

Pour une salle de jeux!

Pour de MJ :

L'histoire commence dans la ville de Chnafon, le propriétaire d'une salle de jeux locale a tissé depuis sa jeunesse des liens avec un certain Arkain Von Drekenov, lequel est vampire hémophile et fabrique des jeux pour passer le temps, depuis de longues années, c'est donc ainsi que ce fan de nouveaux jeux qu'est M Stinson, ledit propriétaire, se fournit généralement gratuitement en nouvelles façon d'arnaquer les gens. C'est à la suite de l'absence de son amis lors du dernier rendez vous qu'il a commencé à se demander pourquoi Arkain, qui ne manquait jamais une occasion de faire de la place dans sa crypte, n'était pas venu. Il cherche donc des types pour élucider la ou les raisons de son absence.

Pour les Joueurs :

Les aventuriers font une pause dans l'auberge 'la Pomme empoisonnée' qui fait aussi office de salle de jeux, et au beau milieu de diverses discussions, un type vêtu d'un costume bizarre, des vêtements indescriptibles, une sorte de veste sur une chose se rapprochant d'une chemise de lin mais dans une autre matière, et un pantalon fait d'un tissu semblable à celui de la veste et le plus improbable est la chose étrange pendant autour de son cou et disparaissant sous la veste fermée (note au MJ : concrètement c'est un type en costard!).

Le type étrange les aborde , il leurs parle donc en ces termes :

-Hé les... aventuriers là! Ça vous dirait de vous faire de l'argent? je vous offre 2000 PO pour vos services! Et des bonus en objets si vous réussissez rapidement, en moins de trois jours!

(à part des abrutis, aucun aventuriers censé en ce monde ne refuserait une offre de 2000 pièces d'or plus des bonus s'il réussissent). J'ai déjà demandé à un groupe d'amies de me rendre service, mais elles ont préféré partir en tournée sous le nom de la Beaver's compagnie, tout ça pour jouer dans les tavernes mieux cotée, et du coup en plus elles m'ont planté ma salle, et j'ai dû engager ce type étrange en attendant (il montre un type plein de cicatrices qui joue du piano sur une scène, il a un crochet à la main droite et un chapeau sur la tête)... alors ça vous dit ou pas???

Après que les aventuriers aient acceptés, l'homme se présente :

-Je suis le gérant de cette salle de jeux, je me fournis en nouveaux jeux chez mon ami Arkain, il crée des jeux loufoques, il devait me livrer hier soir et il n'est pas venu. Je voudrais que vous alliez les chercher dans son... euh château... il est un peu au sud d'ici. Entrez y, si Arkain n'est pas venu, il lui est arrivé quelque chose, voici le

double de la clef, prenez tout ce que vous pourrez porter, il range d'habitude les règles en construction dans sa chambre.

Maintenant j'ai à faire, (son regard s'attarde sur une aventurière qui vient d'entrer)allez y.

l'homme se dirige vers la femme, et lorsqu'il allait aborder l'aventurière, il revint et leur dit :

-Vous devriez mettre des costumes, c'est beaucoup plus...

il ne pu finir sa phrase, un grand costaud venait d'arriver en le giflant violemment! Ce dernier cria « that's 5! You just got slapped! » cela interpelle les aventuriers mais ils sortent quand même, après tout c'est juste une baffe, bien que l'homme se massait la joue de douleur et avait la larme à l'oeil.

C'est sans comprendre ce dernier conseil que les aventurier commencent à se diriger vers l'endroit indiqué! En se foutant de la gueule de leur employeur.

Sur le Chemin :

En chemin ils croisent des monstres 1 ou 2 fois. A tirer sur la table des terres sauvages fournies. Ainsi qu'un groupe de 3 jeunes femmes sur une charrette avec des instruments de musique et qui chantent... « two beavers is better than one »

La Crypte:

MJ : vous trouverez les plans dans les fichiers joints, les joueurs en arrivant trouveront un groupe de skavens après une porte défoncée. Il leurs semble évident qu'Arkain s'est fait tué par ces viles hommes rats!

Selon les choix des aventuriers, ils trouveront différents monstres, jusqu'à arriver a une salle immense où se trouvent les chefs. Ils devront les tuer pour trouver les clef enchantée de la chambre d'Arkain.

Pour la description de l'ameublement, ce sont des meubles anciens et poussiéreux. Il y a une allée de tableau qui pourraient se vendre cher mais se trimbaler des tableau jusqu'a une ville où les vendre est impossible vu la nature de leur mission. Et ils sont accrochés par magie, et donc indécrochable.

Lors de chaque affrontement, les Skavens au début en surnombre auront tendance à fuir dès cet avantage évaporé, si l'un d'eux arrive à atteindre une autre pièce, remplie de Skavens en train de jouer, ceux ci auront le temps de se préparer, et deviendront des Skavens de base.

Trésor a trouver :

Salle a manger, plein de nourriture, pas de légumes, que de la viande, ce qui feras le bonheur des bourrins du groupe, plus l'équipement des skavens.

Salle de création pleins de jeux pas finis, avec des morceaux manquant, tout jeux présents ici sont inutiles, mais il y a quand même les skavens, et leurs or.

Tour d'observation, il y a des objets à prendre, pas de jeux, de l'or sur les skavens, les objets sont de simples outils d'observation.

Salle de test, des skavens jouent à des jeux idiots ils auront un tour de retard pour combattre, mais sont plus résistants que les autres. Les joueurs pourront prendre des jeux légers dans cette salle, enfin s'ils fouillent les skavens qui sont des tricheurs sinon les jeux seront inutilisables.

Salle des jeux finis, ici encore des skavens en train de jouer, les joueurs doivent ramasser tout les jeux ici présents, ce sont ceux qu'ils doivent rapporter, s'ils n'ont plus de place ils doivent en faire, à vous de choisir si vous en informez les joueurs. Il y a aussi une salle secrète, où se trouvent des jeux qu'Arkaïn se gardait pour lui, ils pourront l'ouvrir s'ils trouvent de quoi actionner le mécanisme (à vous de faire preuve d'imagination, mais de base, il y a un chandelier qui sert de levier). Si les joueurs ramènent ces jeux, ils auront un bonus d'or, et d'objets magiques (de base). La porte magique vers la chambre d'Arkaïn doit s'ouvrir avec une gemme trouvée sur le rat Débile/Méchant, il en vas de même pour l'alcôve secrète de sa chambre.

La passerelle élévatrice, il y a une porte fermée avec une serrure au niveau -1, une manivelle pour la monter et la descendre (une dans le mur => détection, et une dans la passerelle) en bas il y a une porte magique qui s'actionne au bouton, se ferme automatiquement après la passerelle vidée.

au niveau -2, il n'y a que le trône et les boss portant les pierres magiques pour la porte, la statue et la cache gardant la chambre d'Arkaïn, ainsi que celle qui déverrouille l'élévateur(une fois la passerelle descendue pour la remonter, il faut une gemme pour ouvrir la porte qui se ferme automatiquement). Il y a aussi les restes d'un cadavre en putréfaction sûrement là depuis pas mal de temps. Le Rat débile et le Rat méchant sont accompagnés de 12 grands skavens et 8 skavens de base.

Chambre d'Arkaïn, il y a un cercueil, une armoire de vêtement, et un mur sur lequel se trouve l'énigme suivante :

«Vous êtes soumis à la peine de mort. Le bourreau vous fait une faveur : Vous pouvez faire une dernière déclaration qui déterminera la manière dont vous mourrez! Si votre affirmation est fausse vous serez écartelé, si elle est vraie, vous serez brûler vif!

Ne trouvant aucune des fin favorable, vous cherchez à faire une déclaration pour vous sortir de cette situation, laquelle?»

(réponse : je vais être écartelé! Ainsi dilemme pour le bourreau!).

La réponse à l'énigme associée à la gemme ouvre une cache où se trouve un coffret avec toutes les règles des jeux finis qu'ils doivent ramener à leur employeur, sans elles, la récompense est divisée par deux et pas d'objet magique.

Avec les jeux trouvés dans la Crypte, ils ne pourront ramasser que l'or trouver sur les skavens et aucune pièce d'équipement sans les remplacer par les leurs. Et pour déterminer si c'est rentable, il faudra un test réussi venant d'un expert en la matière, c'est à dire un nain ou alors quelqu'un ayant la compétence forgeron. (ils sauront juste si elle est mieux que la précédente).

Pour les combats, voir la table des monstres de la crypte, entre Chnafon et la crypte, table des rencontre en lisière de forêt.

Les XP:

ils seront répartis entre les joueurs pour ce qui est des monstres vaincus, pour celui ayant trouver la salle secrète, un bonus est le bienvenu, laissé à votre discrétion... selon la difficulté du déclenchement du mécanisme.

Pour la quête en elle même, les aventuriers gagneront 250 à 350 points d'expérience.

Conclusion de la mission :

Lorsqu'ils entrent dans la salle de jeux, le commanditaire est en compagnie d'un autre homme.

Alors que les jeux lui sont livrés, il félicite les aventuriers et fait un speech trop long les aventuriers décrochent rapidement, et ils n'entendent que "prenez votre récompense, voici l'or promis ainsi qu'un costume pour chacun d'entre vous!

Ils ne voient pas l'utilité de ces 'costumes' et s'ils demandent les effets de ces habits, M Stinson leur expliquent qu'elles offrent un bonus en charisme dans les grandes villes comme Waldorg (+2) mais à l'inverse un malus chez les bouseux (bien que cela soit selon les personnes en fait, certaines femme adorent, d'autre détestent....) ainsi que une protection de 2 PR partout (sauf la tête), dû à un enchantement.