

Les jeux Pétaulympiques

Scénario pour 4 joueur débutants level 1 ou 2, si vos joueur sont plus nombreux ou fort, n'hésitez pas a rehausser les monstres. Les textes en bleu sont a lires au joueurs

Synopsis :

L'aventure commence dans la taverne « Au Dragon affamé » sur le port d'Eckmül.

Les aventuriers débutant en quête d'aventures viennent souvent à la cité éternelle dans l'espoir d'en trouver. Par chance nos amis vont pouvoir se défouler lors de la première édition des jeux Pétaulympiques qui célèbre ainsi le début de l'ère du Pétaure.

L'introduction :

En se promenant dans les rues d'Eckmül, nos aventuriers seront forcés de passer sur la place du conservatoire, où des affiches sont en train d'être placardés.

Les Jeux Pétaulympiques I^{ère} édition

Tous les aventuriers en quête de sensation forte, ou simplement de petit divertissement, sont libres de s'inscrire pour la première édition des Jeux Pétaulympiques par équipe de 3 à 6 auprès du Vénérable Dläp-Heïn.

Ces jeux s'organiseront en 5 épreuves encore tenues secrètes, et dévoilées qu'au début des jeux.

Les vainqueur seront récompensé par une bourse de cent cinquante _ø par participant avec en prime un accès a la bibliothèque du conservatoire et surtout la renommé a travers toutes les contrés de Troy !

Rendez vous demain devant le conservatoire pour l'inscription avec le Vénérable Dläp-Heïn pour la modique somme de 50 _ø.

L'inscription :

Ainsi la nuit se passe calmement (pour une nuit à Eckmül). Le lendemain matin une queue monstrueuse se trouve devant le conservatoire. Au bout d'une heure et demie d'attente, vous arrivez au niveau du vénérable qui vous demande des informations :

Nom :

Taille :

Poids :

Age :

Sexe :

Origine :

Nom de l'équipe :

Il prend tout en note et vous demande les frais d'inscription puis vous donne le lieu de rendez vous [Dans deux jours à l'île Nautaque, je vous y attendrais.](#)

La première épreuve :

Les deux jours de repos a Eckmül se sont bien passer pour vous, seulement vous entendez de partout de nombreux meurtres en séries sur la plupart des candidats au jeux Pétaulympiques. Arrivé au lieu de rendez vous, vous êtes accueillis par le Vénérable Dlāp-Heĭn qui vous retire tout équipement annexe autres qu'arme, armure, vêtement et vous laisse prendre place dans la loge de votre équipe.

Vous surprenez à l'extérieur une conversation entre deux personnes dans la tente voisine :

- Monsieur 1 : Voilà maiiitre ! Nous avons réussis à éliminer tous les candidats dangereuuuux ! Il ne reste plus qu'une dizaine d'équiiiipe. Ces jeux seront maintenant du gâteau !

- Monsieur 2 : Bien ! Parfait ! Tout marche comme prévu ! Excellent ! Je suis horrible ! Je suis machiavélique ! Mouhahahahaha !!! Et bien, qu'attend tu ? Retourne espionner nos adversaires !

-Monsieur 1 : Oui maiiitre ! Vos désirs sont des ordres.

Puis le silence s'impose.

Après quelques heures d'attentes longues et quelques tonneaux de bière vidés le Vénérable Dlāp-Heĭn réunis tous les candidats.

Bonjour et bienvenu a tous pour cette première édition, des jeux Pétaulympiques. Ces jeux sont composés de cinq épreuves, qui vous seront annoncé par parchemin. Les épreuves se passeront sur cette île que vous apercevez là-bas. La première épreuve sera donc d'arriver sur l'île, tous les moyens sont bons.

Les équipes sont :

Les trolls Ahonte (grognement dans la foule) x3 trolls roux

Les Sanguinaire de Swoög (« Bouh ! Blanc-becs ! Fesses de shuiltres ! ») x4 trolls blanc

L'équipe Or Azur (cris de guerre de chevaliers) x6 chevaliers

L'équipe Averões (des tomates sont lancés sur eux et dus sifflement) x6 chevaliers

Les terreur du Darshan (Cris long et strident «ouhadzannnng ») x2Darshanide x2Trolls blanc

Les servant de Dzetliiiii (Même cris) x4 Darshanides

Les louzeurs (des tomates sont lancés sur eux et dus sifflement) x1 sage x2 Eckmulien
(péter par les oreilles / Faire sécher le linge)

La sublime alliance (Hourra, vive les vainqueurs !!! Applause) x1Eckmulien (provoqué le sommeil / Ne marche que quand il y a de la musique) x1troll roux x1sage x1chevalier de cœur couillu.

Les Extra-paupolé (Ouais ! faites tournés !) x2 sages pervers x2 Eckumilienne (Paralysé les gens / être assis et Soigné les blessures / Ne marche que le jour)
Les joueurs (C'est qui ces pecno ? ils n'ont aucunes chances ...).

Bon et bien bonne chance a tous et que les meilleurs gagnent !

Ainsi chaque équipe se débrouille, les Nambourg abandonnent a cause de l'eau, les chevaliers partent tous « piquer une tête » les sanguinaires creusent un passage sous la rivière, certains emprunte ce passage. D'autres font des radeaux ...
Les joueurs y arrivent ou sont disqualifiés.

Le soir ils se démerdent.

La deuxième épreuve :

Le lendemain matin un parchemin apparaît dans un éclat de lumière :

Bonjour cher participant, et bravo pour la réussite de la première épreuve !
Aujourd'hui a lieu la seconde qui est simple : Eliminer tous les brigands qui s'aventure sur l'île.

Bonne chance et bon courage, ils seront au nombre de 200 pour toute l'île.

Réaction des joueurs, arrivé des tête a claques après deux heures d'attente/recherche :

Première vague : Brigands (page 231) = nombre de joueurs x 3

Deuxième vague : Brigands = nombre de joueurs x 5

Dernière vague : Pirates (page 233) = nombre de jouer x 2

Un parchemin apparaît dans un même éclat de lumière que le premier dès la fin du combat :

Entre chaque attaque un halo bleu les entoures et les régénères totalement (cette option n'est pas obligé mais conseillez sinon vos pauvres joueur mourront a leur premier scénar ...)

Félicitation pour votre survie ! Durant cette épreuve, deux équipe ont été neutralisé par les brigands, les terreur du Darshan et les louzeur. La troisième épreuve vous sera communiquer demain, bonne nuit !

Troisième épreuve :

Après une nuit réparatrice, vous êtes une nouvelle fois réveillés par cet éclat de lumière et une troisième parchemin se trouve au milieu de votre bivouac :

Bon et bien maintenant que vous vous êtes accommodés du climat de cette île, nous allons vous laissez seuls avec les autre concurrent durant une semaine entière (soit 7 jours). Bon

courage et bonne chance, si vous désirez abandonné déchiré ce parchemin en 8 et nous vous téléporterons dans une zone sécurisé.

Dans la nuit du cinquième jour au sixième, l'équipe de la sublime alliance attaque nos joueurs (carac fin de page)

Après ces sept jour de survie et d'improvisation de ma part ^^ un halo de lumière et un parchemin, bon d'accord vous commencé a être habituer mais chut me cassez pas tout mon truc ^^

Bravo jeunes amis pour votre courage et votre détermination, à l' encontre de tout espoir de la part des organisateurs vous vous débrouillez bien ! Alors je vous souhaite un bon courage, et demains sera la journée de la quatrième épreuve, des trolls roux seront lâchés devant le campement de chaque équipe et vous devrez vous en débarrasser.

Quatrième épreuve :

Le matin très tôt, vous vous faites réveillés une fois de plus, non pas la lumière, mais de vils grognement s'entendent a quelques mètres de vous (un combat rude s'engage, troll x1 page 226)

Les joueur gagne ou périssent ...

Deux équipes perdent et ainsi deux trolls se promènent en libertés sur l'île.

Encore un parchemin ...

Bonjour, j'ai l'honneur de vous dire que vous êtes en finale suite a la mort des deux dernière équipe il nereste que deux équipe, donc, la dernière épreuve sera un combat d'équipe, vous contre les extra-paupolés dans la clairière du centre de l'île. Essayez de survivre a cette nuit ce serait dommage. Bonne nuit et a demain.

Cinquième et dernière épreuve :

Dernière nuit de sommeil avant la finale :

Des bruit de pas, des mouvements dans le fourrés, plein de bruits parasites et naturels vous dérange pendant la nuit, sans que jamais les auteurs de cette agitation ne se montrent.

Le matin vous êtes attendus a la clairière indiqué : un infirmier vous soigne entièrement, puis vous entrez dans une arène improvisés avec comme spectateurs, les plus haut dignitaires d'Eckmül.

C'est alors que l'équipe des extra-paupolé entre dans l'arène avec une soif de sang et accompagnés d'un nouvel amis troll. (carac en dessous, troll p 226)

L'arbitre arrive donne le top et s'enfuit en courant.

(le combat fait rage, si les extra mène les trolls apparaissent et attaques les extra, si les joueurs gagnent les deux trolls apparaissent a la fin du combat dans les tribunes)

Fin du combat

Récompense :

Les victorieux du combat montent dans la tribune d'honneur ou tous les hauts dignitaires sont installés et ils félicitent nos héros. Alors le Vénérable Dlöp-Heïn donne les bourses a nos amis en les félicitant, ainsi qu'un laisser-passer pour la bibliothèque et les remercie de les avoirs débarrassés des trolls.

Nos héros après avoir passez tant de temps ensemble deviennent amis et rentre a Eckmül.

Xp : 25 +/- 5

Caractéristiques des seconds rôles :

Sublime alliance :

1 Eckmulien :

for : +4
dext : +3
const : +5
sag : +0
int : +1
cha : +2

Atouts :
Armes de pro
Chanceux
Combat a deux mains
Pouvoir : Sommeil / quand musique

Combat :
Attaque +6
Défense +6
Sauvegarde +5

Armes :

Epée d'escrime 2d6 +4
Dague assortie 1d6 +4
Armure de cuir : 2

Compétences :

Acrobaties : +8
Equitation +4
Escalade +8
Cuisinier +5
Natation +10

Lvl : 1
Pdv : 15
PE : 5

1 Sage :

for : +0
dext : +1
const : +2
sag : +4
int : +5
cha : +3

Atouts :
Ame de chef
Sage d'eckmul
Alliés

lvl : 1
pdv : 12
pe : 9

Combat :
Attaque +4
Défense +7
Sauvegarde +6

Armes :

Compétences :

Baton de marche 1d6

Concentration : +6
Connaissance : Architecture / histoire / Mystère /
nature / Région Eckmul +8
Diplomatie +10
Psychologie +8

1 Chevalier :

for : +4
dext : +3
const : +1
sag : +0
int : +2
cha : +5

Atouts :
Armes de pro
Chevalier
Combat monté

Combat :
Attaque +7
Défense +9
Sauvegarde +1

Armes :
Epée de chevalier 2d6 +4
Ecu « Mort Isle » +2
Cuirasse miroir 4

Compétences :
Connaissance noblesse +3
Equitation +4
Intimidation +10
Musicien +6
Perception +3

lvl : 3
pdv : 33
PE : 15

1 Trolls p 226 !

Extra-Paupolés

2 Sages :

for : +0
dext : +1
const : +2
sag : +4
int : +5
cha : +3

Atouts :
Ame de chef
Sage d'eckmul
Alliés

lvl : 2
pdv : 24
pe : 18

combat :
Attaque +4
Défense +7
Sauvegarde +6

Armes :
Baton de marche 1d6

Compétences :
Concentration : +6
Connaissance : Architecture / histoire / Mystère /
nature / Région Eckmul +8
Diplomatie +10
Psychologie +8

2 Eckmuliennes :

for : +0
dext : +3
const : +2
sag : +1
int : +4
cha : +5

Atouts :
Sexy
Sixième sens
Pouvoir : paralysé / assis
Soigné / de jour

lvl : 2
pdv : 26
pe : 12

Combat :
Attaque +4
Défense +9
Sauvegarde +4

Armes :
Stylet 1d6

Compétences :
Nothing

1 troll p 226 !