MÉMÉ ARAIGNÉE

UNE AVENTURE POUR LES

CHRONIQUES DU ROYAUME DES SOURIS

Compatible with

Mausritter

MÉMÉ ARAIGNÉE

Un scénario d'introduction pour les **Chroniques du Royaume des Souris**, aventure inspirée des **Légendes de la Garde**, de David Petersen, compatible avec **Mausritter**.

L'histoire en quelques mots

De jeunes souriceaux du village de Vert-Buisson ont été effrayés par une énorme araignée dans les bois près de la rivière.
Les PJ, membres de la Garde, de passage à Vert-Buisson, vont être sollicités par le chef du village pour mettre un terme à cette "menace".

Ce qui s'est vraiment passé

Chassée de sa grotte par un groupe de bandits rats, Mémé Araignée erre depuis à la recherche d'une nouvelle maison. Arrivée à proximité du village de Vert-Buisson, elle effraie bien malgré elle de jeunes souriceaux.
Les rats quant à eux ont établi leur campement dans la grotte de l'araignée et prépare un raid sur le village.
Les PJ devront faire la part des choses, démêler le vrai du faux, en espérant qu'ils se rendent compte que le véritable ennemi n'est pas celui qu'on croit.

Vous faites partie de la Garde

Les PJ sont des souris membres de la Garde, chargées de patrouiller dans le Royaume des Souris, d'assurer la défense des marchands et des voyageurs, de protéger les villages et de chasser les prédateurs et les espèces ennemies des souris comme les rats ou les fouines.

Du remue-ménage à Vert-Buisson

Et justement, les PJ sont en patrouille et arrivent dans le village de Vert-Buisson.
C'est une petite localité de souris forestières bâti à l'abri d'épais buissons de mûres non loin de la rivière. Une communauté paysanne généralement tranquille et sans histoire. Bien cachée dans les buissons de mûres, les souris ont bâti de petites maisonnettes en partie enfouies entre les racines des arbustes. Le long des rues, qui ressemblent plus à des sentiers, une succession de charmants cottages aux portes au linteau bas et aux petites fenêtres flanquées de volets verts et bruns.
Les parties non-enterrées des maisons sont coiffées de toits d'herbe sèche et d'écorces.

Un petit paradis, si ce n'était la foule attribuée sur la place du village, un groupe de souris rassemblées autour d'une souris ventripotente juchée sur un petit tonneau faisant office d'estrade.

Les souris attroupées interpellent la grosse souris.
"On n'ose plus sortir du village !"
"Les petits ont eu la peur de leur vie."
"On ne peut pas tolérer un tel monstre si près du village."
"Il faut chasser ce monstre avant qu'il ne dévore nos petits"
"Que fait la Garde?"
La grosse souris vous aperçoit et s'écrie: "justement, la Garde est là." Et il saute en bas de son estrade et fend la foule dans votre direction.
"Vous arrivez à point nommé dans notre village. On a besoin de vos services ici", s'écrie-t-il autant pour vous que pour les autres souris rassemblées autour.

Il se présente: "Je suis **maître Festus**, chef du village de Vert-Buisson. Fort aise de voir ici des membres de la Garde car nous avons un monstre errant dans nos bois et menaçant nos enfants. Il conviendrait d'éradiquer cette menace."

Maître Festus s'exprime comme l'autorité locale qu'il représente. Au ton employé, on comprend qu'il s'exprime autant pour les PJ que pour les souris rassemblées autour et dont il voudrait calmer les inquiétudes.

Maître Festus explique aux PJ qu'un groupe de jeunes souriceaux partis cueillir des champignons près de la rivière ont aperçu un énorme monstre: "une créature avec plein de pattes et des yeux rouges, un corps velu et épais"
Les PJ comprennent qu'il doit s'agir d'une araignée.
"Bien heureusement, nos petits savent courir et ont réussi à échapper à la bête"
"Mais nous ne pouvons tolérer la présence d'un tel prédateur dans les environs du village, aussi je sollicite votre aide pour éradiquer cette menace."
En tant que garde, il est clair que les PJ ne pourront pas esquiver cet ordre de mission: c'est leur job après tout.

Interroger les souriceaux

Les souriceaux racontent aux PJ qu'ils furretaient près de la rivière quand ils ont entendu comme des pleurs et des reniflements, et des plaintes inarticulées. En s'approchant, ils sont tombés nez-à-nez avec une énorme bête velue avec plein de pattes, des yeux rouges larmoyants et une gueule garnie de mandibules effrayantes.

La créature a poussé un cri strident. C'est à ce moment-là que les souriceaux ont laissé tomber leurs paniers et ont pris leurs pattes à leur cou.
Jamais de leur courte vie, ils n'avaient couru aussi vite. D'ailleurs, le monstre ne les a pas suivis.

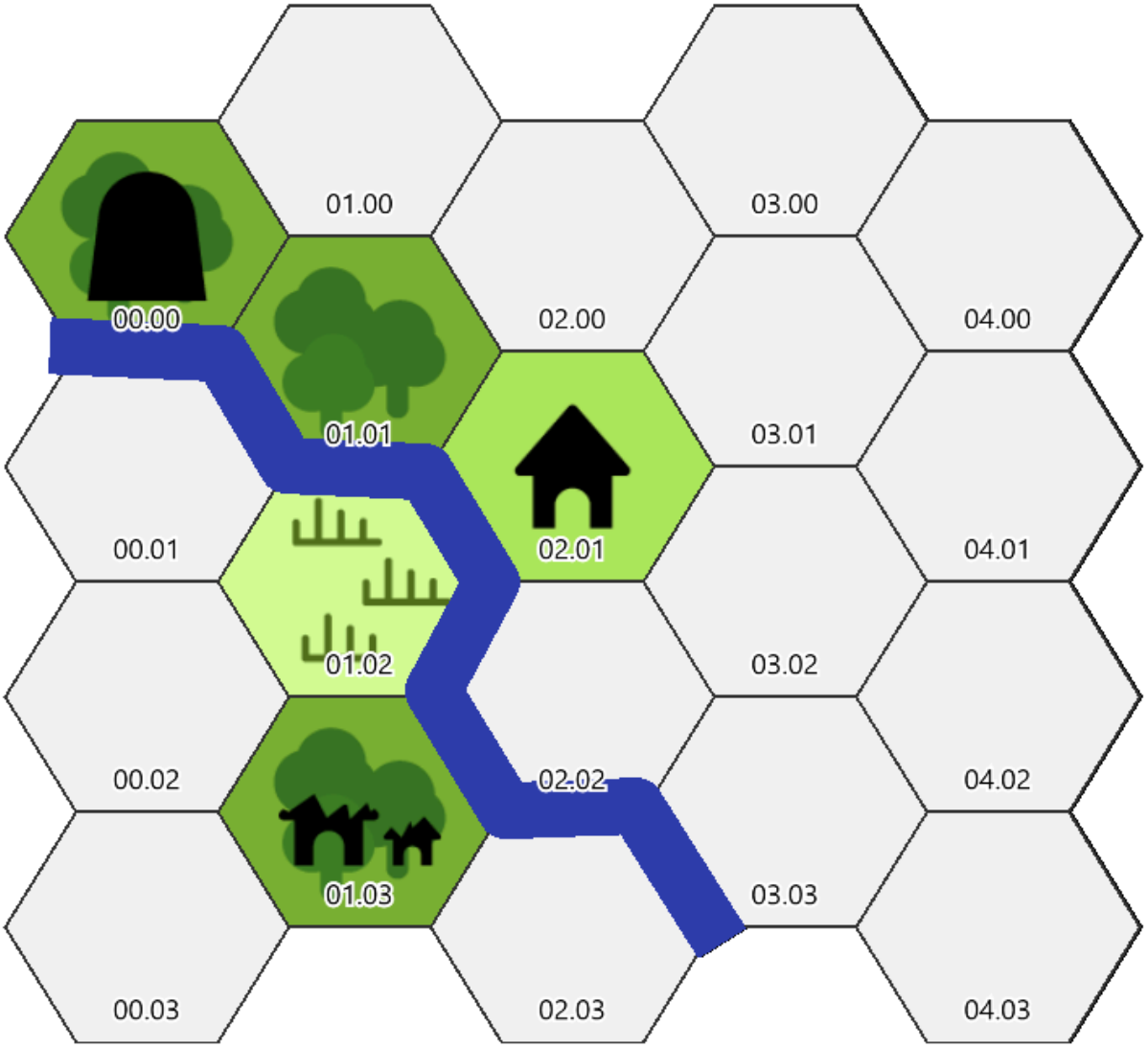
Si les PJ interrogent plus avant les souriceaux, ces derniers confirment avoir entendu des pleurs avant de tomber sur l'araignée. "On aurait dit que c'était l'araignée qui pleurait"
Un des souriceaux raconte qu'il lui a semblé que l'araignée avait une patte coupée et une autre bandée. "On aurait dit qu'elle était blessée ou un truc comme ça."
Un autre raconte qu'il s'est retourné à un moment et a aperçu l'araignée qui courait en sens opposé, comme si elle fuyait elle-aussi. Mais le souriceau a préféré suivre les autres dans leur fuite éperdue, ne voulant pas rester seul dans la forêt où rôdait une araignée. "C'est bizarre qu'elle se soit enfuie en nous voyant..."

La chasse à l'araignée

Aux PJ d'organiser leur chasse à l'araignée comme ils l'entendent.
Il y a plusieurs endroits à visiter.
Consultez le plan en hexagones et laissez les souris explorer les zones.

En 01.01, il y a l'endroit où les souriceaux sont tombés nez-à-nez avec l'araignée, non loin de la rivière.
De l'hex 01.01, il est possible de suivre une piste qui mène à la rivière et un arbre abattu qui forme un pont au-dessus du cours d'eau.
La piste descend vers le sud, traversant la zone marécageuse 01.02 jusqu'aux ruines d'un ancien village en 01.03, où Mémé Araignée a trouvé refuge.
Plus au nord en suivant la rivière, les PJ pourront suivre une piste jusqu'à la grotte en 00.00 où se sont installés une bande de rats (ceux qui ont chassé Mémé Araignée).

Maître Festus est disposé à fournir de l'équipement supplémentaire aux PJ dans la mesure de ses possibilités. "Vous savez, nous ne sommes que les forestiers, pas des chasseurs de monstres." Si les PJ échouent à traquer le monstre, le chef du village se montrera moins serviable.
A partir d'ici, le scénario passe en mode bac-à-sable, selon les zones que les PJ exploreront. Un compte-à-rebours démarre: les rats projettent d'attaquer le village le lendemain soir, date de la nouvelle lune, lorsque la nuit est la plus sombre.
Les PJ étant arrivés en fin de matinée, ils disposent de deux jours pour démêler cette intrigue avant que les rats ne passent à l'action.



02.01 | le village de Vert-Buisson

Vert-Buisson doit son nom aux buissons de mûres sous lesquels il est bâti.
Les maisonnettes des souris, semi-enterrées, sont blotties entre les racines des arbustes: des sentiers entre de charmants cottages aux portes basses, petites fenêtres et volets verts ou bruns, toits d'herbe sèche et d'écorces.
Une placette centrale et une estrade faite de tonneaux et de quelques planches.
Le nuit d'été, certains des forestiers sortent leurs instruments - violons, flûtes et tambourins - et la place du village se transforme en bal musette improvisé.
Mais l'heure n'est pas à l'amusement et la musique mais à l'inquiétude et à la peur.
Depuis que des souriceaux ont aperçu un monstre-araignée près de la rivière, tous se terrent dans leurs maisons, portes et volets clos.

Les villageois ont organisé une milice: quelques souris plus courageuses, armés de haches et de pics, qui patrouillent autour du village le soir venu pour s'assurer qu'aucun intrus ne s'aventure dans les rues du village.

01.01 | près de la rivière

En s'enfonçant plus loin dans la forêt, vers le nord-ouest, en suivant les indications des souriceaux de Vert-Buisson, les PJ arrivent à l'endroit où l'araignée a été aperçue. En fouillant la zone, ils trouvent les paniers abandonnés par les jeunes souris et une piste venant du nord-ouest, en suivant la rivière proche - on entend les clapotis de l'eau - et se poursuivant vers le sud vers les berges.

En suivant la piste vers le sud, les PJ arrivent près de la rivière. A cet endroit, elle est large et son courant est plutôt rapide. Ca et là, des roches affleurent à la surface et des arbres plongent leurs larges racines dans les flots tumultueux.
Même pour un bon nageur, traverser la rivière à la nage est plutôt ardu.

Plus loin en suivant la berge, les PJ repèrent des traces dans la boue: des empreintes qu'ils identifient comme celles de l'araignée. A vue de nez, la bestiole est plutôt imposante, même pour une araignée. En y regardant de plus près, les PJ se rendent compte que l'araignée progresse sur sept pattes et non huit, ce qui pourrait corroborer le fait qu'il lui manque une patte (comme mentionné par un des souriceaux); un des empreintes est moins profonde, comme si l'araignée avait du mal à s'appuyer sur une de ses pattes.

En suivant la piste, les PJ arrivent près d'un arbre abattu et formant un pont au-dessus de la rivière. La piste s'arrête devant le pont improvisé.

00.00 | la grotte de l'araignée

En suivant la piste vers le nord-ouest, les PJ sentent une odeur de fumée, comme celle d'un feu de camp. Plus ils progressent vers le nord, plus l'odeur est forte.
Les PJ repèrent de la fumée qui s'élève au-dessus des arbres.
Plus loin, ils découvrent un affleurement rocheux; le filet de fumée monte d'une grande cavité, l'entrée d'une caverne.
En tendant l'oreille, ils entendent des rires gras et des éclats de voix: des jurons poussés par une voix gutturale qu'ils identifient très vite comme étant celle d'un rat.

En s'approchant prudemment, sans bruit, les PJ repèrent un groupe de rats rassemblés autour d'un feu de camp. Ils sont une dizaine.

Si les PJ ont l'occasion de s'approcher de la cavité, ils remarquent des lambeaux de toiles blanches - des restes de toiles d'araignée - dont les bouts sont brûlés. Ailleurs dans la grotte, il y a d'autres vestiges de vastes toiles qu'on a détruites par le feu.

Les rats se sont installés à l'entrée de la grotte, étalant leurs paillasses autour d'un feu de camp. L'un des rats surveille la cuisson de ce qui semble être un ragoût.
Trois autres, accroupis plus loin, jouent aux dés avec force insultes et chamailleries.
Un peu à l'écart, un rat plus épais discute avec plusieurs de ses comparses tout en se curant les griffes avec une dague à lame recourbée.

Les rats portent des tuniques sales et rapiécés, des épées aux lames mouchetées de rouille, quelques lances et des arcs rudimentaires.

Si les PJ ne sont pas prudents - ce qui veut dire silencieux et invisible - ils risquent de se faire repérer par une des trois sentinelles postées aux abords de la grotte.
En cas de capture, ils seront désarmés, entravés et amenés devant le chef des rats - le rat épais qui se cure les griffes - qui se nomme **Bouegriffre**.
Il est cruel et vaniteux et se prend pour un grand chef de guerre, alors qu'il n'est à la tête que d'une dizaine de rats pouilleux.
Comme tout méchant qui se respecte, une fois qu'il pensera les PJ en son pouvoir, il n'hésitera pas à leur exposer son plan: après avoir chassé de la grotte une vieille araignée, il envisage d'attaquer et de brûler le village de Vert-Buisson.
Il compte capturer les villageois pour en faire des esclaves, creuser de nouvelles galeries à partir de la grotte et s'installer durablement comme seigneur du coin.
"Ces forestiers ne feront pas le poids face à mes gars"
"Et ce n'est pas la Garde qui m'arrêtera. Vous servirez de monnaie d'échange si d'autres gardes rappliquent..."
"Il en faut plus que quelques souris pour faire peur à Bouegriffe"
Et il éclate d'un rire gras et cruel qui se termine par une toux et quelques crachats.
Les autres rats se mettent à rire en décalé :)

LES RATS, FOR 10, DEX 8, VOL 8, PV 6, Armure 1, attaques d6 (épée, lance, arc)
BOUEGRIFFE, FOR 12, DEX 9, VOL 11, PV 10, Armure 2, attaques d8 (massue)

01.02 | les marais

Au-delà du pont-arbre, bordé à l'est par les méandres de la rivière et à l'ouest par le forêt, un marécage, succession de petits étangs, de forêts de roseaux et d'îlots boueux, un paysage nimbé de brumes qui s'animent des croassements des grenouilles et des lueurs fluctuantes des lucioles à la nuit tombée.

Traverser le marais est éprouvant; chaque pas doit être mesuré, prudent, au risque de tomber dans une tourbière et de disparaître à jamais, ne laissant derrière soi que quelques bulles à la surface de l'eau noire.

La piste de l'araignée continue vers le sud.

A un moment, les PJ seront assaillis par

1	Un crapaud buffle affamé, FOR 12, DEX 8, VOL 10, PV 10, Armure 1, attaques d6 (langue collante), d8 (coup de patte)
2	Un scarabée des marais, FOR 12, DEX 10, VOL 8, PV 4, Armure 1, attaques: d6 (coup de corne)
3	Un corbeau en maraude, FOR 8, DEX 12, VOL 6, PV 6, Armure 0, attaques: bec d6, serres d8
4-6	Aucune créature

Au bout du marais, le terrain remonte et s'assèche. Les PJ arrivent en vue d'une zone couverte de lierres et de hautes herbes.

01.03 | les ruines

Cette zone abrite les ruines d'un village humain abandonné: d'énormes murs couverts de lierres, de larges espaces envahis par les hautes herbes, des poutres en partie calcinées, des constructions gigantesques dont les dimensions titanesques impressionnent les souris. Dans un très lointain passé, les géants humains habitaient ici mais une guerre a dévasté le pays. Le village fut livré aux flammes et ses habitants ont fui. Aujourd'hui, il ne reste plus que ces ruines.

Et c'est là, à l'abri d'un immense mur - pour les souris, un tel mur est une falaise dont le sommet semble aussi haut que les arbres de la forêt - dans une fissure que Mémé Araignée a trouvé refuge.
Lorsque les PJ s'approchent de sa retraite, ils entendent des pleurs, des lamentations et des reniflements de nez, et une petite voix chevrotante se plaignant de son sort, de l'injustice d'avoir été chassée de son foyer, de la méchanceté des souris, de la peur et de l'errance jusqu'à cette fissure pleine de courants d'air.

On aperçoit quelques toiles rudimentaires, à peine un nid. Et dans ce nid, une énorme araignée, corps velu, noir moucheté de fils gris, sept pattes (une patte est

coupée ou a été arrachée), une des pattes restantes est bandée de manière très rudimentaire avec des feuilles et des fils de toile d'araignée. L'araignée ne remarque pas tout de suite les PJ mais dès qu'elle se rend compte de leur présence, elle recule plus loin dans la fissure, dans un réflexion de fuite.
"Je vous en prie, ne me faites pas de mal. Je ne suis qu'une araignée vieille et malade, en fuite, chassée de sa maison par d'ignobles rats..."

Elle s'appelle **Gisèle**; elle explique aux PJ qu'elle a été chassée de sa maison - une grotte plus au nord, de l'autre côté de la rivière - par une bande de rats malfaisants. Elle a erré longtemps à la recherche d'un gîte, s'approchant du village des souris.
Elle a été surprise par des souriceaux et elle a fui, traversé la rivière, franchi le marais et finalement elle a trouvé refuge ici, dans ce village humain abandonné.
Les PJ peuvent l'attaquer et même la tuer mais au final, Gisèle n'est qu'une victime et non une ennemie des souris. Elle peut d'ailleurs les aider en échange d'une aide pour chasser les rats et récupérer sa maison (la grotte).

L'attaque des rats

Si les PJ s'égarent ou prennent trop de temps dans leurs investigations, les rats mettront leur plan à exécution: attaquer et incendier le village de Vert-Buisson, capturer ses habitants.
Les PJ peuvent arriver à temps pour prévenir le village et tenter de contrecarrer l'attaque des rats.
Gisèle pourra les aider, en combattant au côté des PJ ou en fabriquant des filets et des toiles pour piéger les rats. Les cordes en fil d'araignée sont d'une résistance incroyable.

Compléter le reste de la carte

La région de Vert-Buisson est vaste et tous les hex de la carte ne sont pas détaillés ici. Libre à vous de compléter cette carte en plaçant d'autres dangers, créatures ou lieux d'intérêt.

Epilogue

Ce scénario est une aventure d'introduction; rien de plus. Elle peut servir de première expérience à **Mausritter**, peut-être le début d'une longue campagne.
Si les PJ réussissent à mettre en déroute **Bouegriffe** et ses rats, leur réputation au sein de la **Garde** grandira.
D'autres missions les attendent. Leur patrouille ne fait que commencer.

Nom: Dahlia

PASSÉ: Messagère

SIGNE DE NAISSANCE: Roue (travailleuse)

PELAGE: gris

APPARENCE:

cicatrices, queue touffue
longue cape bleue

Cran /

NIVEAU: 1 | PX:

Force 8

Dextérité 9

Volonté 8

Points de Vie 5

Inventaire

PÉPINS: 6 / 250

Sac de couchage
Documents scellés
Torches (1)
Rations (3)
Epée d8
Bâton d6

Magie

Notes

Nom: Poivre

PASSÉ: Dresseur de ver

SIGNE DE NAISSANCE: Lune (sage)

PELAGE: brun (poils blancs)

APPARENCE:

binocles, pipe en bois, habits élégants (gilet brodé)

Cran /

Force 7

NIVEAU: 1 | PX:

Dextérité 10

Volonté 10

Points de Vie 4

Inventaire

PÉPINS: 2 / 250

Perche (15 cm)
Savon
Torches (1)
Rations (1)

Magie

Compréhension

Notes

Nom: Aneth

PASSÉ: Cultivatrice de champignons

SIGNE DE NAISSANCE: Gland (têtue)

PELAGE: brun foncé

APPARENCE:

habits rapiécés, cape sale et déchirée

Cran /

Force 8

NIVEAU: 1 | PX:

Dextérité 10

Volonté 10

Points de Vie 6

Inventaire

PÉPINS: 4 / 250

Cèpes séchés (ration)
Masque à spores
Torches (3)
Rations (1)
Epée d6
Poignard d4

Magie

Soins

Notes

Nom: Horace

PASSÉ: Scaraberger

SIGNE DE NAISSANCE: Etoile (brave)

PELAGE: roux

APPARENCE:

Cape verte, oreille coupée, regard vif

Cran	/
Force	11
Dextérité	7
Volonté	9
Points de Vie	2

NIVEAU: 1 | PX:

Inventaire

PÉPINS: 3 / 250

Perche (15 cm)
Lanterne
Torches (2)
Rations (1)
Epée d6

Magie

Notes

Nom:

PASSÉ:

SIGNE DE NAISSANCE:

PELAGE:

APPARENCE:

Cran

Force

NIVEAU: | PX:

Dextérité

Inventaire

PÉPINS: / 250

Volonté

Points de Vie

Magie

Notes