

# La livraison

- Nombre de joueurs requis: 2 ou 3 joueurs de niveau 5 à 7 ou un joueur de niveau 9
- Lieu de Départ: Glargh
- Lieu d'arrivée: Waldorg

## Notes pour le MJ (attention, pouvoir terrifiant: à ne pas mettre entre de mauvaises mains...)

L'université de magie de Glargh doit faire appel à un groupe d'aventurier dans le but de restituer au mage pyromancien Cham von Schrapwitz, à la Tour de Blizdand près de Waldorg, son Staff of Barbecue; qui était à l'étude dans le but d'en comprendre les enchantements et les appliquer à des objets de plus bas niveaux. Cependant, la ville règne dans le chaos: une compagnie sans nom, responsable de la restitution à Gontran Théogal de la dernière statuette de Gladeulfeurha, sème la panique dans la ville. Les plus grands mages de l'académie patrouillent dans Glargh pour stopper le groupe dont le mage aurait déjà tuer plusieurs habitants. Les plus grands mages de l'université réquisitionnés et Chronotroll n'étant pas digne de confiance pour ce genre de mission (règle fondamentale de magie: les objets magiques et les trolls, ça fait pas bon ménage), l'académie se voit obligée de faire appel à des aventuriers chevronnés, car seuls deux routes sont praticables, la côte, territoire des Pirates Mauves; et les Terres Sauvages de Kwzprtt, domaines de peuples barbares hostiles et de monstres tout aussi conviviaux.

---

### L'aventure commence:

Les aventuriers se trouveront à la taverne (car en Terre de Fangh etc.) et se feront accoster par un mage de l'université, qui leur présentera vaguement leur quête, sans leur parler de l'objet en question et leur montrera la carte (carte A, ci-jointe) sur laquelle est représenté leur itinéraire. Si la mission les intéresse, le mage les emmènera à l'université, où est gardé le Staff of Barbecue pour leur donner plus de détails: destinataire, risques si ils font usage de l'objet et si l'objet se détériore en chemin et bien-sûr, la récompense ; sinon eh bah passez à un autre scénario.

## **Scénario numéro I (par les Terres Sauvages):**

Le groupe a choisi de passer par Les Terres Sauvages de Kwzprtt;

Ils arrivent à un village nommé Bijub, sujet à de régulières invasion barbares.

Un PNJ apprend au groupe que le village à fait appel au Temple de Braav' de Glargh pour régler le problème.

Le Temple a fait l'erreur d'envoyer pour la mission un aspirant Paladin.

Le Paladin s'est rendu avec un guide au campement, il est prisonnier, la tête du guide à été restituée aux villageois.

Les villageois demande de l'aide au groupe de passage, pour se débarrasser des Barbares:

-Si ils acceptent, ils passent au scénario Ia.

-S'ils refusent, ils passent au scénario Ib.

### Scénario Ia:

Les aventuriers se rendent au camp Nomade (Carte B), soit à l'aide d'un garde, soit par leurs propres moyens s'ils ont un pisteur et commencent l'assaut/l'infiltration, suivant le groupe.

Dans la tente du Chef se trouve le butin de leurs rapines ainsi que le Paladin.

Une fois camp nettoyé, nos héros rentrent au village:

-Sans le Paladin: récompense normale

-Avec le Paladin (vivant): ajout d'une récompense Divine.

Le groupe reprend la route vers la ville de Waldorg en croisant au maximum 6 monstres tirés du tableau de rencontre du scénario I en section plaine.

La suite de l'aventure (éventuels villages ou PNJ etc.) est à inventer par le MJ, ou si la tournure prise par les événements n'a pas été prévue, c'est au MJ de déboucher sur quelque chose de cohérent, pour les mener à la Tour de Blizdand.

### Scénario Ib:

Le groupe a refusé d'aider les villageois, il prend la route pour la ville de Waldorg en croisant au moins 18 monstres tirés du tableau de rencontre du scénario I en section plaine.

La suite de l'aventure (éventuels villages ou PNJ etc.) est à inventer par le MJ, ou si la tournure prise par les événements n'a pas été prévue, c'est au MJ de déboucher sur quelque chose de cohérent, pour les mener à la Tour de Blizdand.

## **Scénario numéro II (Par la côte):**

Le groupe a choisi de passer par la côte.

Ils arrivent à un Village nommé Teijera, actuellement attaquée par les Pirates Mauves (traduire katol si un gobelin se trouve dans le groupe):

- Les aventuriers choisissent de venir en aide à la garde contre les pirates; IIa.
- Les aventuriers choisissent de contourner le village; IIb.

### Scénario IIa:

Nos héros vont aider les gardes.

Le dernier Pirate implore leur pitié en échange d'informations:

- Le pirate épargné (spontanément) ajoute à la carte la position d'un coffre au trésor dans le port pirate responsable de l'attaque. (Ne mens pas); suite de IIa avec la Carte C.
- Le pirate épargné (par pitié suite à une fuite maladroite, un pourrissage de slip etc.) ajoute sur la carte la route vers les monstres situés sur une des îles (abandonnés) de la crique en leur promettant un trésor (si le mensonge est décelé: IIc, sinon IID Avec la carte D).
- Le groupe achève le pirate avant qu'il n'aie pu proposer quoique ça soit; IIc.

Les héros se rendent au port grâce à une des embarcations que les pirates ont utilisé pour rejoindre la ville (s'ils décident de ne pas aller chercher le trésor: IIc).

Ils nettoient le port de ses pirates (carte E).

Ils trouvent le Coffre.

La suite de l'aventure (éventuels villages ou PNJ etc.) est à inventer par le MJ, ou si la tournure prise par les événements n'a pas été prévue, c'est au MJ de déboucher sur quelque chose de cohérent, pour les mener à la Tour de Blizdand.

### Scénario IIb:

Les aventuriers décident d'éviter le village pour ne pas avoir à le sauver, ils feront la route jusqu'à Waldorg en croisant au moins 18 monstres tirés du Tableau de Rencontre du scénario II section côte.

La suite de l'aventure (éventuels villages ou PNJ etc.) est à inventer par le MJ, ou si la tournure prise par les événements n'a pas été prévue, c'est au MJ de déboucher sur quelque chose de cohérent, pour les mener à la Tour de Blizdand.

### Scénario IIc:

Pour diverses raisons, le groupe à choisi de ne pas se rendre au port pirate, ils feront la route jusqu'à Waldorg en croisant au maximum 10 monstres tirés du Tableau de Rencontre du Scénario II section côte.

La suite de l'aventure (éventuels villages ou PNJ etc.) est à inventer par le MJ, ou si la tournure prise par les événements n'a pas été prévue, c'est au MJ de déboucher sur quelque chose de cohérent, pour les mener à la Tour de Blizdand.

### Scénario IIId:

Les aventuriers en connaissance de l'emplacement du (faux) trésor décident:

- De se rendre au point situé sur la carte; suite IIId.

- De ne pas se rendre au point situé sur la carte; IIc.

Ils utilisent une des embarcations utilisée par les pirates pour se rendre à l'emplacement indiqué sur la carte:

- Un Voleur est dans le groupe et sent venir au loin le piège; IIc.

- Aucun Voleur dans le groupe; suite IIId.

Les aventuriers débarquent sur l'île (Carte F) et se rendent au point indiqué.

Les monstres les attaquent (à tour de rôle), toute fuite de ce combat est impossible (avant le changeur de forme).

Une fois les monstres vaincus, le groupe retourne sur la côte et reprends la route vers Waldorg; IIc.

La suite de l'aventure (éventuels villages ou PNJ etc.) est à inventer par le MJ, ou si la tournure prise par les événements n'a pas été prévue, c'est au MJ de déboucher sur quelque chose de cohérent, pour les mener à la Tour de Blizdand.

### **Fin:**

Les héros arrivés à Waldorg se rendent à la Tour de blizdand et rendent le Staff of Barbecue à Cham von Schrapwitz. Suivant l'état des aventuriers, il revient au MJ de décider de l'état de l'artefact et donc si ils seront récompensés tant en expérience qu'en or et si ils ne se prendront pas une boule de feu.