

Scénar rapide de convention : Les ombres de Muytak

Version courte

Mlinej → Rencontre → Problème → Enquête → Assaut → Recherche → Assaut → Boss → Retour et récompense

Les aventuriers ne se connaissent pas. Ils ont tous vu une annonce au bureau des emplois de Mlinej (23).

Calendrier : 3e jour, décade de Phytgar Ranaid. Ils ont rendez-vous au soleil couchant face au temple de la bière (15).

Annonce : Cherche mercenaire pour enquêter sur une disparition. Discretion de rigueur. Signé : A. Jurand

Salaire : 150 PO par tête.

Les aventuriers sont au rendez-vous sur une place. Un homme arrive en courant (Albert Jurand), meurt rapidement dans leurs bras en ayant juste le temps de leur donner un papier incomplet (**donner papier : contrat d'embauche**).

Enquête pour trouver FULBUR. **Il travaille aux 16 chopines** (enquête tavernes ? Célia ?). Épreuves CHA, INT.

Au 16 chopines : Établissement fermé (bizarre). A l'intérieur deux cadavres (Fulbur et le patron), un type pour surveiller (homme de main). Il peut les emmener au QG ou bien tenter de se cacher et se faire surprendre.

Assaut sur le QG de Garkhan, l'entrepôt. Ils interrogent ou trouvent un papier sur lui (**donner papier : missive de Muytak**).

Trouver l'entrée des souterrains : **interroger Garkhan, fouiller l'entrepôt.**

Souterrains : non éclairés, portes à crocheter, pièges à éviter.

Pièges : pièges magiques à décharge électrique — **provoque 6 BL** (perce-armure) : détectables magiques ou INT-3. Touche tous les gens à 4m du piège. Possible *dispel magic*.

Souterrains : voir le plan fourni.

Yorgh : Guerrier humain niveau 5 — bien armé (épée, bouclier) et bien protégé. Pas très fin.

Muytak : Intocateur (ne lance pas de sortilège). Fera son monologue avant de se rendre.

Monologue : *Mais vous ne comprenez rien n'est-ce pas ? Vous ne voyez pas que vous êtes en train de ruiner la plus incroyable expérience d'invocation du 2e âge ! Moi, Muytak des Ombres, j'étais sur le point de réussir à invoquer le Grand Rombilic Noir, une créature de l'ancien monde qui m'aurait permis de dominer la région... et peut-être le monde ! Enfin bon, j'avais réussi à réunir tous les ingrédients ! Il ne manquait que six adolescents à sacrifier ! Vous êtes vraiment trop nuls ! Et tout ça pour quoi ? L'argent, la gloire, la satisfaction personnelle ? Ce n'est rien ! Rien à côté de la puissance suprême du Grand Rombilic Noir ! Mais ne vous inquiétez pas, je ne vous lancerai pas de sortilège... Ce n'est pas du tout ma spécialité. Alors prenez les adolescents si vous voulez...*

Si les aventuriers sont en forme et qu'il reste du temps : Ho, mais avant de partir, un petit cadeau...

Incantation : Sraduk' Shakkimila ! Apparition d'un Shalibukk

Shalibukk (TZINNTCH)	Malus 2	12	0	30	2	1D+2	12	16	28	Combat avec ses griffes, très rapide 2AT/ASSAUT Il ne peut parer et se contente d'esquiver : AD 11
----------------------	---------	----	---	----	---	------	----	----	----	---

Peuvent ensuite tuer l'intocateur ou le ramener au poste de garde de Mlinej et lui faire avouer ses crimes. Voir le tableau à la fin du scénar pour les XP.

Retour à Mlinej chez Célia Jurand (au-dessus de (14)), récupérer 150 PO par personne, remerciements, etc.