

Désenchantement

PAR POST SCRIPTUM

mardi 23 décembre 2008

Après le siège, les Personnage seront engagés pour escorter le convoi destiné à transporter, puis à détruire l'artefact.

Le convoi est composé de dix gardes orlanthis, d'un prêtre de Lhankor Mhy et d'un initié du même dieu. S'il n'y a aucun prêtre d'Orlanth dans les personnages, il y en aura un en plus. Le prêtre de Lhankor Mhy est un rôleur, qui a horreur de sortir de sa bibliothèque.

Il y a deux chariots, un pour les vivres et l'équipement, et un pour le prêtre et l'initié. Les gardes se partagent en deux groupes, l'un allant à cheval à l'avant et à l'arrière, et l'autre encadrant les chariots.

Arrivé à Pärn, les prêtres se rendront dans le grand temple avec la relique. Pendant ce temps la, les PJ sont chargés de réapprovisionner le convoi en nourriture, et d'engager des mercenaires pour remplacer les pertes. Un des mercenaires engagés devra être Anaro Saknussein (voir annexes).

Première étape : Pärn

Dans cette ville se trouve un grand temple de Lhankor Mhy, dont l'un des grand prêtres est un érudit spécialisé dans le chaos. Les prêtres espèrent que l'érudit parvienne à une meilleure analyse de la relique.

Le voyage vers Pärn prendra environ 1 semaine à un rythme moyen.

Pour pimenter le voyage, vous pouvez déclencher quelques embuscades de brigands ou de créatures chaotiques. Quoi qu'il arrive, il faut pour la suite du scénario qu'un garde au moins meure.

Découvertes de l'érudit :

L'objet est en fait lié à Malia. Il est particulièrement dangereux, car si une créatures utilise l'objet, il existe un gros risque (75%) pour que l'esprit qui habite l'objet attaque l'utilisateur en combat spirituel. A moins de posséder un pouvoir élevé, la victoire de l'esprit ne fait aucun doute. Si l'esprit gagne, il possède alors la victime et oblige celui-ci à obéir à ses ordres.

L'esprit est celui d'un ancien grand prêtre de Malia. Il a une intelligence de 18 et un pouvoir de 26, et possédera complètement sa victime. A la mort du possédé, l'esprit regagne quoi qu'il arrive l'artefact. Il faut donc absolument détruire cet objet.

Pour la destruction de cet objet, l'érudit n'a aucune idée.

Les spécialiste de la questions sont dur à

trouver. Dans ma partie, les joueurs on pensés à une colonie naine non-loin de la. Ce fut évidemment une mauvaise idées, mais ils ne s'en sont rendu compte que par après.

Seconde étape : libre (exemple : La colonie des Pics Fendus)

Le voyage de 2 jours ne posera pas de grosse difficultés. Si obtenir un entretien avec l'un des dirigeants de la colonie naine ne posera pas trop de problèmes, avoir de l'aide des nains d'argent et de mercure de la colonie en posera beaucoup plus. Les convaincre de quoi que ce soit devrait être presque impossible.

Les pjs devraient rapidement se rendre compte que les nains ne veulent en réalité pas coopérer. Si ils ne s'en rendent pas compte, les nains pourrait fort bien s'emparer de l'objet sous prétexte d'aller l'analyser, et le garder. Même si il serait ainsi d'une certaine manière, à l'abri, qui sait ce qui pourrait ensuite arriver ?

Le tout sera de s'esquiver avec l'objet, sans encourir la colère des nains. Cependant, durant le temps qu'ils passeront dans la colonie, ils pourront entendre parler de trois nains apostats, qui se seraient réfugié non loin de la colonie, dans les montagnes, après leur bannissement.

Il faudra deux jours pour retrouver la trace des nains en enquêtant dans les montagnes, et autant pour s'y rendre. Les trois nain, un de fer, un d'argent et un de mercure, voudront bien aider les pjs. Ici encore, ils pourront monnayer leur aide, par exemple il faudrait que les pjs les aident à se débarrasser de trolls qui menacent leur caverne, ou ce genre de petite chose... Ce pourra être l'occasion pour les joueurs de découvrir les nains, ainsi que de se lier d'amitié avec eux.

La collaboration du nain de mercure, d'argent et des prêtres de Lankor Mhy permettra de découvrir le point faible de l'artefact. L'enchantement ne résiste pas à un changement extrêmement brutal de température. Qu'il soit du froid vers le chaud ou l'inverse.

Note : les pjs pourront bien sûr trouver d'autres solutions. Comme un mj ne peut penser à tout, il vous faudra improviser...

Conclusion

Les pjs devront trouver un moyen pour détruire l'objet. L'écart de température devra être cependant très important : le sortir du feu et le plonger dans l'eau ne devrait pas suffire. Il devrait y avoir au moins une embuscade d'êtres chaotiques (humains, broos ou autre) au cours du voyage vers la destruction de l'objet si vos pjs sont assez puissants.

En outre, durant le voyage, plusieurs soldats se feront tuer pendant la nuit par une créature apparemment effroyable. Ils seront à moitié dévorés. C'est en fait l'oeuvre de Anaro Saknussein, un ogre qui a pour mission de récupérer l'artefact. Il n'essayera pas de le voler pendant l'une des nuits, car les prêtres ont lancé des sort de protection sur et autour de l'objet.

Cependant, quand un petit groupe (sans doute composé des PJs, de lui et d'un ou deux gardes) sera désigné pour amener l'objet vers sa destruction, Anaro Saknussein se décidera à agir. Soit il profitera d'un instant de distraction pour filer, soit il attaquera en traître. Les PJs devront le démasquer par une enquête préalable, ou le vaincre lors de sa trahison.

PNJs de la seconde partie

Gardes Orlanthis

Force : 15
 Constitution : 15
 Dextérité : 14
 Taille : 16
 Intelligence : 13
 Pouvoir : 12
 Charisme : 13
 Mouvement : 3
 PM : 12
 PV : 16
 PF : 30
 Armure : 4 points partout.

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Epée bâtarde	7	65%	1d10+1+1d4	25%	10
Targe	7	10%	1d6+1d4	50%	12
Fronde	3/6/9	55%	1d8+1	-	-

Magie :
 Chacun connaît environ 3 point de magie de l'esprit comme :
 Vivelame 2.
 Soin 2.
 Extinction 1

Prêtres Orlanthis

Force : 14
 Constitution : 14
 Dextérité : 13
 Taille : 14
 Intelligence : 17
 Pouvoir : 16
 Charisme : 15
 Mouvement : 3
 PM : 16
 PV : 14
 PF : 28
 Armure : 4 points partout.

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Epée courte	7	75%	1d6+1+1d4	85%	10

Magie :
 Magie divine :
 Eclair 2.
 Bouclier.
 Dissiper la magie 1.
 Magie de l'esprit :
 Disruption.
 Ignition 2.
 Extinction 2.
 Vivelame 2.
 Soin 3.

Anaro Saknussein

Force : 19
 Constitution : 18
 Dextérité : 15
 Taille : 17
 Intelligence : 14
 Pouvoir : 15
 Charisme : 16
 Mouvement : 3
 PM : 15
 PV : 18
 PF : 37
 Armure : 5 points partout.

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points d'armure
Epée lourde	4	75%	2D8+1d6	65%	12

Compétences :
 Grimper : 65%
 Sauter : 45%
 Baratin : 55%
 Eloquence : 40%
 Con. Des humains : 35%
 Se cacher : 40%
 Dépl. Sil. : 40%
 Scruter : 45%



Chercher : 50%
Dissimuler : 50%

Magie :

Soin 2.
Vivelame 1.
Protection 1.
Séduction 2.