

- Avant de jouer ; Chacun réécrit sa feuille de perso, comme elle l'est actuellement pour que je puisse en avoir un double quand je fais les quêtes ...
- Mise en garde : Ce soir, je vais axer le scénario sur une liberté énorme, et donc autant il n'y aura pas trop de limite, autant il n'y aura pas beaucoup d'aide, à vous de prendre les initiatives ... et faites attention il faudra assumer toute les conséquences..
- Aide au MJ : L'aventure qui suit est à lire entièrement avant de la faire jouer pour mieux la comprendre car elle sort de mon imagination débordante et parfois déroutante ^^, il s'agit ici d'un rêve dans lequel sont plongés les aventuriers, l'aventure est en 3 actes ; avec moult rebondissements ...
- Légende : - Tous ce qui est encadré n'est pas à dire tel quel, - les « ***** » devant les jets de perception, concentration, etc, ne sont pas obligatoire et seul les aventuriers peuvent les réclamer ... immersion et liberté total ^^ (au MJ de pouvoir aussi inventer dans le feu de l'action et de bien improviser ☺), - le texte entre [[double crochets]] est destiner au MJ, -le choix de la force des opposants aux aventuriers est à modifier selon le niveau des VOS aventuriers (normal :p).
- Bonne soirée et bon jeu a tous .

Acte 1/3

I/Première partie : L'histoire de la pierre

[[Pour tout jet de fouille >20, l'aventurier trouve une petite pierre parfaitement ronde, il ne peut pas mourir tant qu'il la porte sur lui ; 2 personnes devront mourir dans cette aventure, donc 2 n'en trouveront jamais !!]]

Flash aveuglant ... Brouillard ...

Vous avez le gout du rhum, la tête qui tourne, l'envie de vomir et le brouillard devant vos yeux semble s'estomper peu à peu ...

-> D20 Sauvegarde =

2 à 10 : vous vous endormez (réveil possible avec D20 de réveil diff 15 **à certains moments* ou par action) (à 1 : 1D4 de vie en moins).

11 à 16 : vous vomissez (jet de D4 dégâts - 1) et malus toutes actions (-5 sur tout les D20).

17 à 21 : vous êtes en état d'écouter de parler mais malus de déplacement (-5 sur D20 d'action).

22 à « critique » : Vous vous sentez bien ☺

Vous êtes dans un bâtisse il y a des tables et vos compagnons sont dispersés.

Jet de perception possible pour tout ceux en états =

2 à 8 : Vous vous perdez dans vos pensées (à 1, un voleur vous dérobe 5 DO).

9 à 17 : Vous vous trouvez dans une taverne de soulard avec votre groupe assermenté : Les super-sans-fion ..., l'ambiance est chaude et la bonne humeur règne. Vous avez tous bien mangé et bien bu, certain plus que d'autre d'ailleurs ... Cette taverne à l'air d'être le point de passage de beaucoup d'aventuriers et de donneurs de quêtes. Vous n'avez pas la notion de l'heure.

18 à « critique » : Un groupe de 5 grandes-gens aux sourires malveillants asticotent 2 pécores assis à une table près d'un de vos compagnons mais ne semble pas le remarquer ... il est à peu près 21 heure le soleil viens de se coucher ...

Que faites-vous ?

(*possibilité de réveil) STOP ; Vous vous arrêtez net ! Un bruit de verre brisé surpasse le son des discussions de tous ... Un groupe de 5 grandes-gens s'en prennent à 2 vieillards dont un se prend un violent coup de jambonôt sur le pif se qui le fait tomber (d'où le verre cassé)... Le patron des lieux est furieux, il menace d'appeler la garde... 2

des fauteurs de trouble continu à harceler « le sent la pisse » déjà à terre tandis que les 2 autres bouscules le dernier paysan encore attablé. Le plus grand des grande-gens se recule d'un pas en rigolant aux éclats.

Grande-gens (4): Niv 2/ PtsV 13 / PtsE 5 /Att. +5 / Def. +5 / Sav. +5 /Dégâts : (arme : poing) 1d6+3 /Protection 0 / For. +3 ; Cons. +2 ; Dext +2

intimidation : +2 / perception : +1

Chef-GG (1) : Niv 3/ PtsV 15 / PtsE 5 /Att. +8 / Def. +6 / Sav. +5 /Dégâts : (arme : Jambonôt) 2d6+5 /Protection 0 / For. +5 ; Cons. +2 ; Dext +3

gladiateur des tavernes / intimidation : +3 / perception : +1

(*possibilité de réveil si début du combat)

[[->**Si non-aide** : personne n'est intervenus, les 2 paysans sont évacués par la garde et emmenés au dispensaire de la ville, enfin c'est ce qui ce dit ... le dispensaire n'est au courant de rien, mais avec jet de renseignement >13, il se peut qu'ils ont entendu parler d'une tentative de larcin (en réalité les 2 pécors sont emmenés en cellule car ont essayé de voler un des gardes ; il faudra les retrouver devant la caserne le lendemain matin)

->**Si aide : Combat !** Fin : « Messieurs c'est bon calmez-vous voyons ils n'embêteront plus personne. » Vieillards toujours là .]]

Les gardes (6) font irruption dans la taverne, qqn les avait prévenus de la bagarre. **(*possibilité de réveil diff :10)**

Epées dégainées, ils se dirigent vers votre groupe ... le tavernier les arêtes « non, ce sont eux qui foutu le bordel dans mon établissement *désignant les grandes gens*, ceux-ci ne cherchant même pas à se battre, suivent les gardes dehors.

->**Si meurtre** : Le sergent s'approche : « qui l'a tué ? » ; Le Tavernier prend votre défense... (Forte amande : 600 DO ! (payé par le commerçant : 1/3 si pas de dégâts dans sa taverne a cause des aventuriers))

Pendant que le garde repart, le marchand laisse échapper : « dommage qu'il n'avait pas cette pierre dont il parle tant ... »)

->**Si les aventuriers ont aidé le tavernier** : « Comment vous remercier ? Avec ce que vous leur avez mit , il ne reviendront pas de sitôt... c'était pas la première fois que je les voyais et c'était pas la première fois qu'ils faisaient ça ... Juste pour soutirer des infos à ce pauvre vieux « Brachat »... surtout qu'il a déjà raconté son histoire tant de fois que tout le monde la connaît, enfin lui la raconte mieux :p ... j'ai une idée suivez moi »

Il vous emmène dans une pièce derrière le comptoir ... « Voila la salle des objets trouvés, servez-vous » lance t-il joyeusement.

Un Jet de fouille par personne = lancé D20 barème : **(*****ceci est un exemple)**

A 1 : min / De 2 à 8 : min+2 / De 9 à 15 : min+4 / De 16 à max : min+6 (si plus de 20 : min+8)/ 20 RC : min+10

- Moine : Toge de vie, min : +2 PV

- Trollion : Couronne de reine de beauté, min sauvegarde +2

- Archère : Arc magique + sa flèche « infinie », min : dégât +1 (exception : 2-3-4-5)

- Nain : Armure naine de Mithril pur, min def +2 /agilité +2

- Chevalier : Epée sacrée de la baronnie d'Arthur cœur de chèvre : Oulaskelédur (arme pro), min : att+2

- Amazone : Authentique Lance de Walkyrie made in Eckmul , min : att et def +1 (exception : 2-3-4-5)

Le vieillard « Brachat » explique alors son histoire :

« Comment ça vous ne connaissez pas l'histoire de la pierre d'immortalité ... Bien écoutez moi , un jour un sage fou a décidé que sa vie n'avait pas été pleinement vécue , et comme il se faisait vieux il décida par des procédés

inconnus sauf de lui-même , de créer une potion d'immortalité en en combinant d'autre ... ce qu'il réussit ! Il versa par la suite cette potion sur une pierre et quand il avait cette pierre sur lui, il ne pouvait plus mourir. Sauf qu'un jour en se baladant dans un petit village de campagne avec sa petite armée de trolls enchantés (il n'avait plus aucun mal (jeu de mot^^) à faire ses incantations, vu qu'il ne craignait plus les coups des trolls), il se la fit dérober par un expert voleur qui le traquait depuis déjà fort longtemps ... mais il était vieux et ce pauvre sage se désintégra immédiatement ... les trolls n'ayant plus de maître furent libérés de l'enchantement ... le paisible petit village disparut de la carte avec le voleur et donc la pierre ... Pourtant un petit village au sud d'ici affirme avoir retrouvé cette pierre ... donc tout les aventuriers viennent me demander où exactement se trouve ce village pour y aller ... et comme vous m'avez sauvé je vais vous faire un plan ... enfin si vous le voulez bien ... Toute fois méfiez-vous, le village n'est plus du tout accueillant . Voilà tenez»

Il vous tend un bout de papier qu'il vient de griffonner avec la crasse de ses ongles .

-> Jet de perception =

1 à 15 : Rien.

16 à 21 : Vous avez l'impression qu'une légère brume se lève dans la salle puis tout redevient normal.

22 à « critique » : La brume semble avoir avalée des objets de la salle et même certaines personnes assises aux quelque tables qui ont disparues mais tout le monde semble ne rien remarquer même les personnes qui discutaient avec des personnes happées par le brouillard.

Le patron vous offre la nuit.

II / Deuxième partie : En direction de la pierre

[[Si le plan est donné et suivi, alors le chemin est sans encombre jusqu'au village sinon il faudra traverser la forêt en direction du sud avec rencontres aléatoires bien entendu et jet de survie pour donner la difficulté des rencontres ; un seul aventurier (qui sera choisi par les autres membres du groupe) fera le jet de survie .]]

En suivant la carte poisseuse donnée par le vieillard vous arrivez dans des champs de carottes (******perception 5 : non mûres**) et vous apercevez une petite palissade en bois de mauvaise facture .

***** Jet de perception =

1 à 8 : Rien, il faut vous rapprocher encore un peu.

9 à max : Vous apercevez des gardes à l'entrée et d'autres qui font des tours de ronde, ils sont assez nombreux ...

Critique : Une brume s'élève au dessus du village.

Gardes : Niv 3/ PtsV 20 / PtsE 5 /Att. +6 / Def. +4 / Sav. +3 /Dégâts : Lance ou épée 2d6+3 /Protection 4 (cuirasse) / For. +3 ;
Cons. +2
Armes et armures pro; acrobaties : -1 (cause armure) / fouille : +3 / intimidation : +2 / perception : +2 / psychologie : +1

Lorsque vous vous approchez de l'entrée les gardes sont méfiants, une patrouille de 4 hommes en armure, faisant une ronde à ce moment là, s'arrête au niveau des 3 gardes à l'entrée, parés à prêter main forte. Un garde vous fait signe d'arrêter :

« Halte, qui êtes vous et que faites vous ici ? »

« Vous n'êtes pas les bienvenus ! »

->**Si les aventuriers ne parle pas de la pierre**, alors les gardes restent méfiants mais les laissent rentrer dans la ville.]]

Le village est malsain, les habitants ont une pilosité très développer, l'air sournois et leurs regards montrent à quel point les étrangers leur inspirent du dégoût ... La taverne ainsi qu'une échoppe sont les deux seuls endroits où on vous ouvre la porte. Il se met à pleuvoir.(**** **perception 10 : les nuages semblent avoir des poils**) . **[[Dans la taverne]]**, le bruit règne et tout le monde vous jette des coups d'œil furtifs, mais vous ne parvenez pas à entendre les conversations (******jet de concentration >15 et discrétion > 15 pour apprendre que la pierre se trouve dans le beffroi de la caserne, sans avoir a leur parler**)

[[Où que les aventuriers aillent, les prix sont exorbitants et ils sont pris de haut (ex : « installez vous là-bas, vous allez tout me dégeulasser et en plus vous sentez plus fort que le pet de pétaure ! Vous feriez fuir un troll, je suis déjà trop bon de vous laisser rentrer ici et en plus de m'approcher de vous!!). Si ils parlent de la pierre, les garde sont vite avertis, pour apprendre que la pierre d'immortalité se trouve dans le beffroi de la caserne il faudra faire grand usage du bluff et de la persuasion (rien d'autre !!)]]

->**Si ils en parlent**, les gardes refusent de les laisser entrer, il faudra trouver un autre moyen]]

[[PROBABILITE : 90% de se faire attaquer par les gardes et envoyer dans les geôles de la caserne ... Avec un mort !!! (ex : prit dans les filets : laissez vous faire ou on le tue !! COUP DE GRACE) sinon mort par dégâts ... Il faut donc donner une nouvelle fiche de perso (préparée d'avance) au joueur sans qu'il sache que sont perso n'est pas définitivement mort : « bon bha comme tu vas pas rester à nous regarder jouer, jte file une nouvelle fiche de perso , on verra pour t en refaire un après ... (hihihi :p) Ca apprendra surement aux autre a faire gaffe et prouver que la mort rode !!]]

Dans les geôles vous avez la chance d'être tous ensemble, il y a même la dépouille de votre défunt compagnon, et même une nouvelle personne **[[le mort avec son nouveau perso ; lui donner son texte]]**

[[Texte du nouveau membre du groupe, rédigé mains de préférence]] :

« Holà belle compagnie, quel triste sort vous amènes dans ces geôles ? Pour ma part j'étais a la recherche a la recherche de la pierre d'immortalité ... »

Laisser répondre.

« En réalité, cette pierre possède une deuxième propriété et c'est pour celle-ci que je suis là... Le but premier de la pierre est de ne pas mourir, le but second est de ressusciter... , mon frère est mort il y a peu et j'aimerais le faire revenir avant que son corps de moisisse trop ..., voulez vous m'aider ? »

Laisser répondre.

« Pour ressusciter le mort, il faut simplement poser LA pierre d'immortalité sur son cœur, et verser une larme sur la pierre et ce , en plein soleil ... , je sais où se trouve la pierre, je me suis fait prendre juste devant la dernière porte»

[[Donner le plan des lieux avec peu de rencontres aléatoire (ex : lancer de chance (charisme) avec D20 < a 10 pour confrontation à chaque couloirs (pas plus de 2 gardes par combat), pas de piège : « facilité étonnante »)]] Toute les portes sont blindées donc TRES TRES difficile a ouvrir, et ne comporte rien de special... ((Pour tout jet de fouille >18, l'aventurier trouve une petite pierre parfaitement ronde)

Arrivé dans la salle, vous la trouvé étonnamment différente de tout le village, on croirait un véritable laboratoire de sage d'eckmul, avec des statues de déesses dénudée, et autre apollons tout autour de la salles **[[12 statues si on vous demande :p]]**

**** Jet de perception =

1 à 11 : La salle est très bon chic bon genre, bien rangée, avec des étagères remplies de livres écrits en une autre langue ...

12 à max : Les statues n'ont aucun poil, pas même sur la tête (les déesses portent un couvre-chef de manière fort artistique... Une brume épaisse couvre les fenêtres mais la pluie tombe toujours.

Critique : Une brume est aussi présente discrètement dans la pièce contre les murs.

*[[Quand les aventuriers décident de partir, ils ne rencontrent personne sur la route, le village et désert, les portes de toute les pièces sont grandes ouvertes, chaque jet de fouille > 10 permet de trouver une petite pierre parfaitement ronde (d'immortalité) // // // **rappel:** comme il y a déjà eu un mort, un des aventuriers ne doit pas en trouver !!]]*

Vous sortez enfin de la caserne **[[demander les positions de chacun d'eux lors de la sortie]]**, il pleut toujours, quand soudain un long poil surgit d'un morceau de brouillard ... il s'approche de vous à une vitesse fulgurante, il semble repousser par « nom du joueur » **[[si celui-ci a une pierre]]** mais arrivé à « nom du joueur suivant sans pierre » il lui transperce le cœur : ONE SHOT !

III / Troisième partie : Pierre ? Pierre ?... humm j'imagine que Pierre n'est pas là non plus ? ... Comme par hasard ...

A ce moment là « nom du joueur fraîchement mort » se réveille, entouré de ses amis, dans une grande pièce circulaire...

[[Les autres joueurs sont mis hors jeu pour le moment]]

***** Jet de perception =

1 à 8 : la pièce est ronde, en pierre, il y a 3 fenêtres et une porte, il fait beau, les autres aventuriers sont allongés sur des lits de pierre ; ils dorment, aucune trace de l'équipement.

9 à max : Il y a des pentacles tracés au sol autour des lits de pierre ... en approchant de la fenêtre, tout indique que vous êtes dans une tour, et à en croire les bouquins éparpillés un peu partout ainsi que les ingrédients dans un coin, c'est probablement une tour de mages ... il manque « nom du premier compagnon mort » ..

Critique : un livre s'intitule : « comment la vie empêche le réveil ... »

[[La porte n'est pas verrouillée, elle mène à un couloir avec 2 autres portes, l'une est fermée à clé, l'autre s'ouvre sur une petite pièce où le dernier compagnon manquant est endormi, mais il y a beaucoup plus de pentacles autour de son lit]]

*[[Le but pour l'aventurier est de réveiller ses compagnons, celui trouvé seul dans la 2ème pièce se réveille sans difficulté, tous ceux qui possèdent une pierre d'immortalité dans le « rêve » ne peuvent pas se réveiller !! Quand un aventurier se réveille, il disparaît du rêve arraché par un brouillard : (**** perception 10 : « on se croirait dans un rêve ») , une autre manière de se réveiller : mourir dans le rêve ... (si il y a trop de difficulté à les faire se réveiller, en considérant que ceux dans la pièce ont tout mis en œuvre pour faire du bruit pour les réveiller ; faire attaquer le village du rêve par un grand groupe de troll qui en font de la charpie (la pierre empêche de mourir mais pas de se faire mixer par des masses troll tenues par des trolls enragés envoyés par le MJ ^^)]]*

Quand tout le monde est enfin réveillé, vous entendez du bruit venant de la porte close ...

Une clef tourne dans la serrure, la porte s'ouvre dans un bruit métallique, un sage apparaît, il a l'air surpris .

« Ha, vous vous êtes réveillés ... ». Il se remet quelques secondes de sa surprise et continue : « enfin, restez là , le grand sage arrive » Puis il referme précipitamment la porte à clef.

3 minutes d'attente, tout au plus, et la porte s'ouvre à nouveau, vous voyez entrer le grand sage suivi de 4 sages et 5 gardes transportant de grosses malles

Le grand prêtre vous dit : « Allons dans la grande salle de l'Oniratoire », il ne décroche plus un mot jusqu'à que vous soyez tous dans la salle.

Vous coupant la parole, (il paraît anxieux) :

« Je suppose que vous vous posez toutes les questions que vous vous posez, non? Je le savais !!Laissez moi répondre aux questions que vous ne vous posez peut-être pas ... Tout d'abord, vous êtes ici dans la tour d'ybienvoir, nous vous avons récupérés sur une route alors que nous revenions d'un voyage, les sages que voici et moi-même ; Vous étiez tous endormis sur le côté du chemin. Nous avons ouï dire qu'un troll chaman essayait d'endormir toutes les personnes de la région pour que son village aille piller et puisse rapporter de la nourriture (nous autres humains) en toute sécurité. Voilà votre équipement (les gardes approchent les malles), voulez vous nous aider à raser ce village, je vous promets de l'or à ne plus savoir qu'en faire... si vous êtes d'accord , j'envoie un parchemin par dragon-cargo, d'ici la semaine prochaine un baron des baronnies que je connais fort bien pourra vous payer plus que de raison ...

Réponse des aventuriers ...

[[Ils reprennent leur feuille de perso refaites préalablement avant l'aventure, tout objet cassé/perdu/donné/vendu, revient ; tout objet trouvé/ gagné/voler/échangé, disparaît ... Gain d'xp tout de même, pas d'usure des armes. Débriefing]]

Fin de l'acte 1.