



PESTILENCE

UNE AVENTURE POUR LES
CHRONIQUES DU ROYAUME
DES SOURIS

COMPATIBLE AVEC
Mausritter

PESTILENCE

Les souris continuent leur patrouille et arrivent dans un village frappé par une épidémie. Ils devront trouver un ingrédient indispensable à la fabrication d'un antidote.

Un village désert

Les gardes souris arrivent dans un hameau.

Un panneau indique le nom du petit village: **PINVALLON**.

Il porte sans doute ce nom en référence aux bois de pins maritimes à l'ombre desquels le village est bâti.

En approchant du hameau, les PJ détaillent un groupe de petites maisonnettes nichées dans les creux des racines des pins maritimes.

Chose surprenante: personne dans les rues ou dans les champs alentour; tout est désert et silencieux. Une charrette abandonnée sur le bord de la route, une brouette laissée là au milieu d'un champ.

Les volets de toutes les maisons sont clos.

Sur un test réussi de **VOLONTÉ**, une des souris entend des bruits étouffés de toux et de plaintes.

La guérisseuse

Une souris sort d'une des maisons et ferme la porte avec précaution.

Elle porte un long manteau gris, une capuche et son visage est en partie caché par un masque de médecin, comme ceux des médecins de la peste.

D'abord surprise par la présence des PJ, elle s'avance vers eux et se présente.

Elle est guérisseuse et se prénomme **ALGÉMONE**.

Elle explique aux souris que le village est en proie à une épidémie de **PASTEURELLOSE**, une maladie qui provoque une forte fièvre, des tremblements et un gonflement de la langue. Si elle n'est pas soignée correctement, elle peut s'avérer mortelle.

Elle préfère rester à distance des PJ pour ne pas risquer de les contaminer.

Elle n'est pas malade elle-même, du moins pas encore, mais il vaut mieux se montrer prudent.

Une sauvegarde (faite en secret) de **FORCE** ratée signifie qu'un PJ est infecté. Les premiers symptômes, fièvre et grosse fatigue, commenceront à se manifester après 24 heures. Le PJ infecté perd un point de **FORCE** chaque jour. Au second jour, c'est la **DEXTÉRITÉ** qui commence à diminuer.

ALGÉMONE fait ce qu'elle peut mais il lui manque un ingrédient pour fabriquer le remède: des pistils de **CHARDON BLEU DES ROCHES** qui poussent uniquement sur les petites îles au large de la côte.

Algémone ne peut pas s'y rendre car elle doit rester et prendre soin des malades, en fait presque tout le village.

Elle demande aux PJ d'aller quérir l'ingrédient rare.

La quête du chardon bleu

ALGÉMONE a fourni une carte aux PJ.

La carte indique **UN RELAIS DE LIÈVRES** à une demi-journée au nord-ouest du village. Il est possible d'y louer une monture - un lièvre - ce qui pourrait faire gagner du temps au groupe.

Le taulier du relais, une souris grise ventripotente, se prénomme **COLBY**. Plutôt dur en affaires, il faudra marchander pour obtenir un bon prix pour un ou deux lièvres de monte.

La carte indique un **PETIT PORT DE PÊCHE** en face d'un petit groupe d'îles; c'est sur ces îles que pousse le précieux **CHARDON BLEU DES ROCHES**.

Un port de pêche ravagé

Les PJ arrivent en vue du littoral et du petit port de pêche indiqué sur la carte. Ils découvrent le port de pêche ravagé, les maisons de bois en ruines, certaines éventrées, le mobilier jeté dans les rues et réduit en miettes. On dirait qu'une tornade est passée sur la malheureuse bourgade.

En y regardant de plus près - sur un test de **VOLONTÉ** - les PJ découvrent d'étranges traces dans le sable: des trous dans le sol, peu profond, comme si on avait planté la pointe d'un pieu dans le sol puis qu'on l'avait retiré.

Une souris ayant la connaissance de la faune du littoral reconnaîtra des empreintes laissées par des crabes ou un crustacé de ce genre.

Dans le port, quelques barques subsistent entre des pontons réduits en charpies.
Il ne reste plus que quelques piquets et des morceaux de planches.
Il ne sera pas aisément d'atteindre les embarcations.

Des rescapés

Une des rares maisons encore debout a les fenêtres et les portes barricadées.
A l'intérieur, une dizaine de souris apeurées; des pêcheurs et leurs familles.
Les rescapés se méfient des PJ et il faudra tout le talent de persuasion - test de **VOLONTÉ** - des souris de la Garde pour rassurer les souris peureuses.

Une fois rassurés, les rescapés racontent aux PJ que leur village a été attaqué par des **CRABES GÉANTS** qui ont traversé le village et tout dévasté sur leur passage.

Les pêcheurs demandent aux souris de la Garde de les débarrasser des crabes.
Les pêcheurs acceptent de prêter une barque aux PJ mais il faudra attendre l'étalement de marée pour prendre la mer. C'est le moment où la marée n'est ni basse ni haute.
Courant minimal. Plus facile pour quitter la côte à la rame.

L'attaque des crabes géants

Alors que les PJ se préparent ou se reposent dans une des maisons en ruines, un énorme fracas les alerte.

Les **CRABES** sont de retour.

Ils sont agressifs mais les PJ peuvent les mettre en fuite avec des torches et un peu de détermination.

CRABES GÉANTS

8pv, FOR 8, DEX 15, VOL 10, Armure 1

Attaques: d6 pinces

Une tactique possible avec les crabes est d'essayer de les retourner.

Ils sont alors dans l'incapacité de se défendre.

Il y a des défauts dans leur carapace; il est donc possible de les trucider bien proprement avec une longue lance ou une gaffe de marin.

Une fois les crabes neutralisés, il est temps pour les PJ d'embarquer pour l'île aux chardons.

La traversée

La traversée ne sera pas de tout repos.

Une fois sorti de crique abritant le petit port de pêche, les courants entraînent la barque des souris vers le large.

Plusieurs tests de **FORCE** et de **VOLONTÉ** seront nécessaires pour maintenir le cap. Si les PJ ratent trois tests d'affilé, les courants les entraînent trop loin de l'île et ils leur faudra redoubler d'effort pour redresser le cap.

Alors qu'ils approchent de l'île, une des souris repère de la fumée au nord de l'île. Serait-elle habitée ?

Aborder sur l'île sera aussi une épreuve de **Force**.

Trois tests sont requis. En cas d'échec de deux tests, la barque vient de fracasser sur des récifs. Les souris devront rejoindre la plage à la nage - encore un test de **FORCE**, avec le risque de perdre un objet dans l'aventure (1 chance sur 3).

Seuls sur le sable... (chanson connue)

La plage est déserte.

Ca et là des amas de bois flottés et les restes d'une vieille barque.

Aucune végétation mis à part des lichens et des mousses.

Au loin, le cri des **MOUETTES** dont les PJ aperçoivent les silhouettes haut dans le ciel à l'est de l'île.

Sur le sable de la plage, les PJ découvrent une trace bien étrange: un long sillon sinueux, peu profond. La piste s'étire le long de la place pour obliquer vers des dunes toute proches. Peut-être les souris reconnaîtront-elles la trace laissée par un prédateur mortel: un **SERPENT**.

Un sentier semble mener sur les hauteurs de l'île.

Explorer l'île

Les hauteurs de l'île sont constituées d'un plateau rocheux orienté d'ouest en est.

Il y a quelques bosquets de pins maritimes et des buissons épineux.

Il y a un fin filet de fumée qui s'élève à l'extrémité ouest de l'île.

Les PJ repèrent des espaces colonisés par une plante aux magnifiques fleurs bleues: en s'approchant, ils reconnaissent le fameux **CHARDON BLEU DES ROCHES**.

Alors qu'ils s'approchent, ils entendent un sifflement, d'abord ténu puis de plus en plus proche.

Leur sang ne fait qu'un tour: test de **VOLONTÉ**. En cas d'échec, ils paniquent ou sont tétanisés par la peur, une peur viscérale, instinctive.

Le sifflement ne peut avoir qu'une origine: **SERPENT**.

SERPENT

12pv, FOR 10, DEX 10, VOL 10, Armure 2

Attaques: d8 morsure

Dommages critiques: Engloutissement,

1d4 FOR dommages par round

Au moins un test de **DEXTÉRITÉ** sera nécessaire pour filer au plus vite et trouver une cachette. En cas d'échec successif, le **SERPENT** les repère et les prend en chasse.

Le **SERPENT** a détecté la présence d'intrus et cherchera activement les souris.

A un moment, lassé, il s'éloignera, disparaissant entre les buissons épineux.

Il y a 1 chance sur 2 que **ASMODÉUS** repère la barque des souris et la réduise en sciures. Dans ce cas, les souris n'auront d'autre choix que de s'allier avec les **MOUETTES**.

Le vieux Tobias

La fumée provient d'une petite maison en pierre, en partie enterrée et entourée d'un dispositif faits de pieux pointus et de ronces tressées.

Il s'agit d'un dispositif anti-serpent.

L'endroit est habité par le vieux **TOBIAS**, un pêcheur qui s'est un jour échoué sur l'île et n'a pu repartir.

Il mettra en garde les souris: un serpent nommé **ASMODÉUS** hante l'île depuis des années, se nourrissant d'œufs de mouettes et à l'occasion de souris... mais voici des années qu'aucune souris n'est venue ici.

Des alliées inattendues

Les **MOUETTES** pourraient devenir des alliés pour les souris, à condition que ces dernières se montrent suffisamment diplomates.

La cheffe des mouettes se nomme **SASSAFRAS**.

Elle se méfie des souris, et des rongeurs en général, des voleurs et des mangeurs d'œufs mais elle apprécie encore moins le **SERPENT**.

Si on les débarrasse du serpent, les **MOUETTES** accepteront de transporter les souris où elles veulent.

MOUETTES

15pv, FOR 12, DEX 15, VOL 15, Armure 1

Attaques: d10 bec; vole à 3x vitesse normale

Epilogue

Ce scénario plutôt linéaire au début peut avoir plusieurs fins possibles.

Les PJ peuvent succomber à leur rencontre avec les **CRABES** ou périr noyés lors de la traversée vers l'île.

Ils peuvent être mangés par le **SERPENT** ou déchiqueter par les **MOUETTES** s'ils ne se montrent pas assez diplomates.

Ils peuvent aussi rester coincés sur l'île ou tenter de réparer leur barque avec le bois flotté disponible sur la plage. La traversée de retour sera elle aussi hasardeuse.

S'ils ne retournent pas à temps au village de **PINVALLON**, toute la population au presque du hameau aura succombé à la maladie.

Les PJ peuvent également mourir de la maladie avant même d'avoir atteint l'île.

S'ils sont malades en arrivant sur l'île, le vieux Tobias pourra les soigner avec une concoction à base de chardon bleu.

Bref, vous l'aurez compris, c'est une aventure et c'est du jeu de rôle, donc par définition une fin qui dépendra des décisions des joueur.euse.s et de la chance des personnages.