

Scénario 1 : Où est le Grand Schtroumpf ? (dès 3 joueurs, 1h ou +)

Le soir tombe sur le village des schtroumpfs et l'heure du dîner arrive, mais le grand schtroumpf n'a pas l'air de pointer le bout de son nez.

Comme il était dernièrement sur un projet d'ordre magique dans son laboratoire et qu'il avait demandé de ne pas être dérangé, il semble évident qu'il se trouve encore plongé en plein travail, aussi ses petits schtroumpfs décident-ils de festoyer sans trop s'inquiéter.

Pourtant, un peu plus tard dans la nuit, le schtroumpf à lunettes décide d'apporter à manger au grand schtroumpf et de prendre de ses nouvelles, et trouve son laboratoire comme sa maison déserts.

Inquiet, il alla réveiller tout le village pour signaler sa disparition ; pendant que les recherches commencent au village et dans ses environs, les joueurs sont chargés par le schtroumpf à lunettes de mener l'enquête.

Pistes :

Dans le laboratoire, un grimoire est grand ouvert sur le présentoir, à la page de la potion traitant la calvitie.

Ingrédients :

- Edelweiss (fleur poussant en haute montagne)
- Poil d'oreille de personne touchée de calvitie (Gargamel ?)
- Liqueur de mûre (le schtroumpf cuisinier en est à cours → Ronces)
- Tourbe (Marais)
- Eau pure (Source)

Selon la longueur désirée de la partie, à vous de voir où se trouve le grand schtroumpf et à quelle vitesse les joueurs le retrouvent.

Scénario 2 : La vie est un long schtroumpf tranquille (dès 3 joueurs, 1/2h ou +)

Il fait beau au Pays Maudit, durant cet été ensoleillé, mais le niveau de la rivière semble étrangement baisser, jusqu'à ce qu'en une heure il ne s'agisse plus qu'un tas de flaques d'eau, où les poissons se retrouvent emprisonnés. Si cela continue, ils risquent fort d'en mourir, et les récoltes du schtroumpf paysan grillera au soleil.

Le grand schtroumpf demande aux joueurs de trouver la cause de cet assèchement soudain, pendant qu'il n'aille préparer de la poudre de pluie, au cas où, et que le reste du village ne tente de venir en aide aux poissons.

Problèmes :

Gargamel et Azraël rôdent aux abords de la rivière, souffrant eux aussi de la disparition de l'eau.

Un dragon adulte se trouve à la source de la rivière et en boit frénétiquement toute l'eau. Il se trouve qu'il aurait un problème lui causant des douleurs, qui ne cessent pas malgré l'eau ingurgitée.

Pistes :

Chercher le grand schtroumpf pour un diagnostic et / ou un remède.

Avoir un schtroumpf "Ami de la nature" pour comprendre le problème et pour convaincre le dragon de se laisser ausculter. Il faudra un schtroumpf courageux pour se glisser dans sa gorge.

Solution :

Une corne de bouquetin est restée plantée au fond de sa gorge.

Scénario 3 : Le fils du bûcheron (dès 3 joueurs, 1/2h ou +)

Les joueurs sont envoyés en forêt à la recherche de groseilles par le schtroumpf cuisinier qui veut renouveler son stock de gelée, presque épuisé.

Arrivés en lisière ouest des bois, bredouilles, les joueurs entendent les pleurs d'un enfant humain. Curieux, ils jettent un œil pour savoir ce qui se passe, et découvrent aux abords du marais un jeune garçon en larmes.

S'approchant de lui, ils lui demandent ce qui se passe : le gamin, Onfroy, a été envoyé par son père, Germain, le bûcheron vivant aux abords des bois, chercher de la tourbe au marais, mais effrayé par un feu follet il a abandonné son seau derrière lui et a rebroussé chemin. Maintenant, il a trop peur pour y retourner.

Problèmes :

Onfroy a peur et ne saura pas retrouver seul son chemin (il habite au sud de la forêt, et doit traverser un gué à un moment).

Gargamel et Azraël arpentent les environs à la recherche du village schtroumpf.

Solutions :

Les schtroumpfs peuvent tenter de rassurer Onfroy, quitte à l'accompagner pour récupérer son seau et pour le remplir de tourbe.

Les joueurs peuvent aller eux-mêmes chercher de la tourbe, bien que la tâche sera plus difficile.

Les schtroumpfs pourront chercher la maison à pied ou à dos de cigogne ou bien demander au puits aux souhaits en demandant une pièce à Onfroy.

Scénario 4 : Le pigeon voyageur (dès 3 joueurs, 1h ou +)

Un pigeon voyageur s'est posé en plein village schtroumpf, mal en point, avec un message adressé au bourgmestre du village humain, se trouvant au sud-ouest de la forêt.

Le grand schtroumpf s'étant absenté pour rendre visite à son ami l'enchanteur Homnibus, c'est aux joueurs de décider ce qu'ils feront du message.

Problèmes :

Une partie du message est une formule magique en latin, qui transforme en statues de pierre les habitants du lieu où on la lit à voix haute (si les joueurs la lisent au village schtroumpf ils seront épargnés, afin de ne pas bloquer la partie).

Si la lettre est livrée au bourgmestre, il la fera lire à voix haute par le curé, ce qui figera en pierre tous les habitants du village humain. Gargamel, qui a rédigé la lettre, viendra savourer sa vengeance sur les villageois.

Solutions :

Lire la formule à l'envers annule le sortilège.

Lire la formule dans un nouveau lieu annule le précédent maléfice (on peut ainsi figer Gargamel et Azraël en la lisant dans leur mesure).

Pistes :

La bibliothèque du grand schtroumpf est dotée de grimoires de Magie, dont de Magie Noire, où la formule du sortilège de pétrification et des manières de s'en défaire y sont inscrites. Le même grimoire est aussi chez Gargamel.

Scénario 5 : La salsepareille a les schtroumpfs dans l'eau (dès 3 joueurs, 1/2h ou +)

Au petit matin, le schtroumpf paysan réveille le village en catastrophe : le barrage est endommagé et inonde ses champs, ce qui menace toute ses récoltes. Aussitôt tous les schtroumpfs se lancent dans la réparation du barrage, ce qui leur prend la journée.

Après le dîner, épuisés, les schtroumpfs vont se coucher tôt, or le lendemain à l'aube l'alerte est à nouveau donnée par le schtroumpf paysan, et tout le travail de la veille est à recommencer.

Le soir venu, le grand schtroumpf demande aux joueurs de veiller sur le barrage, afin d'éviter que l'incident ne se produise, et afin de découvrir la cause de leurs soucis.

Pistes :

A chaque fois le barrage a été endommagé sur une zone bien localisée, où est restée coincée des poils d'animal.

Sur la berge opposée au barrage, on peut trouver une "coulée", à savoir un passage boueux creusé dans la terre par un animal pour descendre et remonter de l'eau sans efforts.

On trouve à proximité de la "coulée" des "places de ressui", à savoir des zones localisées où l'herbe est aplatie.

Responsable :

Une loutre a élu domicile en face du barrage, et souffre de démangeaisons dans le dos, se servant la nuit tombée du barrage comme d'un grattoir. Si les schtroumpfs la soigne, elle arrêtera d'endommager le barrage.

Informations complémentaires sur les scénarios :

Scénario 2 :

Veillez à rendre le chemin jusqu'à la source quelque peu mouvementé (Gargamel et Azraël peuvent par exemple poursuivre les schtroumpfs et les forcer à faire un détour), car sinon la partie sera brève et ennuyeuse, car le problème du dragon peut être rapidement réglé si les joueurs sont entreprenants.

Scénario 3 :

La tourbe est une matière fossile formée lorsque des déchets végétaux (comme des arbres, du feuillage, etc.) restent immergés dans de l'eau stagnante durant une très longue période (de 1000 à 7000 ans).

Au Moyen-Âge, elle avait de nombreuses utilités, comme de servir de combustible une fois séchée ou - dans le cas présent - d'assainir l'eau d'un puits en en jetant dedans.

Scénario 5 :

Les loutres sont des animaux vivant en bord de rivière, chassant la plupart du temps en solitaires. Elles mangent principalement du poisson (50% à 90% de leur alimentation), et se rabattent sur les batraciens, sur les petits mammifères et parfois sur de petits oiseaux le reste du temps.

Leurs principaux prédateurs sont les loups, les lynx et les renards. Il est possible que la blessure de la loutre vivant en face du village schtroumpf soit une morsure d'un tel animal.