

COMPTE RENDU D'UN SCÉNARIO DE DÉPLACEMENT

Même équipe que pour le camp des orcs 7.

PJs : _Krom :

-Humains Gladiateur , niveau 1

-Cou : 8

-Int : 9

-Cha : 12

-Ad : 10

-Fo : 13

_Belraw :

-Elfe-sylvain Assassin , niveau 1

-Cou : 8

-Int : 9

-Cha : 12

-Ad : 13

-Fo : 10

_Lind :

-Elfe-noir Ranger , niveau 1

-Cou : 8

-Int : 13

-Cha : 13

-Ad : 13

-Fo : 9

Alors, voilà un petit compte rendu d'un scénario pour passer de Valtordu où on avait fait le « camps des orcs » à Chnafon où je leur ai fait la quête « le complot des marchands » dont je mettrai le compte rendu... heu... plus tard... quand je l'aurais écrit.

La partie date un peu, donc il va sûrement manquer des détails..

Enfin, il n'y a que les Pjs qui pourront s'en rendre compte donc ce n'est pas si grave!

Le début

(Il faut tout d'abord savoir que ce scénario est une totale improvisation qui manque vraiment d'originalité. Je vous assure qu'inventer un scénario pendant le jeu, ce n'est vraiment pas très facile..)

Après avoir détruit le camp des orcs de Chnafon et avoir récupéré leur salaire, les aventuriers fêtant leur nouvelle victoire dans la taverne en risquant de voir leurs PoS partir plus vite que prévu se font aborder par le même homme qui leur avait donné la quête des orcs. Il leur dit qu'il a une autre quête à leur proposer: il a un objet magique qu'il a trouvé il y a peu d'eux environs de Chnafon qu'il voudrait faire analyser par un spécialiste. Les aventuriers commencent par s'énerver un peu en disant que ce type les prends pour des chiens qui font ses courses. Le magicien (j'ai dit qu'Archibald était un magicien, normalement je crois qu'il ne l'est pas mais là, il le sera) leur dit alors qu'ils seront payés gracieusement (j'ai oublié le prix exact) quand ils auront donné l'objet au magicien et que si l'objet peut rapporter de l'argent, ils auront 10% de la somme récoltée et les aventuriers trouvent finalement que faire les chiens, c'est pas si grave.

Le magicien leur donne l'objet en leur conseillant de ne pas le voler car, non-seulement, c'est possible qu'il soit maudit (ce qui n'a pas plu aux aventuriers), mais aussi parce que voler un magicien peut réduire fortement l'espérance de vie!

L'objet est entouré d'un tissu mais la forme fait penser bâton ou un sceptre. Les aventuriers le rangent rapidement dans un des sacs pas très rassuré à cause de la mise en garde au sujet de la malédiction.

Le départ

Les aventuriers partent donc vers Chnafon.

Ils se font attaqués rapidement par des brigands vers le bosquet de

Gnoulouf. Après un combat acharné avec 3 coups critiques pendant un seul combat seulement du côté des aventuriers (p**** de dés pipés!!! Je vais les changer, bientôt...) et une victoire écrasante des « héros » les aventuriers fouilles les brigands sans trouver de choses très intéressantes à part des pièces de bronzes et des armes de mauvaise qualité.

Ils repartent alors la bourse un peu plus remplie et sans aucune égratignure plus motivés que jamais mais en espérant qu'il y aura autre chose à faire que de tuer des monstres pendant ce scénario. En revanche, ils voient un MJ qui commence à en avoir marre de ces combats trop simple et qui semble préparer un mauvais coup... Et ils ont raison de se faire du soucis... Enfin, vous verrez bien, j'ai pas été trop méchant.

Le voyage et l'intrigue

Les aventuriers s'arrêtent rapidement pour dormir un peu après le bois de Rustuli. Après avoir défini les tours de garde, ils passent une nuit relativement paisible mais se réveille tôt, à cause d'un bruit très aigu. Ils se lèvent en sursaut, et regardent autour d'eux. Ils comprennent alors que ce son viens du sac, celui où se trouve l'objet. Ils s'appêtent à l'ouvrir mais sont arrêtés par des hurlements. Ils se retournent assez tôt pour se rendre compte que des heu... bestioles leurs foncent dessus. Après avoir pris leurs armes, ils commencent le combat contre leurs ennemis. Je ne me rappel plus du tout du combat et ne retrouve pas mes notes mais en tout cas, les aventuriers ressortent victorieux mais plus blessés qu'après le premier combat. Ne comprenant pas ce qui s'est passé, ils regardent l'objet et se rendent compte que le tissus qui l'entourait était parti. L'objet était à première vue en or! Mais le plus intéressante (enfin, d'un point de vue non-vénal) c'était que l'objet brillait d'une lueur magique et que le rayon de lumière qui en sortait faisait un chemin vers quelque chose (ils ne savaient pas encore quoi). Ils décident de suivre ce rayon et arrivent au bout

d'un quart d'heure à une grotte. Le rayon s'infiltré à l'intérieur et se perd dans les profondeurs.

Les aventuriers entrent dans la grotte qui est assez éclairée par le rayon. Ils suivent le rayon dans la grotte mais tout à coup le rayon monte vers le haut. Ils le suivent des yeux et se rendent compte qu'il va jusqu'à une araignée immense (dans le style « seigneur des anneaux ») qui est juste au dessus de leur tête. Belraw, se disant que ça ferait un bon familier tenta de communiquer avec elle, mais Krom n'écoutant que son courage et son envie de faire chier Belraw lui tira une flèche et l'araignée tomba sur nos aventuriers. Seul Belraw n'arriva pas à s'écarter assez et se fit écraser le pied. Il réussit tout de même à se dégager grâce à l'aide de Lind et de Krom qui embêtèrent la bête et réussit même à se battre après un jet de courage et de force en claudiquant sur une seule jambe. Après un combat ils arrivent à tuer la bête mais se retrouvent en mal en point, surtout Belraw. Lind remarque que le rayon se déplace à l'intérieur du ventre de l'araignée et décide de l'ouvrir grâce à son épée. Il se fait asperger de sang et d'autres choses indescriptibles mais trouva finalement après avoir cherché dans le corps ce à quoi le rayon était relié. C'était un crâne que l'araignée devait avoir avalé il y a longtemps. Un petit peu déçu car il s'attendait à avoir un trésor, Lind décida de le prendre avec lui tout de même en se disant que ça pourrait peut être être utile, il pris aussi un peu de bouse d'araignée en se disant qu'il trouverait bien une utilité. Après avoir fouillé la grotte et trouvé un petit tas d'or, Lind et Krom s'occupèrent de Belraw et décidèrent de le porter pour continuer le voyage et tenter de soigner sa cheville plus tard. Ils retournèrent finalement au camp qu'ils avaient quitté le matin. La journée était bien avancée quand ils arrivèrent au camp car ils avaient passé beaucoup de temps dans la grotte. Ils se reposèrent jusqu'au lendemain après que Belraw se fit un bandage (seul car les autres en avaient marre de s'en occuper). Le lendemain, ils se remirent en route. Belraw les ralentit un peu mais il réussit à marcher quand même.

Après une autre nuit dehors sans grand chose à dire, ils arrivèrent à Chnafon. Ils eurent toute fois la surprise de ne pas se faire accepter

par les gardes à cause de Lind qui était toujours plein de sang et de bouse d'araignée qu'il s'était mit sur la queue en trouvant cela marrant...

Après un moment de recherches, il réussit tout de même à trouver un point d'eau pour se laver et ils réussirent à rentrer dans la ville.

LA RECOMPENSE (Le plus important)

Ils réussirent à trouver rapidement le magiciens, qui était au courant de leur arrivée, grâce à l'adresse donnée par Archibald. Il les reçus et les aventuriers lui donnèrent l'objet, et lui montrèrent le crane en lui expliquant l'aventure qu'ils venaient de vivre. Le magicien prit le crane et l'analyça. Il expliqua alors aux aventuriers que ce crane était celui d'un magiciens très puissant qui avait vécu il y a une centaine d'année et qui avait disparut on ne sais comment. L'objet qu'ils avaient entre les mains était en fait le bâton qu'il utilisait. Celui-ci était d'une grande puissance et possédait des runes qui étaient maintenant oubliées. C'était un objet de très grande valeur. Les aventuriers regardèrent le bâton en demandant s'ils seraient plus payé grâce à sa valeur. La réponse fut claire : « Non. ».

Quand les aventuriers dirent qu'ils devaient toucher 10%, il dit qu'il ne le savait pas, leur donna leur salaire initiale prit le bâton et le crane et les mit dehors. Les aventuriers énervés voulurent se défendre avant de se rendre compte qu'il était niveau 15 et que les points de destin s'épuisaient vite.

Il gagnèrent tous un niveau et furent heureux d'être enfin au niveau 2 !

Enfinement, ils allèrent dépenser leur or dans des armes et finirent à la taverne. Comme d'habitude quoi...

Slayne Elendil, MJ sadique

