre de taverne. Elle est donc récupérable par les personnages joueurs, si jamais il lui arrivait malheur...



Après le combat, les personnages joueurs retrouvent Joshua assis sur un tabouret, la tête entre les mains. Il marmonne des choses incompréhensibles à propos de son auberge.

Une fois détachée, Odeline se masse l'arrière du crâne.

– Ils m'ont eue par surprise, les lâches. Merci pour votre aide. C'était brouillon, mais au moins, maintenant, on sait qui sont les braconniers. Peut-être que Joshua acceptera de témoigner, mais ça risque de ne pas suffire. Voyez si vous pouvez retrouver les cornes, nous avons besoin de preuves matérielles.

Si les personnages joueurs ont besoin d'aide pour retrouver les cornes, Joshua ou un braconnier survivant peut les mettre sur la bonne piste : le couloir qui part de la cave.

Chapitre 13

La caverne

Il y a deux accès à la caverne :

- le couloir taillé dans la roche, qui part de la cave de l'auberge,
- le boyau rocheux qui part de la grotte, dans laquelle les personnages joueurs ont repris des forces avant d'arriver à l'auberge.

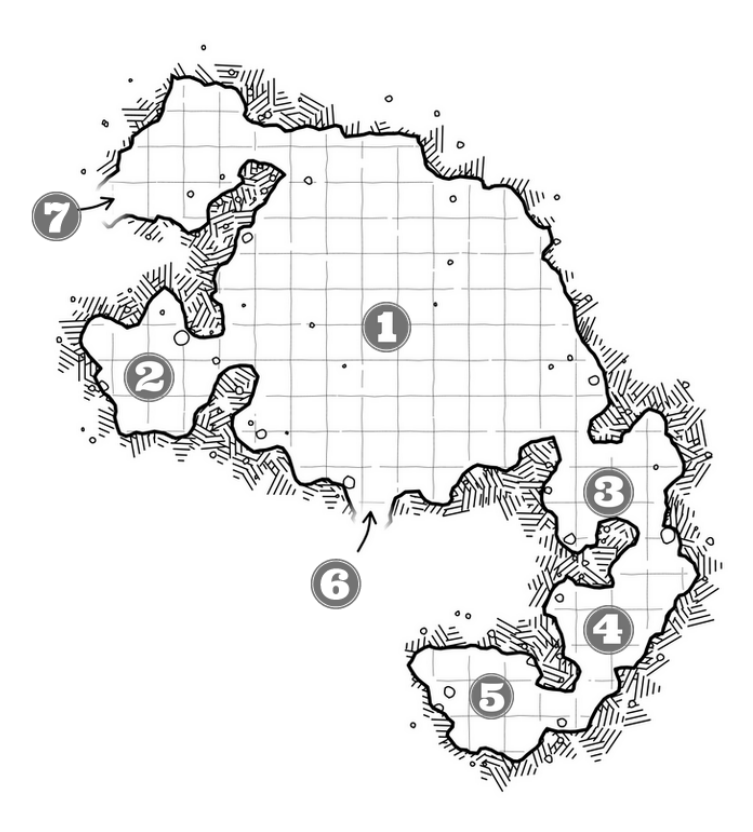
Les deux accès sont fermés par de lourdes portes verrouillées, mais ils possèdent désormais la clef, qui était en possession de Melric.

Les couloirs d'accès à la caverne sont totalement plongés dans le noir. Les personnages joueurs devront trouver un moyen pour s'éclairer. Dans ces conditions, et tant qu'il n'y a pas de meilleure source de lumière, ils subiraient un malus de -2 à tous les tests qui nécessitent la vue.

Au bout de quelques minutes à progresser dans la pénombre, faites leur réaliser un test de **PERCEPTION / SAG difficulté 18**. Une cordelette très fine, tendue en travers du couloir, est difficile à repérer. En cas d'échec, le piège se déclenche : un petit éboulement de pierres s'abat sur eux, infligeant 1D4 DM aux personnages joueurs. En cas de réussite, ils peuvent ramper pour passer sous la cordelette, ou tenter de désamorcer le piège avec un test de **PIÈGE / DEX difficulté 18**. Là aussi, un échec déclenche le piège, mais seul le personnage joueur qui tâchait de le désamorcer prend 1D4 DM à cause de l'éboulement.



La caverne est si grande qu'on pourrait y faire tenir l'auberge tout entière. Elle est hérissée de stalagmites humides.



La caverne est composée des "espaces" suivants :

1. la pièce principale, avec un feu au centre,
2. un zone de repos, qui contient des paillasses,
3. un garde manger, qui contient des choses comme des sacs de noix, de la viande fumée d'origine inconnue, des pommes en train de pourrir, de vieilles pommes de terres, des champignons qui séchent sur une grille métallique, mais aussi des bouteilles d'un alcool fort de basse qualité,
4. un espace de rangement, avec des caisses et armoires défoncées, qui contiennent des fourrures miteuses et malodorantes, ainsi que quelques armes cassées qui attendent d'être réparées,
5. une déchetterie qui, d'après l'odeur insoutenable, sert également de latrines,
6. le boyau rocheux d'accès depuis la grotte,
7. le couloir d'accès depuis la cave de l'auberge.

Référez-vous aux annexes imprimables pour trouver une carte de la caverne à donner aux personnages joueurs, ainsi que des illustrations de kobolds (ils n'en ont peut être jamais vu eux-mêmes).

En approchant, les personnages joueurs entendent les clameurs reptiliennes de créatures qui parlent entre elles. Ça ressemble vaguement à des jappements, en plus guttural.

Au centre est allumé un feu, autour duquel est installée une demi douzaine de kobolds.

Ils sont assis à même le sol, sauf un, qui est sur une caisse.

Les kobolds portent des colliers et des bracelets semblables à ceux des braconniers. Celui qui est sur la caisse doit être le chef, car ses bijoux sont plus nombreux et plus éclatants que ceux des autres.

Si les personnages joueurs souhaitent rester discrets, ils devront réussir régulièrement un test de **DISCRÉTION / DEX difficulté 18**. Car en effet, dès qu'ils approchent ou font un tout petit peu de bruit, les conversations s'arrêtent net, et les têtes se tournent vers eux.

Soudain, comme mus par un signal invisible, les kobolds sortent leurs armes et chargent en hurlant. Le chef prend la tête de l'assaut, en direction du personnage joueur qui semble le plus costaud.

Chef des kobolds

Lézard sous stéroïdes

Le chef des kobolds fait preuve d'une agressivité démesurée.

FOR	-1	CON	-1	SAG	+2
DEX	+2	INT	+0	CHA	-2
DEF	16	Init	15	PV	18

Masse à 2 mains +4 **DM** 1d8+1

PV ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐

Voie du champion rang 1

Imparable Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser Imparable), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Kobold de base

Plein de petits lézards qui s'agitent en jappant

FOR	-1	CON	-1	SAG	0
DEX	+2	INT	+0	CHA	-2
DEF	14	Init	15	PV	3

Lance +2 **DM** 1d6-1

Fronde +2 **DM** 1d4

PV □ □ □

Arme de préférence La moitié des kobolds attaque au contact grâce à la lance, tandis que l'autre moitié reste à distance et utilise la fronde.

Dans la caisse sur laquelle était assi le chef des kobolds se trouvent deux cornes de licornes, d'environ 40 cm chacune, soigneusement enveloppées dans un épais tissu huilé.

Chapitre 14

Épilogue

Tard dans la nuit, épuisés et blessés, les personnages joueurs retournent à l'auberge du Pont-Vieux. Dans la grande salle, ils sont attablés avec Odeline et Joshua. La recruteuse s'adresse à lui :

– Tu n'as pas vraiment le choix, Joshua. Même s'ils t'ont forcé la main, tu es impliqué dans ce trafic. Ton auberge *est* un lieu de contrebande. Le mieux, c'est encore que tu témoignes. Si tu assumes, je ferai en sorte de minimiser ton implication, et tu écoperas d'une peine plus légère, peut-être même seulement d'une amende.

L'aubergiste, abattu, accepte son offre.

Interrogée au sujet des kobolds, Odeline confirme ce que les personnages joueurs avaient déjà du deviner :

– Les braconniers s'étaient associés avec les kobolds. C'est extrêmement rare. Ces créatures ne s'associent jamais aux humains. La nature de leur accord restera un mystère.

En réalité, il est très simple, et un braconnier, s'il en reste, peut l'expliquer : les humains livraient de l'alcool et des denrées alimentaires aux kobolds, en contre partie de quoi ceux-ci gardaient les marchandises de contrebande le temps qu'elles soient vendues.

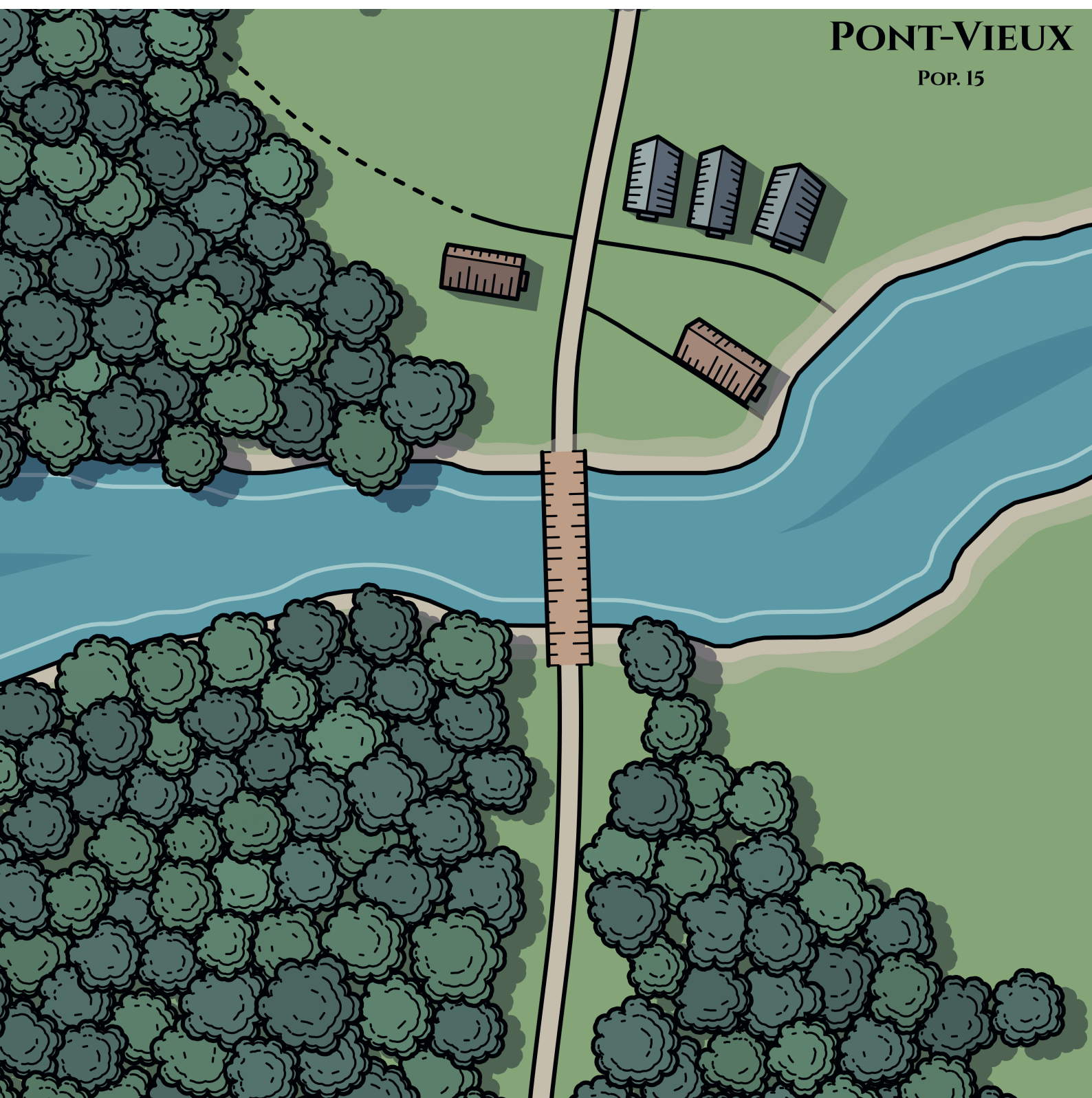
Alors que les personnages joueurs livrent les cornes à Odeline, et récupèrent leur récompense, elle s'exclame :

– Bravo, aventuriers ! Vous avez rempli cette mission avec brio et vous avez bien mérité cette bourse. Repassez vendredi prochain, si vous êtes encore dans le coin. J'aurais peut-être du travail pour vous.

Aides de jeu imprimables

Imprimez et distribuez les aides de jeu, présentes dans les pages suivantes, au moment opportun de l'histoire. Alternativement, vous pouvez également les dessiner, si vous préférez révéler le terrain au fur et à mesure que les personnages joueurs le découvrent.

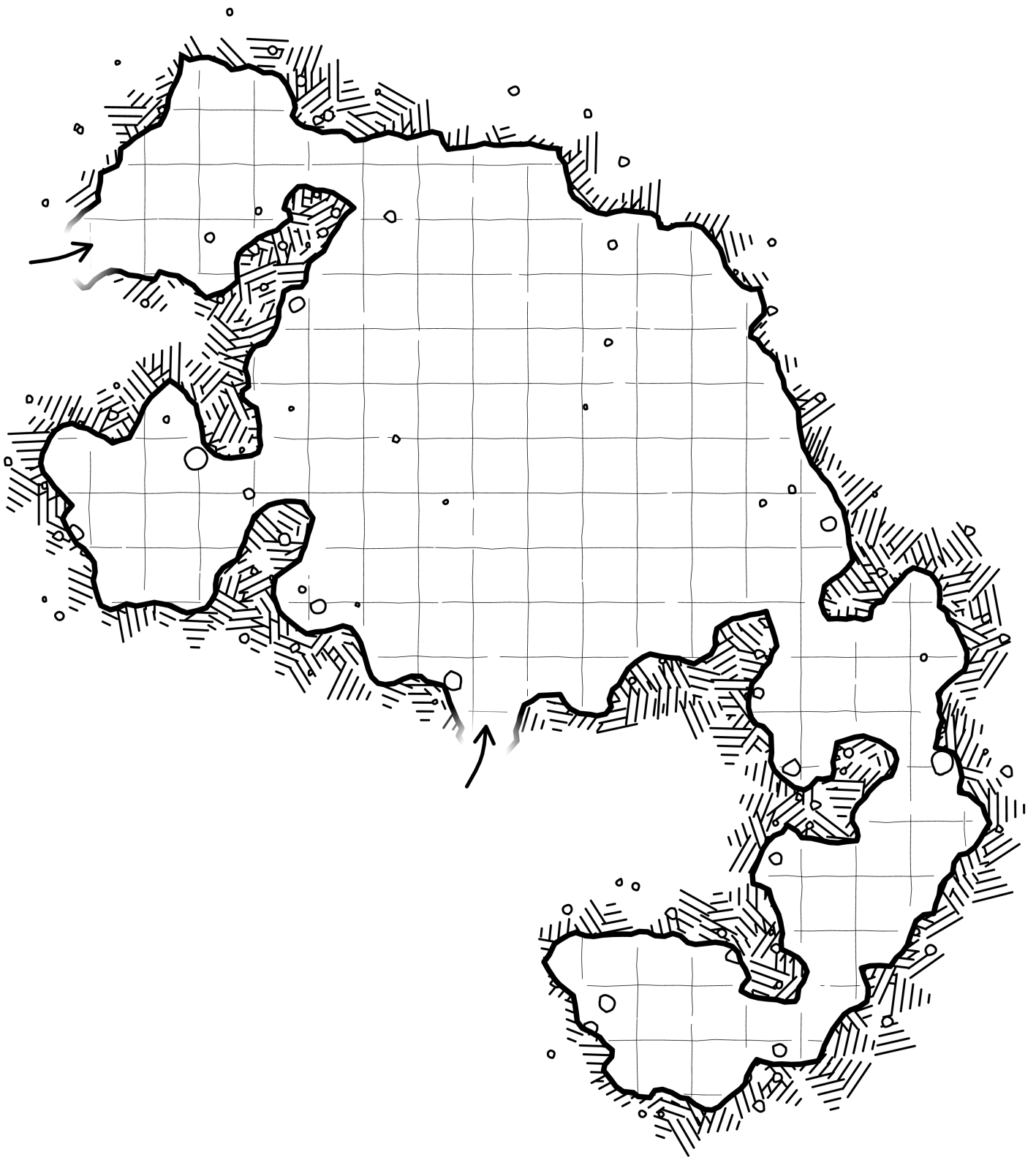
Carte des environs de l'auberge



Melric, chef des braconniers



Carte de la caverne



Chef kobold



Kobold



Table des matières

Avant-propos	i
1 Contexte	1
2 La grotte	3
3 L’auberge de Pont-Vieux	5
4 L’aubergiste	7
5 La recruteuse	9
6 Les bûcherons	11
7 Les clients louches	12
8 La vieille dame	14
9 La fouille	15
10 L’interrogatoire	18
11 La cave	20
12 L’altercation	22
13 La caverne	26
14 Épilogue	30
Aides de jeu imprimables	32