

# L'ODYSSÉE DU NÉGOCIANT SOUCIEUX



MICROLITE 4E

*Aventure conçue pour 4 à 6 personnages de niveau 1*

*Écrite par Philippe «Tymophil» Aubé*



*Maître Fagel ne veut plus voyager seul.  
Les routes ne seraient-elles plus aussi  
sûres qu'auparavant ?*

## PRÉAMBULE

L'Odyssée du Négociant Soucieux est une très courte aventure d'introduction pour **Microlite 4E (M4)**, destinée à un groupe de quatre à six personnages de niveau 1 interprétés par des joueurs débutants et menée par un maître de jeu néophyte. Elle fait suite au scénario **Un Bien Précieux Flacon**.

### CONTEXTE

Des groupes de monstres ont récemment été aperçus dans la région. Maître Fagel a déjà été la cible de ces monstres et il a besoin d'une escorte.

Les monstres descendus des montagnes inquiètent les habitants de cet endroit tranquille.

Surgis de nulle part, la milice locale ne parvient pas à les intercepter.

Les personnages ont déjà affronté des gobelins, mais des rumeurs persistantes évoquent d'autres monstres qui rôdent un peu partout, guettant les voyageurs imprudents.

### RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Les aventuriers sont engagés par maître Fagel pour qu'ils l'escortent de Prayol, où il s'est réfugié, jusqu'à la ville la plus proche : Sorgal (où il réside normalement). Sur leur chemin, ils rencontrent un devin pixie qui leur fait une étrange prédiction.

Les personnages doivent choisir entre deux itinéraires, chacun ayant ses avantages et ses inconvénients. Il est probable que la prophétie du pixie va peser sur leur décision...

Malheureusement pour eux, ils sont attaqués, quel que soit le chemin qu'ils choisissent. Ils sont assaillis par un groupe de gobelins menés par un gobelours et deux molosses. Ce qui accomplit, d'une manière ou d'une autre, la prophétie du pixie.

### DEMI-AVENTURE

Ce scénario ne constitue que le second épisode d'une aventure qui a commencé avec **Un Bien Précieux Flacon**. Ce n'est qu'à l'issue de cette deuxième partie que les personnages passeront au niveau 2.

Ils pourront alors affronter les dangers d'un troisième scénario : **La Demeure Maudite**.

## LES OBSTACLES

Quand un obstacle doit être franchi pour que l'aventure puisse continuer, il faut prévoir que les personnages ne parviendront pas forcément à réussir les actions prévues.

Par conséquent, il faut surtout prévoir une échappatoire afin que leurs échecs n'entraient pas le déroulement du scénario.

Dans la scène avec le pixie, on propose un système où l'échec n'influe pas sur le résultat de la rencontre, mais fait perdre des **POINTS D'ÉCLAT (PE)** aux personnages.

## ACCROCHE POUR LES PERSONNAGES

A priori, nos héros ont fait connaissance de maître Fagel lors du scénario précédent : **Un Bien Précieux Flacon**. Ils ont vaincu les gobelins de la champignonnière et récupéré pour lui un précieux coffret contenant une liqueur coûteuse.

Le marchand devrait n'avoir aucune difficulté à engager les personnages comme escorte. D'autant plus que leur pécule s'est accru d'une centaine de souverains d'or. Ils devraient avoir l'envie de se rendre à Sorgal, la capitale de la Belle Vallée du Méridion, où maître Fagel désire, lui aussi, se rendre dans la capitale de ce duché.

## INTRODUCTION

*Lire ce qui suit aux personnages (on fera de même pour tous les textes bistrots).*

*Alors que vous partagez un bon repas à la taverne du Cor d'Argent, Maître Fagel vient à votre table. Il n'a pas oublié votre aide et vous n'avez pas*

*oublié les cent souverains d'or qu'il vous a versés. Il vous propose de l'escorter vers la ville voisine de Sorgal. Il a peur des monstres et redoute une nouvelle embuscade.*

Maître Fagel est un prospère négociant en alcool et autres spiritueux de Sorgal, une ville voisine de Prayol. Il propose au groupe 100 souverains d'or pour qu'ils l'escortent jusqu'à Sorgal, dont il est originaire. Il s'agit d'un voyage de deux jours. Il montre aux personnages une carte (elle se trouve à la fin du document).

La carte montre un marais qu'il faut, selon les indications de maître Fagel, contourner. Par le nord, on doit franchir une rivière sur un pont. Au sud, il faut emprunter un bac pour franchir l'estuaire marécageux du fleuve. Le voyage s'effectuera à pied car maître Fagel a perdu son cheval et sa charrette dans l'embuscade tendue par les gobelins.



**Maître Fagel sur son cheval**





## I. LA CLAIRIÈRE DU PIXIE

Quand les aventuriers ont accepté la mission...

*Vous partez de bon matin et atteignez le bois deux heures plus tard. Maître Fagel semble très excité par la perspective de traverser la laye des lutins en cette période de l'année où l'on dit qu'un devin pixie dispense ses prophéties. Alors que vous atteignez une clairière, une créature minuscule vous y accueille d'un gracieux mouvement de son bonnet vert.*

La petite créature se présente sous le nom de Pilmilo. C'est un pixie qui annonce des prophéties contre une pièce d'or et la réponse à une énigme.

Quand maître Fagel peut agir...

*Maître Fagel donne une pièce d'or au Pixie. Celui-ci lui fait une jolie révérence puis lui pose l'énigme suivante : « Je marque les frontières du fief. Je peux être doublé par l'effort. Mais je suis aussi le début de la fin. »*

La réponse est la lettre F : elle se trouve au début et à la fin du mot fief, deux fois dans la mot effort et au début du mot fin.

Le Meneur de Jeu laissera **5 MINUTES** aux joueurs pour trouver la réponse. À ce moment, si les héros n'ont pas trouvé la réponse, le pixie ajoute : « **Finale-**

## DES ABRÉVIATIONS

Pour écourter les passages techniques, on utilise les abréviations suivantes.

Pour les caractéristiques : **REF** pour **RÉFLEXES**, **VIG** pour **VIGUEUR**, **VOL** pour **VOLONTÉ**.

Pour les compétences : **ATH** pour **ATHLÉTISME**, **ERU** pour **ÉRUDITION**, **FIL** pour **FILOUTERIE**, **INF** pour **INFLUENCE** et **SUR** pour **SURVIE**.

*ment, la fable, bien que farfelue, est, sans fausse fanterie, fantastiquement facile ! Votre flair flancherait-il ? Flûte alors ! ».*

On laisse encore **5 MINUTES**, après cela, maître Fagel aura l'inspiration et donnera la réponse.

Si un personnage donne la réponse, il reçoit un **POINT D'ÉCLAT (1PE)**. S'il met moins de 5 minutes, chaque membre du groupe reçoit aussi **1PE**. Si aucun personnage ne répond, la rencontre leur coûte **1PE** à chacun.

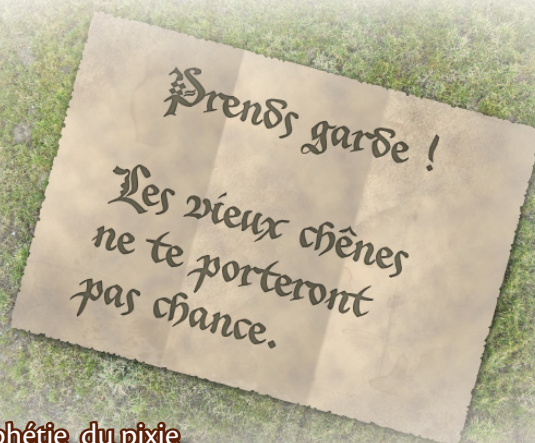
*Dès que la réponse est donnée...*

*Le pixie saute de joie ! Il effectue une pirouette si rapide qu'il semble devenir flou et disparaît, ne laissant sur le sol qu'un petit morceau de parchemin plié.*

Sur le parchemin, on peut lire : « **Prends garde ! Les vieux chênes ne te porteront pas chance.** »



Pilmilo le devin pixie



Prophétie du pixie



## 2. L'AUBERGE DU BON ACCUEIL

La traversée de la forêt se déroule sans problème. Vers midi, les aventuriers débouchent hors du bois. Maître Fagel propose qu'on déjeune. Il promet : « Ce soir nous dormiront dans l'une des meilleures auberges de la région ! »

*Quelques instants plus tard...*

*Après une après-midi de marche, alors que le ciel s'embrase à la lueur du soleil couchant, l'auberge est enfin en vue.*

L'auberge est accueillante, pleine de clients, et maître Fagel y est connu. C'est lui qui paie les chambres et les repas.

Des tests de compétence **VOL+INF** sont nécessaires pour glaner des informations.

Chaque personnage a droit à un tel test. Bien entendu, un personnage qui indiquerait une autre façon d'obtenir des renseignements verra son test modifié. Ainsi, un voleur utilisant sa connaissance des bas-fonds pourrait utiliser **VOL+FIL**.

On peut accorder un bonus allant jusqu'à +5 pour un personnage qui offre une tournée ou qui est parfaitement incarné.

En fonction du résultat de son test, un personnage obtient les renseignements suivants (on obtient toutes les informations dont le niveau est inférieur ou égal à la réussite du test).

### DD RENSEIGNEMENT OBTENU

Les monstres n'avaient encore attaqué personne et évitaient les humains. L'attaque contre maître Fagel est une première.

Les monstres seraient des gobelins, vivant généralement sous la montagne. Ils doivent venir du nord, des monts de Fer.

Ils se déplacent par petites bandes de moins de dix. Plusieurs groupes doivent exister, car des gobelins ont été signalés à des endroits éloignés les uns des autres.

On a vu un groupe rôder au nord de la grande ville de Sorgal. Au sud, on ne peut rien dire car le bois Fagacé est épais et des monstres pourraient s'y dissimuler aisément.


Il paraît qu'un monstre plus puissant les guiderait. Les gobelins ne sortent pas si facilement de leur repaire.

Ces monstres n'ont été signalés nulle part ailleurs, pas même dans le royaume Nain du nord, dans les Monts de Fer. On ne comprend pas d'où ils viennent.

La nuit se passe sans histoire, permettant à chacun de récupérer.

## UN ALLIÉ DE PETIT POIDS...

Généralement, les personnages qui sont rencontrés par les personnages n'ont pas à avoir de caractéristiques car les héros ne les affrontent pas.

Cependant, maître Fagel risque de participer au combat (si tout va mal). Il a donc fallu le doter de caractéristiques. Afin de le différencier des monstres, nous avons utilisé l'icône .

Maître Fagel se range à l'avis des personnages quant au choix de l'itinéraire : soit vers le nord, en passant par le pont de Quercus, soit vers le sud par le bac des frères Grisards, puis le bois Fagacé.

## 3. LE PONT DE QUERCUS

*Quand les personnages arrivent en vue du fameux pont....*

*La route mène à un majestueux pont couvert, entièrement construit en bois sombre. Il se dégage de cet ouvrage une force et une antiquité intimidantes.*

Des gobelins, menés par un gobelours, ont choisi cet endroit pour assaillir les passants.

### SITUATION TACTIQUE

Un goblin est perché sur le toit. Il est muni d'un sifflet de bois. Les autres gobelins sont dissimulés sous le pont. Dès que la vigie siffle pour indiquer que les personnages se sont engagés sur le pont, les autres monstres passent à l'attaque.

Le goblin en faction est difficile à repérer, car il est à plat ventre. Il faudrait réussir un test **REF+FIL DD20** pour le détecter. On peut accorder un bonus de +5 à un personnage qui indiquerait qu'il scrute le toit du pont.

Le gobelours, ses deux chiens de guerre, et 4 gobelins se trouvent à une extrémité, à la sortie du pont. Les 4 autres gobelins, dont la vigie, se trouvent derrière les personnages.

Le but des monstres est de tuer maître Fagel. S'ils y parviennent, ils tenteront d'abandonner le combat. D'ailleurs, les personnages auront droit à un test **VOL+INF DD15** pour sentir qu'il y a quelque chose de bizarre dans ce comportement.



Chef Gobelours



### MAÎTRE FAGEL (NIVEAU 0)

REF12, VIG12, VOL12, 12PV

+ **ÉPÉE COURTE** VIGvsVIG 6 dégâts.

### GOBELOURS (NIVEAU 5)

REF15, VIG17, VOL14, 76PV

**Œil du Prédateur** : ajoute 4 dégâts contre une cible attaquée par une autre créature, au sol ou empêtrée.

+ **MASSE D'ARMES** VIGvsVIG 14 dégâts

+ **COUP ASSOMMANT** (cible déjà touchée par le gobeleur) VIGvsVIG 14 dégâts + Cible à terre

### 2 CHIENS DE GUERRE (NIVEAU 1)

REF14, VIG14, VOL11, 24PV

**Vif comme l'éclair** : ces chiens surentraînés se déplacent en une action rapide. Ils peuvent enchaîner un mouvement avec une attaque de base.

+ **MORSURE** VIGvsVIG 9 dégâts

+ **ATTAQUE AUX GENOUX** REFvs-

REF 12 dégâts + **Empêtré** : -2 à toutes les attaques et toutes les défenses.



Chien de guerre

## 4. LE BAC DES FRÈRES GRISARDS

Quand les personnages arrivent en vue de la rivière...

*Deux gigantesques gaillards attendent le client près de leur barque à fond plat. Quand vous arrivez, ils se lèvent... Et vous constatez alors que ce sont réellement des géants ! Ils mesurent plus de quatre mètres de haut et ils sont vêtus de pièces de cuir qui ont pris une teinte verdâtre qui évoque la pierre couverte de mousse.*

Maître Fagel ne les a jamais rencontrés, mais il a entendu parler d'eux. Il connaît leur tarif : 1 souverain (une pièce d'or) par passager. Maître Fagel paie sans barguigner. Si les personnages lui demandent de payer pour eux, un test de **VOL+INF DD15** réussi fait payer le marchand. Sinon, il râle : « C'est vous qui avez voulu passer par ici ! »

Un personnage doit alors dépenser un **POINT D'ÉCLAT (PE)** pour s'acquitter de son passage auprès des géants.

**Quand les personnages ont payé le passage...**

*La barque est très grande, mais vous ne pensez pas qu'elle puisse accueillir les deux géants... En fait, ils entrent dans l'eau et poussent la barque.*

Le passage s'effectue sans anicroche.

**S'il prenait la fantaisie à des aventuriers fous de les attaquer... Que le Meneur de Jeu soit sans pitié !**

### 2 GÉANTS DES COLLINES (NIVEAU 13)

REF21, VIG27, VOL23, 159PV

**Bras long** : toute cible à moins de 6 mètres est considérée comme au contact pour le géant.

+ **MASSUE** VIGvsVIG 21 dégâts

+ **ROCHER** REFvsREF 21 dégâts

+ **COUP DOUBLE** (attaque 2 cibles) VIGvsVIG 14 dégâts + Cible à terre



Gobelins

### 8 GOBELINS (NIVEAU 1)

REF14, VIG12, VOL13, 22PV

**La force dans le nombre** : tant que les gobelins sont en surnombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ **GOURDIN** VIGvsVIG 9 dégâts

+ **JAVELOTS** REFvsREF 6 dégâts

Compétence : **SURVIE**

Les monstres n'ont quasiment pas d'argent sur eux. En tout, on peut récupérer une poignée d'oboles (des pièces de cuivre) et un ou deux deniers (pièces d'argent).

**Notez que la prédiction du pixie s'est réalisée : le pont est en bois de chêne !**



L'un des frères Grisards... Pas content!



## 5. LE BOIS FAGACÉ

*Quand les personnages arrivent en vue des bois...*

*Ces bois sont denses et les chênes y poussent drus. C'est le lieu parfait pour une embuscade.*

Les aventuriers vont, en effet, être attaqués par des gobelins, menés par un gobelours accompagné de deux chiens.

Leur tactique est d'attaquer de façon coordonnée des deux côtés du chemin. Pour cela, l'un des gobelins est muni d'un sifflet. Les attaquants sont situés de part et d'autre de la route : à droite quatre gobelins (dont le siffleur), à gauche, le gobelours, les deux chiens de guerre et les 4 autres gobelins. Leur but est essentiellement de tuer maître Fagel.

### MAÎTRE FAGEL (NIVEAU 0)

REF12, VIG12, VOL12, 12PV

+ **ÉPÉE COURTE** VIGvsVIG 6 dégâts.

### GOBELOURS (NIVEAU 5)

REF15, VIG17, VOL14, 76PV

**Œil du Prédateur** : ajoute 4 dégâts contre une cible attaquée par une autre créature, au sol ou empêtrée.

+ **MASSE D'ARMES** VIGvsVIG 14 dégâts

**COUP ASSOMMANT** (cible déjà touchée par le gobelours) VIGvsVIG 14 dégâts + Cible à terre

### 2 CHIENS DE GUERRE (NIVEAU 1)

REF14, VIG14, VOL11, 24PV

**Vif comme l'éclair** : ces chiens surentraînés se déplacent en une action rapide. Ils peuvent enchaîner un mouvement avec une attaque de base.

+ **MORSURE** VIGvsVIG 9 dégâts

**⚔ ATTAQUE AUX GENOUX** REFvsREF 12 dégâts + **Empêtré** : -2 à toutes les attaques et toutes les défenses.

### 8 GOBELINS (NIVEAU 1)

REF14, VIG12, VOL13, 22PV

**La force dans le nombre** : tant que les gobelins sont en surnombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ **GOURDIN** VIGvsVIG 9 dégâts

+ **JAVELOTS** REFvsREF 6 dégâts

Compétence : **SURVIE**

Les monstres n'ont quasiment pas d'argent sur eux. En tout, on peut récupérer un unique souverain d'or une demi-douzaine de deniers d'argent et une dizaine d'oboles de cuivre.

*Ici encore, la prophétie du pixie s'est réalisée : les arbres de cette forêt sont presque tous de très anciens chênes.*

## ÉPILOGUE

Une fois les gobelins et leur chef gobelours vaincus, le reste du voyage se déroule sans histoire jusqu'à la ville

de Sorgal.

Les aventuriers peuvent recevoir leur récompense...

Néanmoins, ils devraient s'interroger. Pourquoi en veut-on à maître Fagel ? D'où sortent ces gobelins ? Si les personnages se posent ces questions, maître Fagel leur accordera une rallonge de deux **POINTS D'ÉCLAT (PE)**, mais qu'ils devront dépenser pour l'achat de matériel.

## LES ANNEXES

Les trois pages suivantes contiennent des documents destinés à être montrés aux joueurs.

Il est indispensable que tous les joueurs puissent voir les documents. Il en faut donc au moins un pour deux joueurs.

Ainsi, pour huit joueurs, il faudra quatre exemplaires de la carte, ainsi que quatre images montrant le texte de la prophétie du pixie.

On remarquera que les documents sont séparés par des pages blanches. Cette disposition étrange permet d'imprimer le livret en recto-verso, sans que les documents le soient.



# CARTE DE LA RÉGION

Pour les joueurs









CARTE DE LA RÉGION









# DIVINATION DE PILMILO

Prends garde !

Les vieux chênes  
ne te porteront  
pas chance.

Prends garde !

Les vieux chênes  
ne te porteront  
pas chance.

Prends garde !

Les vieux chênes  
ne te porteront  
pas chance.

Prends garde !

Les vieux chênes  
ne te porteront  
pas chance.



