

Les Mystères de l'Ouest : Quatrième Partie du

Cycle de Zogarl

Synopsis (pour le MJ) :

A la fin du dernier scénario, vos aventuriers, victorieux de Grobur le conquérant sur son terrible zeppelin-sous-marin, sont tombé dans une profonde léthargie suite à une inquiétante déflagration. Mais rassurez vous, ils ne sont pas morts ! Ce qu'ils ne savent pas, c'est que la salle des machines a explosé (les ingénieurs étant mort, ça n'aide pas) et le zeppelin a dérivé lentement vers l'ouest, perdant petit à petit de l'altitude, avant de s'écraser relativement en douceur, loin à l'Ouest. A partir de la, les aventuriers vont se réveiller dans les débris de la machine plus trop effrayante, et entreprendre un périple pour espérer arriver vers des terres connues. Ce voyage sera parsemé de rencontres diverses et étranges, car les terres à l'ouest de la Terre de Fangh sont une zone mystérieuse, au crépuscule de la raison (bonus de respect à qui me trouve la référence glissée dans cette phrase, et les nombreuses autres du scénario). D'un point de vu pratique, les aventuriers errent et ils leurs arrive un certain nombre d'événements au cours du voyage qui durera 7 jours (ne faites absolument pas attention au chemin et à la direction que prenne les aventuriers, faites se dérouler les événements selon l'ordre pré-défini). Vous pouvez rajouter des rencontres (en forêt, car vos aventuriers errent dans une région forestière vachement étrange). Pensez à la gestion de la nourriture et du confort pendant ce voyage improvisé, ce sera l'une des rares occasions où le ranger de votre groupe pourra se la péter grave. Vous pouvez, comme toujours, modifier la difficulté selon vos désirs (en modifiant la force et/ou le nombre des ennemis). Ce scénario devrait sans doute durer une huitaine d'heures (c'est très variable en fait), et est fait pour les aventuriers ayant fait les autres scénarios du cycle, immédiatement après le scénario « Grobur le conquérant ».

Liste des événements par jour :

Jour 1 :

Vos aventuriers se réveillent en début d'après midi dans les restes morcelées de la machine de guerre gobeline. Ils sont au milieu d'une clairière entourée d'une forêt lambda ; ils aperçoivent dans cette même clairière les vestiges d'un autre zeppelin, de conception plus classique (devinez à qui il appartenait) . Ils sont assez mal en point, mais en encore en vie, il profiterons sans doute de l'après midi pour se remettre en forme. Au bout d'un moment ils feront un terrible constat : Ils sont complètement paumés, et doivent se mettre en route afin de regagner la « civilisation » (Valtordu, ça compte ?). Ainsi commence le voyage !

A la tombée de la nuit ils trouvent les ruines d'une ancienne bourgade : il ne reste plus que quelque murs en pierres taillées éparpillé autour d'une place ornée d'un grand puits en son centre. Lorsque les aventuriers en approchent, six longs tentacules en jaillissent et les assaillent ; ils peuvent les combattre ou fuir, à savoir que les tentacules, bien que fixes, ont une assez grande portée. Chaque tentacule se comporte indépendamment des autres, cf. annexe pour les caractéristiques.

Jour 2 :

Le matin, le voyage se poursuit tranquillement, jusqu'au moment où les aventuriers croisent 2 personnages et un coffre, monté sur une centaine de petites jambes. Ils ne sont pas agressifs (ils fuient à une vitesse ahurissante en cas d'agression), et peuvent discuter quelques temps avec les aventuriers (roleplay, quand tu nous tient !), le premier est un grand homme dégingandé, vêtu d'une robe et d'un chapeau rouges de mages, sales et ornés de motifs en forme d'étoiles d'un brillant pathétique, et sur son chapeau il est écrit « MAJE », il est assez couard (franchement si vous l'avez pas reconnu, vous écoperez de mon mépris, nan mais dit, ho). L'autre est un petit homme basané et jovial, vêtu d'un short et d'une chemise à fleur. Il ne quitte jamais un petit appareil accroché à son cou. Ils sont suivis par un coffre qui se déplace de par lui même sur une centaine de petites jambes, et qui grince méchamment si on s'approche trop du petit homme. Ils ne savent pas non plus ou

ils sont, mais ils ont l'air d'être habitués à cet état. Au bout d'un moment, ils reprennent leur route, dans la direction opposée de celles des aventuriers.

L'après midi, ils aperçoivent au loin un gigantesque lézard se tenant debout sur ses pattes arrières (ses pattes avant sont minuscules) poursuivant un carrosse conduit par un type portant un drôle de chapeau tout plat avec de larges bords et des lunettes teintées en noir. Alors qu'ils sont absorbés par cette vision (« Mais qu'est-ce que c'est que ce bordel ?! »), deux autres lézards bipèdes de tailles plus raisonnable (a peu près de taille humaine) s'approchent vers eux lentement... et attaquent alors qu'un troisième lézards les assaille par derrière ! Cf, Annexes pour les caractéristique et le combat.

Le soir, alors que la nuit tombe, au détour d'une clairière, le groupe entend des gémissements sinistres... Soudain approchant avec une lenteur imperturbable sous couvert de l'obscurité, d'étranges zombies, avec une espèce de créature étranges de la taille d'une tête attaché à leur têtes, le ventre ouvert et d'étranges griffes au bout des doigts (comme des super ongles). Celles ci les attaquent (en nombre de plus en plus important, encerclant la troupe), jusqu'au moment où les aventuriers sont au bord de la mort. A ce moment précis, sur le tronc d'un arbre, un ovale orange apparaît, l'image d'une salle blanche visible à l'intérieure, et de cet ovale jaillit un homme armée d'un pied de biche et d'une combinaison orange étrange, portant des lunettes à grosses monture accompagné d'une femme, ressemblant à une mage, vêtu d'une tenue orange, et portant un petit bâton blanc lisse et courbe. L'homme massacre avec une violence inouïe les monstres sans prêter attention aux aventuriers, puis une fois cela fait, les deux individus adressent un signe de la main aux aventuriers puis disparaissent à travers un ovale bleu tiré par la femme. A ce moment, un homme situé en haut d'un arbre dans une posture droite, portant un étrange costume bleu et une mallette leur dit « Messieurs, il serait préférable pour vous d'oublier tout ceci », et disparaît dans l'ombre.

Jour 3 :

Réveillés aux aurores par une violente tempête de grêles, de vent et de pluie, ils cherchent un abris, et trouvent une grotte juste à côté de leur campement. Ce qu'ils ne savent pas c'est que cette grotte n'est autre qu'un ancien temple farci de pièges ! Le détail et les plans se trouvent dans les annexes. Lorsqu'ils ressortent, couronné par la gigantesque boule de pierre, ils se rendent compte qu'ils sont au contrebas d'une falaise, qu'ils ont descendu par le biais du temple. La tempête s'est calmée, et ils aperçoivent l'espace d'un instant, un engin volant étrangement chromé et doté de roues, disparaître en un éclair, laissant derrière lui deux traces de flammes parallèles. Ceux qui ont l'ouïe fine entendent « Nom de Zeus ! » avant que l'engin ne disparaisse. La journée se termine paisiblement.

Jour 4 :

En fin de matinée, les aventuriers entendent des vrombissements étranges, puis les arbres devant eux sont abattus, et ils peuvent voir... des gobelins (Ça vous manquait, hein ?) ! Il y a 5 gobelins équipés d'étranges épées, garnies de plusieurs lames qui vrombissent en tournant, et qui servent apparemment à débroussailler, accompagnés de 2 gobelins en armures hydrauliques. Mais ceux-ci sont équipés de toute une rangée de roquettes dans leurs dos. À peine les gobelins ont-ils vu les aventuriers qu'ils hurlent « Katyushka ! », les gobelins en armures se baissent alors et toutes les roquettes jaillissent, partant dans toutes les directions et explosant tout autour des aventuriers : tout le bois autour des aventuriers est complètement anéanti, et une seule roquette tombe sur le groupe, chacun prend 3D de dégâts. Le combat se poursuit normalement après. Cf. annexes pour les caractéristiques des gobelins et de leur équipement.

L'après-midi, ils arrivent dans une portion de terrain avec de gigantesques arbres, tant par leur tour de taille que par leur hauteur. Ils y rencontrent 8 petites créatures, à la frontière entre l'ours en peluche animé de vie et la marmotte. Ils sont armés de lances 2 fois trop grandes pour eux et de frondes ridicules. Il y a une autre de ces bestioles qui se balade en deltaplane. Lorsque les aventuriers approchent, leur mignonnes petites

frimousses se voilent de rage, leurs yeux deviennent rouges et ils passent à l'attaque ! Note, les elfes, devant tant de mignonitude , de mignonerie, de mignonetté, bref, doivent faire un test de courage avant chaque attaque pour pouvoir frapper. Cf. Annexes pour les détails du combat.

La journée se termine normalement.

Jour 5 :

Le matin, alors que le paysage redevient normal, ils croisent sur leur chemin un cadavre dépecé suspendu par les pieds aux branches d'un arbre. Mystère. Peu après midi, ils rencontrent une bande de 4 soldats, qui disent être des « marins », bien qu'équipés pour la forêt. Ils disent qu'ils sont perdus dans cette forêt depuis plusieurs jours, et se proposent de les accompagner l'espace d'une journée. Durant l'après midi, une présence mystérieuse et invisible enlève et tue les « marins » un à un. Lorsque le dernier marin est fauché, terrifié, par une présence invisible, il se jette dans l'eau d'une petite marre en agrippant cette force. La présence perd ainsi son invisibilité, et se dévoile ainsi une créature humanoïde de 2 mètres de haut, engoncée dans une armure de métal parée de colifichets, et portant un masque en fer voilant intégralement son faciès à la mâchoire étrange et proéminente, ne dévoilant que des dreadlocks derrière son crâne. La bête attaque donc les aventuriers de manière directe, utilisant un lanceur de projectiles magique à l'épaule et des lames rétractables à son poignet. Une fois terrassée, son cadavre s'embrase emportant avec lui toute trace de son existence (y compris son équipement, petits pillards !). Peu après, ils croisent un homme blessé affalé contre un rocher, qui leur demande du feu : il s'en sert pour cautériser sa plaie avant de se recoudre lui-même sous les yeux dégoûtés des aventuriers. S'ils lui demandent quelque chose, il déclare « c'est pas ma guerre ! » avant de disparaître dans les bois. La journée se finit normalement.

Jour 6 :

Le matin, alors qu'ils continuent leur voyages, ils voient débouler un carrosse criblé de flèches qui s'arrête en urgence. En sortent deux personnes, un homme et une femme, qui font l'état du véhicule en se demandant l'un

l'autre « Tu crois qu'on les a semés ? ». Ils n'ont pas vus les aventuriers, et ils sursautent à leur arrivée. Si vos aventuriers engagent la conversation, ils apprennent qu'ils sont appelés Berni et Claelle (Bien qu'ils prononcent « Berni N'Claelle »). C'est un couple de bandit qui recherche des banques à dévaliser, et qui s'est perdu en fuyant diverses forces de l'ordre. Ils se montrent relativement amicaux avec les aventuriers, mais un combat peut être déclenché si vos aventuriers estiment que des voleurs libres, c'est n'importe quoi.

Cf. Annexes pour les détails du potentiel combat.

À la tombée de la nuit, les aventuriers arrivent dans un village désert, les maisons sont lugubres et sombres, des chauves souris peuplent le ciel de la nuit; et alors que la terreur grandit, des dizaines de fantômes et de spectres surgissent et terrifient les aventuriers (notamment en riant de manière débile) ! Ils ne craignent pas les armes et lorsque les mages tentent d'utiliser la magie, ils se rendent compte que les sorts sont bloqués : toute magie dans le village est inhibée ! Alors qu'ils sont poursuivis par les fantômes, ils souffrent d'hallucinations terrifiantes et/ou débiles (« regardez des éléphants roses qui font la roue ! ») qui les font tourner en rond dans le village et les empêchent d'en sortir. Au bout d'un moment ils voient surgir d'une maison un groupe de 4 hommes en bleu de travail mais de couleur beige. Ceux-ci possèdent chacun une grosse machinerie qui fait des lumières bizarres dans leur dos, reliée par un tuyau à une espèce d'embout qui crache un rayon de lumière multicolore. Ce rayon stoppe net tout les fantômes qui poursuivaient les héros. Les spectres mis en déroute, les 4 hommes les font entrer dans une maison ; une fois à l'intérieur, les 4 hommes, nommé Pierre Vankman, Raymon Stance, Dagon Strenglaire et Winston Zedeplus, leurs expliquent qu'ils sont dans un village maudit, par un puissant démon du sucre envoyé du sixième cercle du royaume de Malgar pour punir les habitants de ce village qui sont devenu les fantômes qui ont poursuivi les aventuriers. Le démon n'est autre que le terrifiant démon Bohser le Bohzerien sous la forme d'un dragon obèse à carapace en gélatine accompagné de ces légions d'ourson en gelé et de bonhomme de pain d'épice. Les 4 hommes, qui s'avèrent être tous mages spécialisés en thermodynamique, se sont perdus en forêt et se sont retrouvés ici par hasard. Privés de leurs magie et bloqués dans le village ils ont passés plusieurs semaines à élaborer les appareils susmentionnés. Ils s'apprêtaient à affronter le terrible Bohser le Bohzerien quand ils ont entendu les aventuriers. Ils leur expliquent que les

oursons et les bonhommes de pain d'épice sont vulnérable aux armes conventionnelles en tant que démon mineur. Ils sollicitent les aventuriers, qui se sont précédemment distingué par leurs cris, pour les protéger des démons mineurs pendant qu'ils s'occuperont de Bohser le Bohserien grâce à leurs machine. Après ce court exposé, c'est l'heure de la bataille. Alors que les aventuriers et les « casseurs de fantômes » sortent de leurs abris, jaillis du sol dans des gargouillis mielleux... Un dragon obèse avec une carapace, le tout en gélatine. Il mugit et alors dans le même bruit sucré apparaissent ses sbires. Des ours en gélatine de différentes couleurs d'une taille d'un mètre quatre-vingt et des soldats en pain d'épice de deux mètres agressent les aventuriers. Pour chaque aventuriers de niveau 1 il y a 1 bonhommes et 1 ourson ; pour chaque aventuriers de niveau deux 2 bonhommes et un ourson ; pour chaque aventuriers de niveau 3 il y a deux bonhommes et un ourson ; pour chaque aventuriers de niveau 4 il y a 4 bonhommes et 2 oursons. Bien évidemment vous pouvez modifier ces chiffres selon vos désirs ; et/ou faire arriver ces ennemis par vague. Pendant ce temps, les 4 mages luttent âprement contre le terrifiant Bohser le Bohserien : faisceau lumineux contre boule de gélatine bouillante. Au final, un des mages lance une carapace de tortue sous le démon majeur, elle s'ouvre et aspire l'abomination. Une fois cela fait le voile de ténèbres qui assombrissaient le village se dissipe et les spectres errant disparaissent. Les 4 mages remercient vivement les aventuriers et leurs souhaitent bonne chance pour la suite de leurs voyages puis ils partent dans la forêt.

Jour 7 :

En fin de matinée ils aperçoivent de la fumée. Effectivement ils arrivent à un village à l'orée de la forêt. Ils sont accueilli par un gros péquenaud qui leurs parle en ces termes : « Vous faire Bras-coude-genoux ». Les aventuriers doivent exécuter la dite chorégraphie pour que le péquenaud les invites dans le village. A l'intérieur de la seule taverne du hameaux (ce terme est presque une hyperbole dans le cas présent), ils rencontrent Aragore, le célèbre ranger rencontré dans le 1er scénario (si si souvenez vous). Celui-ci leur explique qu'ils sont dans un village a l'ouest de le terre de Fangh. Et que depuis leur départ il y a sept jours pour contrer les plans de Grobur (il rapporte d'ailleurs les félicitation du seigneur de Valtordu pour cela) la guerre s'enlise : bien que les troupes aéroportées aient été défaites, les gardes ne parviennent pas à progresser dans le territoire goblin

et vice-versa. L'État-major l'a donc envoyé à travers le territoire goblin pour assassiner Zogarl.

Malheureusement, il s'est cassé la jambe en combattant un ours avec une contrefaçon d'un couteau Apinel (« ils m'ont bien roulé au donjon facile! »). Il a néanmoins eu le temps de localiser le repaire de Zogarl, un grand donjon et il charge les aventuriers d'aller finir ça mission. Mais avant de partir les aventuriers ont droit à un repos dans la taverne.

Pour cette épopée au pays du délire, nous proposons en plus des xp des combats entre 65 et 75 xp, (vous pouvez ajouter des xp pour le vainqueur du concours de références comme expliqué dans l'annexe du même nom).

Dans la taverne du hameaux, les aventuriers attendent avant
d'aller affronter le terrible Zogarl

Qu'a prévu Zogarl cette fois ci ?

Les aventuriers vont ils arriver à en finir une bonne fois pour
toute ?

Quelles terribles machineries fourbissent les ingénieurs de
Zogarl ?

Dans quel repaire infâme se terrent-t-ils ?

Bilbo aura-t-il assez de papier toilette pour en finir avec son
horrible gratin raté ?

Vous le saurez dans la prochaine et dernière partie du :

Cycle de Zogarl !

Scénario écrit par l'Agent Beuk et le Docteur Wegbort, membres de la M.C.P (Massacres Carnages et Pillages),
qui confirment, c'est d'la bonne ! (N'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires via le mail fournit.)