

La voleuse de livre

En quelques mots ...

La guilde du Lapin Latent s'est fait voler un livre en plein jour. Le personnage doit retrouver le livre et le voleur.

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • Niveau 1
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★ ★ ★
AMBIANCE ★ ★ ★
INTERACTION ★ ★ ★
INVESTIGATION ★ ★ ★

Cette mini-aventure pour personnage de niveau 1 peut être jouée en quête initiatique. Elle est prévue pour 1 unique personnage joueur.

Un peu de contexte

Sazed est l'un des membres de la fameuse guilde du Lapin Latent connue pour participer à la reconstruction des terres d'Arran suite à la destruction des Goules (*voir bandes dessinées Elfes*). Sazed est adorateur de la lecture et possède notamment un précieux livre de magie et d'aventures qu'ils auquel il tient énormément. Alors qu'il devait tenir la taverne pendant que le propriétaire, Pierre, faisait la vaisselle dans l'arrière boutique, il décide de monter rapidement à l'étage dans sa chambre récupérer son livre pour le potasser. En effet, la salle est calme, et un aller/retour ne devrait pas mettre en péril l'établissement. Cependant, alors qu'il était en bas, quelqu'un s'est introduit par la fenêtre et lui a dérobé son livre. Il s'agit d'Alice, une orpheline en quête d'aventure qui rode dans les alentours de Vive-Source. Elle pense avoir trouver une distraction avec le livre qu'elle vient de chaparder.

Le PJ arrive à Vive-Source afin d'intégrer la guilde du Lapin Latent. Les motivations peuvent être variées, mais l'aventure devra permettre de confirmer l'entrée dans la guilde du personnage.

Résumé de l'aventure

L'aventure débute alors que le PJ entre dans l'auberge du Lapin Latent pour la rejoindre. Sazed viendra de s'apercevoir qu'on lui a volé un livre dans sa chambre au premier étage, et proposera au PJ de démontrer ses compétences en

retrouvant le livre volé.

Le PJ pourra rencontrer les habitants de Vive-source, et en particulier Auguste le tailleur de pierre, Cody le maroquinier et Pierre le tavernier.

Puis il débutera son enquête, et finira par débusquer Alice la voleuse de livre.

Début de la partie

La partie peut donc débuter dans l'auberge du Lapin Latent alors que le soleil touche son zénith.

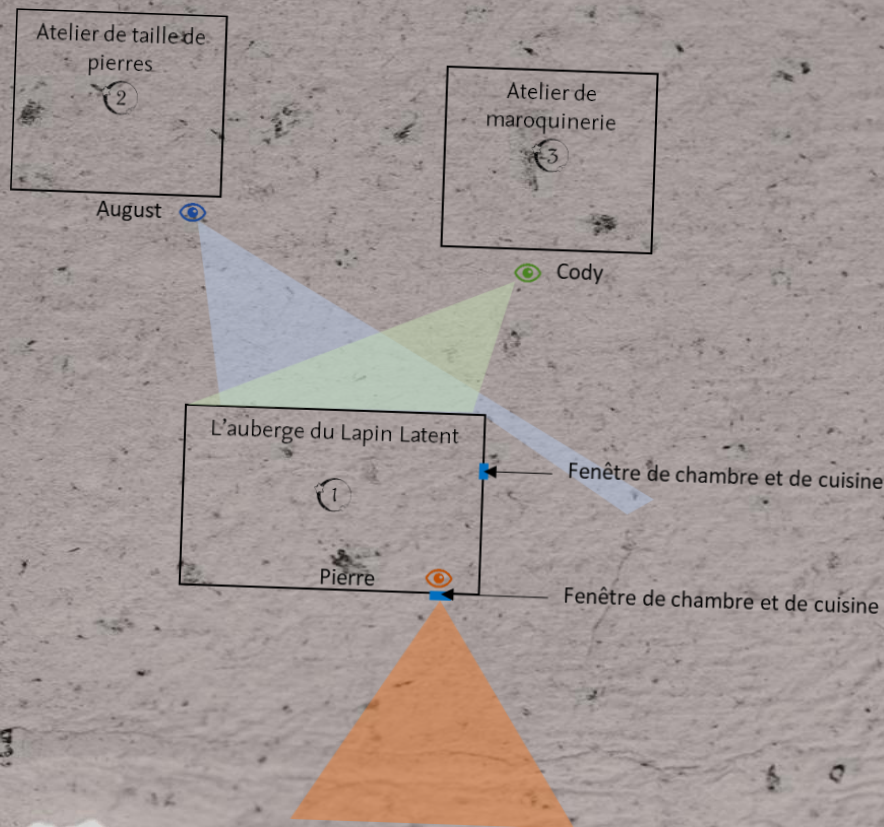
Lisez à voix hautes le texte suivant :

- Ah !! Au vol !! Mon livre. Il a disparu ! Vous ? Que faites-vous là ? Est-ce vous ?

Le PJ devrait se défendre et dire qu'il n'est pas responsable de la disparition du livre. Dans ce cas continuez :

- Oui surement, vous avez raison, sinon pourquoi revenir ? Mais si vous n'êtes pas le voleur, peut être pourriez-vous le retrouver ? Pierre, le tavernier ma demander de tenir l'établissement pendant qu'il finit quelques affaires en cuisine. Je n'ai pas le temps de courir après mon livre. J'avais à peine pris le temps d'aller le chercher en me disant que c'était une journée calme... Ah quelle galère.

Le PJ devrait se proposer pour aller le chercher. S'il demande une récompense, proposer lui un repas chaud et un verre de poire à son retour. La victime préférera garder sa chambre sous clés et demandera à l'enquêteur de se débrouiller sans entrer dans la chambre.



L'enquête dans la ville

A l'extérieur de l'auberge, le PJ pourra rencontrer August et Cody qui travaillent sur le perron de leurs ateliers. Mais également Pierre qui s'affaire à la vaisselle de son établissement.

August le tailleur de pierre : il est occupé à sculpter une un navire dans une grosse pierre blanche. Si on l'interroge sur le vol, il n'a rien vu rien entendu. Il est focalisé sur son travail bruyant. Si le PJ lui demande à quoi servira cette pierre, il répond que c'est pour la réparation d'un des ponts en aval de la rivière qui a besoin d'être entretenu.

Cody le maroquinier : il est occupé à rapiécer une armure de cuir. Si on l'interroge sur le vol, il n'a rien vu mais se rappelle avoir entendu un bruit qui ressemblait à un choc sur le sol, comme si un objet était tombé depuis le premier étage.

Pierre le tavernier : il est occupé à laver la vaisselle et n'a rien vu rien entendu. Il connaît cependant très bien Vive-Source et peut, si le PJ est perdu, l'orienter sur la voie en faisant remarquer au PJ les champs de vision des personnages.

La fenêtre de la chambre : elle surplombe un parterre de fleurs. En allant à sa verticale, le PJ voit des traces de pas bien marquées à l'endroit où le voleur a sauté de la fenêtre. Il s'agit de petite chaussure. Un **test de SAG de difficulté 20** permet de suivre les traces jusqu'à la rivière. Sinon, le PJ devra déterminer lui-même la direction en fonction de la position d'Auguste, Cody et Pierre.

Quel que soit la méthode employée, le PJ arrivera aux abords de la rivière. Lisez le texte ci-dessous :

L'eau de la rivière est calme, le courant glisse tranquillement dans son lit. A vos pieds vous remarquez de petites empreintes de bottes qui se dirigent vers Vive-Source, encadrant en son centre un léger sillon.

En réalisation un **test de SAG de difficulté 5**, le PJ pourra voir une petite embarcation remontée sur l'autre rivage. Sinon, le PJ devra fouiller les berges avant de la découvrir.

Alice

Alice est une petite fille qui vit seule dans les bois alentours de Vive-Sources depuis que ses parents sont morts. Elle est peu bavarde, mais adore les histoires.

C'est sûrement la seule chose qui peut la captiver suffisamment pour qu'elle reste attentive aux discours des adultes.

Niveau ½

FOR +0 **DEX** +2* **CON** -2
INT +0 **SAG** +1 **CHA** +1

DEF 12 **PV** 3 **Init** 14

Couteau +1
DM 1D4

Pouvoir spécial :

Même pas mort : Lorsque les points de vie d'Alice tombent à 0 pour la première fois, ils remontent à 1. Alice joue alors la morte jusqu'à avoir une opportunité de s'enfuir.

Note pour le MJ : Lancer également un dé derrière le paravent lorsque vous jouez la poursuite avec Alice. Cela donnera l'impression au PJ qu'il joue contre vous plutôt que contre le jeu.

Redondance

Dans le cadre d'une campagne suivant les règles de l'extension non officielle « Gestion de guilde », cette quête est rejouable tant qu'Alice n'a pas accumulé un nombre de livre égale au double du nombre d'occurrence de la quête.

De l'autre côté de la rivière

Lorsque le PJ atteint l'autre côté de la rivière lisez ceci :

Vous découvrez une petite embarcation faite de bric et de broc, percée de plusieurs failles dans la coque. Le bateau doit permettre la navigation sur une eau calme, une durée courte et avec un poids embarqué très léger. Des petites traces de pas, bien visible sur le sol humide des abords de la rivière s'enfoncent dans le bosquet parallèle à la rive. Que faites-vous ?

En suivant les traces, le PJ se retrouve dans une petite clairière. Un puit de lumière au milieu de la forêt. Un test de SAG de difficulté 10 permet d'apercevoir une cabane, habitée par une enfant, tenant sous son bras un livre. La fille est silencieuse, et regarde avec suspicion le PJ. Il pourra essayer de récupérer le livre par la diplomatie, mais n'obtiendra un résultat positif que s'il propose un autre livre ou une histoire en échange. Si le PJ se rapproche de la jeune fille sans avoir fait cette proposition, elle fuit dans les bois.

Un PJ qui tentera de la rattraper doit réussir 3 tests de FOR ou DEX de difficulté 10 avant d'être remonté au niveau de la jeune fille. Cette dernière se sentant acculée sortira alors un couteau.

Alice

Le PJ pourra échanger avec la jeune fille lorsqu'il l'aura attrapé ou s'il a réussi à la captiver avec une histoire à la cabane. Vous trouvez ci-dessous les réponses aux questions les plus courantes :

Qui es-tu ? : « Je suis Alice, laissez-moi tranquille. »

A qui est ce livre ? : « Maintenant c'est le mieux. Je l'ai, je le garde. »

D'où vient le livre ? : « Heu... Je l'ai... Trouvé dans une grande maison de la ville. Il parle d'aventure. J'adore les aventures. Plus tard je voudrais en vivre plein. Mais pour l'instant je me contente de les lire. »



Où sont tes parents ? : « Ils ne sont plus là. Comme beaucoup. Il ne reste que moi. »

Veux-tu venir avec moi rendre le livre ? : « Non, tient prend le TON livre. J'en trouverais bien un autre. Mais je ne te suivrais pas. Je vis dans ma cabane et j'y suis bien. C'est mon papa qui me l'a construite. »

Conclusion

Le PJ devrait logiquement revenir avec le livre, et éventuellement Alice.

Si le PJ a bien traité Alice : il est accepté dans la guilde et remercié par le propriétaire du livre qui lui offre un coup à boire.

Si le PJ a violenté Alice : il est remercié mais ne sera pas accepté dans la guilde.