

Ceux qui font des faibles leur proie !!

Le ciel est tombé. Le poing des dieux a frappé la terre et maintenant tout n'est plus que chaos. Les cieux restent noirs et les rares survivants cherchent désormais un abri. Mais qui pourra sauver les vivants alors qu'ils ont été pris en chasse par la mort elle même ?

La Prophétie des Ages par Lhyjara des Champs de Cristal



Cette idée d'aventure a été écrite et convient pour un groupe de quatre aventuriers de niveau 4 à 5 (PJs). Elle peut servir de base à une unique mission, mais pourrait facilement avec un peu de travail de la part du MD fournir la base d'un univers de campagne Post-Apocalyptique Médiéval complet, où les morts-vivants (ou un autre type de monstruosité de votre choix) domineraient le monde à la suite d'une punition divine. Le MD devra se familiariser avec les noms des lieux, les PNJs importants, et le contenu du scénario afin de pouvoir l'insérer facilement dans sa propre campagne. Il en tirera beaucoup de détails sur l'atmosphère à donner à sa campagne suite au contrecoup d'une chute de météore. Les menaces que les Pjs affronteront doivent rester mystérieuses pour préserver le défi le plus longtemps possible. Quelque soit le type de météore qui frappe dans votre campagne—normale, thaumaturgique, nécrométéore, etc...—des problèmes surgiront qui nécessiteront que vos PJs interviennent pour traiter avec les réfugiés, foules en panique, profiteurs et autres monstres. Ce mini scénario servira à lancer la campagne puisqu'il se déroule quelques jours après la chute de la météore, la véritable menace qu'elle renferme n'est donc pas encore connue de la part des autorités et vos joueurs pourraient bien être les premiers à y être confrontés.

Background:

Cette aventure peut débuter dans les jours qui suivent la chute du météore, à environ 80 kilomètres du point d'impact. Une petite colonie a vu sa population enfler avec quantité de réfugiés qui ont échappé à la mort et ont fuit la destruction. Beaucoup avaient pour but de se rendre dans ce village après que le leur ait été détruit, mais plus encore n'avaient aucun endroit où se rendre. Leurs maisons ont été détruites, leurs familles ont disparues, et ils ont l'impression que leur vie s'est éteinte, prenant fin en même temps que le cataclysme déclenché par leurs dieux.

Mettre le décor en place:

Depuis que le météore a frappé, le ciel est rempli de nuages noirs et de cendres. L'air est plus froid qu'il ne devrait—cette ambiance de fin du monde est clairement visible sur les visages sales et affamés des réfugiés qui restent là, hagards, avec le peu qu'ils ont pu sauver en quittant la zone de la déflagration. Ils s'estiment chanceux car ils sont encore en vie. Leurs vieux villages furent détruits dans le feu terrible qui suivit la chute; leurs communautés entièrement vaporisées.

Ce village, lui même marqué par des pluies acides, est relativement intact. Mais ce qui n'était la résidence que d'une centaine d'âmes est maintenant gonflé de près d'un millier de réfugiés. Ces gens n'ont rien à manger et sont encore sous le choc de ce qu'ils ont vécu, bientôt la maladie s'installera et des dizaines d'entre eux décéderont seuls et abandonnés de tous.

L'homme est un loup pour l'homme:

Partout où il y a de la misère on trouve des personnes malfaisantes qui font leur proie des pauvres et tirent avantage de leurs souffrances. Le secteur autour de la zone d'impact de la météorite n'est guère différent.

Pendant que le monarque de la région a envoyé des troupes et du ravitaillement pour venir en aide à la population sinistrée, un félon nommé Mordigan qui se fait passer pour un émissaire officiel va tenter de s'emparer des objets de valeurs des fuyards tout en semant la panique. Mordigan voyage parmi les réfugiés et les questionne sur leur vie passée et sur ce qu'ils ont pu emporter de biens précieux durant leur fuite. Ce fourbe personnage n'est rien de plus qu'un voleur très sophistiqué. Son allié, une illusionniste elfe nommée Tolaen, le suit de manière discrète. Elle est chargée d'écouter avec attention tout ce que raconte les gens à Mordigan afin de dénicher les victimes potentielles.

Tolaen utilise alors ses sorts d'illusion pour faire croire au malheureux qu'un amour perdu est revenu.—que le réfugié a décrit à Mordigan plus tôt dans la journée— pour quelques instants avec des instructions sur la façon d'apaiser les dieux avant qu'ils ne donnent “un nouveau coup de marteau sur l'enclume du monde.” Ces instructions incluent invariablement d'abandonner tous leurs objets de valeurs dans la nature, où Tolaen et Mordigan peuvent les récupérer plus tard.

La mission:

Un véritable officier royal appelé Marva Talisman entre en contact avec les personnages joueurs. Elle a eu vent qu'un nombre important de réfugiés ont eu des visions de proches décédés lors de l'impact. Marva voudrait savoir si leur histoire est vraie, et plus précisément la rumeur selon laquelle les dieux projetteraient de frapper la terre avec un nouveau météore.

Investigations:

Marva donne aux personnages le nom des personnes ayant eu une 'vision'. Leurs investigations doivent tourner en priorité autour des points suivants:

- Chacun d'entre eux a été abordé par un administrateur royal appelé Mordigan, qui cherchait à rassembler des informations. Il ne semblait pas suspect au premier abord et voyageait seul.

• Marva peut confirmer qu'il n'existe aucun officier royal du nom de Mordigan.

• Mordigan est le nom d'un charlatan et d'un voleur qui a sévi dans la zone quelques mois auparavant (les personnages peuvent apprendre ce fait en réussissant un jet de renseignements [DD 20] auprès des villageois—mais pas des réfugiés).

• Mordigan travaille de temps à autre avec une elfe illusionniste nommée Tolaen (les personnages peuvent apprendre ce fait en réussissant un jet de renseignements [DD 25] auprès des villageois—mais pas des réfugiés)

Mordigan est quelqu'un de rusé et à moins que les Pjs n'aient été extraordinairement discrets, il saura rapidement qu'ils ont posé des questions sur son compte et embauchera plusieurs bandits pour les faire taire.

Les bandits se présenteront comme un groupe de chasseurs, approchant les Pjs pour savoir s'ils connaissent bien la région et s'ils peuvent les renseigner. Avec leur arc dans le dos et leur bâton de marche à la main, ils ne ressemblent pas du tout à des guerriers. Jusqu'à ce qu'ils passent à l'attaque.

Bandit, humain Gue3 (4): FP 2; humanoïde de taille M; DV 3d8+6; pv 24, 22, 16, 13; Init +1; VD 9m; CA 14 (+1 Dex, +3 armure); BBA +6 corps à corps (1d6+1, bâton) ou +5 distance (1d8, arc long); JS Réf +2; Vig +5, Vol+2; AL N; For13, Dex 13, Con 14, Int 9, Sag 12, Cha 9

Compétences et Talents: Perception auditive +3, Détection +3; Attaque en puissance, Arme de prédilection (bâton), Combat à deux armes

Possessions: Bâton de maître, armure de cuir cloutée, arc long de maître, 20 flèches, potion de soins légers, 25 po

Les brigands ne combattent pas jusque la mort, en effet, ils n'ont été payés que 25 po chacun pour ce boulot (avec la promesse de recevoir 25 po supplémentaires une fois le travail effectué). Si un des bandits est capturé et interrogé, il révèle la position de Mordigan. Le malfaisant personnage et sa complice sont actuellement cachés dans une vieille cabane à environ deux kilomètres du village.

Mordigan est petit et ravissant, avec des cheveux noirs, une fine moustache, et un sourire victorieux. Tolaen est petite, et ses cheveux blonds sont coupés très courts, elle a une cicatrice qui lui barre la joue droite. (elle utilise fréquemment des sorts d'illusions pour changer d'apparence—le plus souvent un male humain ou demi-orque.)

Lorsque les personnages approchent de l'ancre de Mordigan et Tolaen, un des deux comparses sera sûrement en train de faire le guet. Dans ce cas, Tolaen lance invisibilité, armure de mage, et repli expéditif sur elle même et si possible dans cet ordre.

Dans tous les cas, aucun des deux adversaires ne souhaite combattre les personnages ou leur infliger de réel dommages (en fait, aucun n'est vraiment doué pour cela). La seule chose qui les intéresse est de prendre la fuite.

Cela pourrait mener à une intéressante course poursuite dans les étendues sauvages, les fuyards utilisant tous les artifices à leur disposition. Les sorts de Tolaen peuvent être très utiles dans ce cas précis. Ils prennent la fuite en direction du cratère du météore, supposant que personne ne les suivra dans cette direction. S'ils sont rattrapés, ils combattent un instant seulement puis finissent par se rendre.

Tolaen, elfe (f) Sor4: FP 4; humanoïde de taille M; DV 4d4; pv 13; Init +1; VD 9m; CA 11 (+1 Dex);

BBA +3 corps à corps (1d3+1, à mains nues); JS Réf +2 Vig +3 Vol +4; AL NM; For 12, Dex 12, Con 10, Int 14, Sag 9, Cha 11

Compétences et Talents: Discrétion +3, Connaissance (arcane) +8, Connaissance (local) +8, Déplacement Silencieux +3, Art de la magie+8, Détection +3; Science du combat à mains nues, Ecriture de parchemins, Ecole renforcée (Illusion)

Possessions: Main du mage, parchemin d'armure de mage et repli expéditif, potion de flou, potion de lévitation, cape de résistance +1, un anneau d'une valeur de 100 po, un anneau d'une valeur de 250 po, 124 po

Sorts préparés (5/5/4): 0—hébètement (3), illumination, son imaginaire; 1st—couleur dansante (2), image silencieuse, bouclier, ventriloquie; 2nd—invisibilité (2), image imparfaite, image miroir

Mordigan, humain (m) Rou4: FP 4; humanoïde de taille M; DV 4d6+4; pv 19; Init +3; VD 9m.; CA 16 (+3 Dex, +2 armure, +1 anneau); BBA +6 corps à corps (1d4-1 dague), ou +6 distance (1d8, arc court); JS Fort +7, Vig +2, Voll +3; AL NM; For 8, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 15, Cha 16

Compétences et Talents Bluff +7, Decryptage +6, Diplomatie+7, Evasion +10, Contrefaçon+8, Discrétion+7, Connaissances +4, Perception auditive +4, Déplacement silencieux +9, Représentation+10, Fouille +8, Détection +4, Utilisation d'objets magiques +6, Maîtrise des cordes

+8; Vigilance, Arme en main, Attaque en finesse (dague)

Possessions: Armure de cuir de maître, dague, arc court, 12 flèches, anneau de protection +1, poudre de dissimulation des traces, 390 po

Vers le cratère:

Si les PJs pourchassent Mordigan et Tolaen, confrontez les à une série de rencontres découlant de la chute du météore.

Les PJs peuvent tomber sur une masse de fer météorique en forme d'un oeuf étrange- que peut il bien renfermer ??



Ou, la poursuite peut révéler un élémental de lave qui sera certainement trop puissant pour les PJs, même si Mordigan et Tolaen leur donne un coup de mains.

Peut être que les poursuivants se retrouveront chassés à leur tour, obligés de fuir devant des monstres d'un autre plan d'existence.

Conclusion:

Que Mordigan et Tolaen parviennent ou pas à s'échapper, les objets qu'ils ont dérobé aux réfugiés traînent un peu partout dans la cabane—joyaux, vêtements de bon gout, et autre. La valeur totale de ces biens est de 1,400 po, mais n'est pas aisément transportable. Des PJs à la bonne moralité rendront le tout à leurs légitimes propriétaires (Marva peut les aider dans cette tâche, elle leur remet 200 po en compensation)

Si les PJs décident de ne pas rendre les objets, mais informent au moins Marva que les rumeurs de calamités étaient infondées, elle leur donne une récompense de 100 po chacun.

Si les PJs n'arrêtent pas Mordigan, lui et Tolaen filent se mettre au vert pendant quelques mois avant de refaire surface ailleurs.

Suivant le ton que vous donnez à votre campagne, ils pourraient devenir des adversaires récurrents de votre groupe de personnages.

Rédacteur: Bael Haukursson