

# Scénar rapide de convention : Les ombres de Muiyak

## Version longue

Mlinej → Rencontre → Problème → Enquête → Assaut → Recherche → Assaut → Boss → Retour et récompense

Les aventuriers ne se connaissent pas. Ils ont tous vu une annonce au bureau des emplois de Mlinej (23).

Calendrier : 3e jour, décade de Phytgar Ranaid. Ils ont rendez-vous au soleil couchant face au temple de la bière (15).

**Annonce : Cherche mercenaire pour enquêter sur une disparition. Discrétion de rigueur. Signé : A. Jurand**

**Salaire : 150 PO par tête.**

Les aventuriers sont au rendez-vous sur une place. Un homme arrive en courant (Albert Jurand), meurt rapidement dans leurs bras en ayant juste le temps de leur donner un papier incomplet (**donner papier : contrat d'embauche**).

Enquête pour trouver FULBUR. **Il travaille aux 16 chopines** (enquête tavernes ? Célia ?). Épreuves CHA, INT.

Au 16 chopines : Établissement fermé (bizarre). A l'intérieur deux cadavres (Fulbur et le patron), un type pour surveiller (homme de main). Il peut les emmener au QG ou bien tenter de se cacher et se faire surprendre.

Assaut sur le QG de Garkhan, l'entrepôt. Ils interrogent ou trouvent un papier (**donner papier : missive de Muiyak**).

Enquête à propos du monastère en ruine (tavernes, commerçants). **Monastère des prêtres de Zadouk (divinité ayant disparu au 1er âge). Une grotte aurait été creusée là-bas par une hydre, il y a deux cent ans. Route de Birték à 10km, à la source de la rivière Puduck.**

Mise en route des aventuriers (épreuves INT). Trouver les ruines (rencontres ?).

Assaut sur les ruines, déjouer les pièges, tuer les sentinelles.

**Pièges : pièges magiques à décharge électrique — provoque 6 BL (perce-armure) : détectables magiques ou INT-3. Touche tous les gens à 4m du piège. Possible dispel magic.**

**Grotte : en entrant, ils voient Muiyak (petit homme encapuchonné, vêtu de noir). Celui-ci part en courant et réveille son garde du corps (Yorgh) et part se planquer derrière un rocher. Présence de cages à droite, figure ésotérique au sol en face du lac souterrain. Ingrédients magiques, table.**

**Yorgh : Guerrier humain niveau 5 — bien armé (épée, bouclier) et bien protégé. Pas très fin.**

**Muiyak : Invocateur (ne lance pas de sortilège). Fera son monologue avant de se rendre.**

**Monologue : Mais vous ne comprenez rien n'est-ce pas ? Vous ne voyez pas que vous êtes en train de ruiner la plus incroyable expérience d'invocation du 2e âge ! Moi, Muiyak des Ombres, j'étais sur le point de réussir à invoquer le Grand Rombilic Noir, une créature de l'ancien monde qui m'aurait permis de dominer la région... et peut-être le monde ! Enfin bon, j'avais réussi à réunir tous les ingrédients ! Il ne manquait que six adolescents à sacrifier ! Vous êtes vraiment trop nuls ! Et tout ça pour quoi ? L'argent, la gloire, la satisfaction personnelle ? Ce n'est rien ! Rien à côté de la puissance suprême du Grand Rombilic Noir ! Mais ne vous inquiétez pas, je ne vous lancerai pas de sortilège... Ce n'est pas du tout ma spécialité. Alors prenez les adolescents si vous voulez...**

**Si les aventuriers sont en forme et qu'il reste du temps : Ho, mais avant de partir, un petit cadeau...**

**Incantation : Sraduk' Shakkimila ! Apparition d'un Shalibukk**

|                      |         |    |   |    |   |      |    |    |    |   |
|----------------------|---------|----|---|----|---|------|----|----|----|---|
| Shalibukk (TZINNTCH) | Malus 2 | 12 | 0 | 30 | 2 | 1D+2 | 12 | 16 | 28 | Combat avec ses griffes, très rapide 2AT/ASSAUT<br>Il ne peut parer et se contente d'esquiver : AD 11 |
|----------------------|---------|----|---|----|---|------|----|----|----|---|

Peuvent ensuite tuer l'invocateur ou le ramener au poste de garde de Mlinej et lui faire avouer ses crimes. Voir le tableau à la fin du scénar pour les XP.

Retour à Mlinej chez Célia Jurand (au-dessus de (14)), récupérer 150 PO par personne, remerciements, etc.