



Scénario et mise en page : Anthony Bourgault

La conquête des Goules

La conquête des Goules est un scénario prévu pour un seul joueur qui effectue sa première carrière. (Note: le texte en italique est à lire au PJ)

Le PJ commence à Ashaba, un petit village près de la cité de Praag. Il se désaltère tranquillement dans une auberge quand tout à coup, il entend un cri de mort...

Aaaaaaahhh !!!

Le PJ se précipite à l'extérieur pour voir ce qui se passe. À l'extérieur, le PJ aperçoit un courrier étendu sur le sol et 2 créatures qui courent vers la cité Praag.

Le PJ approche de l'homme et trouve un parchemin sur lequel est indiqué :
«Éliminer tous les Goules qui envahissent la cité de Praag et je vous en serai reconnaissant en vous offrant ce qui suit : 1) 70 couronnes d'or.

2) Un sac à dos (contenance 250 CO)

3) Une bourse (contenance 100 CO)»

Après quelques jours, la nouvelle s'était étendue partout dans le village. Le PJ part vers la cité de Praag. En sortant d'Ashaba, le PJ aperçoit un jeune halfeling assis sur un rocher. Le PJ demandera sûrement d'aller lui parler... L'halfeling lui dit :

«Bonjour. Mon nom est Drucker. Depuis 20 ans je rêve de partir à l'aventure pour aller éliminer les Goules qui règnent dans la cité de Praag et personne n'a jamais voulu m'y amener. S'il vous plait, amenez moi !!!»

Libre au PJ de décider s'il l'amène ou non...

(feuille de personnage à la fin du scénario)

Ensuite, le PJ poursuit sa route. Au pied de la frontière Praag, le PJ est terriblement fatigué alors il se construit un camp pour y passer la nuit. Au beau milieu de la nuit, 2 Goules attaquent le camp du PJ pour les attaquer.



Drucker : «réveille toi (PJ) je sens que des créature nous entourent!»

Le PJ et Drucker prennent leurs armes et se mette sur les garde quand tout a coup 2 créature hideuse les attaquent...(2 goules)

Goules

Profile principale :



Profile secondaire :

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	4	5	0	0	0

(Aucun point de

Alors les Goules vaincus vous reprenez vos souffles et vous vous reposez le reste de la nuit.

Le lendemain, tôt le matin, vous escaladez la colline qui sépare votre village à celui de la cité de Praag.

Tout en haut de la montagne,

Le PJ aperçoit une mine de

Nain. Le PJ entre à l'intérieur avec Drucker. Le PJ explique à un nain la raison de sa visite...

Nain «D'accord, et bien s'y vous voulez anéantir le chef des Goules vous devriez m'amener avec vous car la force et moi ne faisons qu'un. Et euhh... j'ai oublié les présentations alors mon nom est Mordin, chef des nains qui travaillent dans cette mine. »

Mordin se joint automatiquement dans l'équipe du PJ. (feuille de personnage a la fin du scénario)

Les Personnages marchent le reste de la journée vers la cité de Praag, quand finalement ils arrivent au village de Goules... Le PJ aperçoit le chef des Goules entourer de ses esclaves. Sans hésiter, les personnages se précipitent tous sur les Goules.



« Le combat sera très ardu dit Drucker, mais nous pouvons tout de même les vaincre si nous travaillons en équipe. »

Combat :
Mordin et
contre 3

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	40	25	30	40	35	25	20

PJ,
Drucker
Goules et
le chef. (Chefs Goules, 20 point de vie/pour autres goules. voir profil des
Goules page 2).

Goules

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	2	3	0	0	0

Finalement, les personnages réussissent à vaincre les Goules qui menaçaient la cité de Praag. Mordin retourne à sa mine et Drucker retourne au village avec le PJ... Rendu à Ashaba, le PJ se rend immédiatement au château du roi pour récupérer sa récompense que lui avait promi le roi, comme indiqué sur le parchemin...

Les villageois les remercient pour avoir sauvé la cité de Praag...

Fin

Profil de Drucker l'halefling

Équipement :Cuir qui lui couvre la tête, le tronc, les bras et les jambes de 1 point d'armure.

Arme : Lance-pierre (fait 1d4 de damages -1)

Roublard niveau 1.

Profil de Mordin le nain

Équipement : Cuir qui lui couvre la tête, le tronc, les bras et les jambes de 1 point d'armure

Arme : Hache (1d4 de dommages)

Paladin niveau 1

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	20	30	30	20	35	25	20

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	3	0	0	0