

Scénario pour

Orim le jeu de rôle

époque médiévale-fantastique



La course aux œufs

Crédits

Textes : © Laurent Heck - Tous droits réservés.

Images : Prises sur Internet, en cas de litige, elles seront retirées.

Distribué sur

Le Fantastique sur Internet ?
iFantastique, jeux de rôles et nouvelles
fantastiques de toutes les époques.

<http://ifantastique.ovh.org>
contact@ifantastique.ovh.org

Introduction

I. Cadre historique

En l'An 439, soit 5 ans après la guerre entre l'empire Koran et l'empire Pritoris et la trahison de Roan Filius, la situation est assez tendue : chaque empire veut "s'armer" avec les Fragments Divins, chaque empire soupçonne l'autre de vouloir l'attaquer en utilisant une troupe d'Élémentalistes... Même les échanges commerciaux sont stoppés, ce qui entraîne des fâcheuses conséquences, dont entre-autre : l'empire Marlo n'est plus approvisionner en Plantes de l'Esprit par l'empire Pritoris, celui-ci manque à son tour cruellement de soldats pour la sécurité interne fourni autrefois par l'empire Koran... Seul l'Empire Abound tire son épingle du jeu en restant neutre et en continuant à commercer avec tous les empires et même avec des productions d'autres empires, en gros cet empire profite bien de cette situation... Vous l'aurez deviné, l'ambiance est assez "guerre-froide", et cet ambiance va encore durer 10 ans...

C'est dans cette ambiance de folie collective quand Feanor Neat, représentant de la division des artisans au palais de Nari, la capitale de l'empire Abound, va faire enlever Jorius pour qu'il l'aide avec ses pouvoirs à renverser le régime politique et à devenir l'empereur Abound à vie...

II. Introduction des personnages

C'est dans cette ambiance de course aux Fragments Divins, que Jorius Magus, le plus puissant Élémentaliste pritorisien, va faire son pèlerinage mensuel vers les Montagnes Orus pour s'approvisionner en Fragments Divins de toutes sortes... Inutile de dire que les autorités pritorisienne veulent absolument protéger cet homme, mais cette vieille tête brûlée, n'a que accepter la présence de 3 à 5 Personnages Joueurs (PJ)... Pour agrémentez ce voyage en émotion, la présence de l'apprenti(e) préféré de Jorius interprété par l'un des joueurs peut s'avérer utile...

Après que le groupe est fait connaissance, est fait des derniers achats et est subit l'assaut de voleurs, le groupe pare au petit matin vers les Montagnes Orus...

La ballade en montagne

I. Le voyage

Après avoir sauvé une femme se faisant dépouiller et violer par des voleurs sur le chemin les emmenant jusqu'à la montagne, le groupe commence une ascension assez difficile (2 à 3 jets d'escalade avec comme FC 8 à 10). Il pourront aussi apercevoir un Volas qui les attaquent en lançant des flammes jusqu'au moment où Jorius l'apprivoisent en le calmant et en lui parlent...

II. L'enlèvement

Alors qu'on peut apercevoir une Source de Tout plus très loin dans la montagne, Jorius insiste pour continuer seul et promet d'être de retour dans une demi-journée...

Après un long moment d'attente le reste du groupe entend un cris... Le temps qu'ils escaladent le reste de la montagne les séparent de la Source de Tout, ils découvrent Jorius Magus, le plus puissant Élémentaliste pritorisien, a été enlevé... Ils doivent maintenant mener une petite enquête, auquel l'apprenti de Jorius veut absolument participer parce qu'il se croit coupable...

La chasses aux preuves:

Le groupe va rapidement s'apercevoir que l'enlèvement de Jorius a pour source l'Empire Abound. Mais en ces temps troublés, pour passer la frontière, il faut être en mission officielle de son empire. Et pour obtenir ces papiers, il faut d'abord prouver aux autorités pritorisiennes l'implication de l'Empire Abound. Pour cela, il faut au moins deux des trois éléments de l'enquête suivants :

- 1) **Le lieu de crime** : Si le groupe fouille l'endroit (Recherche avec comme FC 9) où Jorius a été enlevé, il découvre un morceau de veste d'un beau tissu par terre...
- 2) **Les Savs** : Après un long voyage dans le désert, agrémenté d'une rencontre avec des Barbs, le groupe devra soudoyer le Sav avec une dizaine de jolies pièces d'or toutes rondes, pour qu'il daigne lâcher cette seule phrase : "L'artisanat a enlevé la magie..."
- 3) **Les frontières d'Abound** : Si le groupe essaie de passer les frontières sans avoir obtenu l'approbation de leur empire, ils n'y arriveront pas, même en soudoyant les gardes... Cependant, les marchands qui passent la frontière et les gardes discutent d'une réunion extraordinaire du conseil introduite par Feanor Neat, représentant de la division des artisans, qui voudrait présenter aux deux autres représentants "un projet de grande réforme".

Bien sûr, toutes ces informations ne sont pas des preuves, mais suffisent pour pouvoir officiellement aller parler aux autorités d'Abound dans leur palais...

La délivrance de Jorius

Arrivé au palais d'Abound, on leur dit que le conseil est parti en réunion dans la demeure privée de Feanor Neat à l'extérieur de la capitale... En insistant un peu, ils pourront obtenir son adresse...

En fait, cette demeure est une petite cabane en bois à une seule porte et à deux fenêtres de chaque côté, mais étrangement bien gardée... Des cris sortent (en fait, Feanor essaie de soumettre ses collègues à sa volonté) de cette cabane, donc notre groupe doit rapidement agir... La dizaine d'homme de main de Feanor tentent de tuer le groupe, alors que Feanor essaie de fuir dès qu'il voit qu'il est en train de perdre.

Si le groupe a sauvé les deux autres représentants et Jorius, il seront nommés "Héros de l'Empire Abound et ils auront 30 pièces d'or de récompense à partager entre eux... Ils recevront en outre entre 20 et 30 Points de Personnage suivant leur efficacité...

Les Personnages non Joueurs

Les Volas

Dextérité 15 : Esquiver 20.

Intelligence 10 : Stratégie de combat 15.

Perception 15 : Fragment de Feu 30, Initiative au combat 20, Recherche 20.

Vigueur 8 : Combat Main Nues 12, Résister à des objets contondants 15, Résister à des objets tranchants 12.

Equipement : Fragment de Feu.

Savs

Dextérité 5 : Artisanat 7, Charpenterie 6, Cordonnerie 7, Esquiver 8, Forge 7, Tissage 8.

Intelligence 10 : Culture générale 20, Lire et écrire 20, Stratégie de combat 12.

Perception 12 : Discrétion 15, Dissimulation 15, Fragment d'Eau 22, Initiative au combat 15, Recherche 15.

Vigueur 2 : Bâton de combat 5, Combat Main Nues 3, Déplacement 5, Résister à des objets contondants 4, Résister à des objets tranchants 3.

Equipement : Vêtements de base, Bâton de combat, Fragment d'Eau.

Barbs

Dextérité 5 : Artisanat 8, Charpenterie 8, Cordonnerie 7, Esquiver 9, Forge 8, Tissage 7.

Intelligence 2 : Stratégie de combat 3.

Perception 6 : Discrétion 8, Dissimulation 8, Initiative au combat 7, Recherche 8,

Vigueur 7 : Bâton de combat 9, Combat Main Nues 8, Déplacement 10, Résister à des objets contondants 9, Résister à des objets tranchants 8.

Equipement : Vêtements de base, Bâton de combat.

Hommes de mains & Voleurs

Dextérité 6 : Archerie 7, Armurerie 7, Artisanat 8, Charpenterie 7, Cordonnerie 8, Escalade 9, Esquiver 9, Forge 7, Tir à l'arc 9, Tissage 8, Saut 9, Pickpocket 9.

Intelligence 3 : Stratégie de combat 5.

Perception 2 : Discrétion 4, Dissimulation 4, Initiative au combat 5, Recherche 6.

Vigueur 5 : Combat Main Nues 7, Epée 8, Déplacement 9, Résister à des objets contondants 8, Résister à des objets tranchants 7.

Equipement : Arc, Epée, Cottes de mailles.

Jorius Magus



Grand ami de Roan Filius, cet Ex-Prêtre et jardinier du parc de Asgar, la capitale de Pritoris, a tout de suite été enchanté par la proposition de Roan de contrôler la nature pour défendre son

empire. Il est d'ailleurs le meilleur dans son domaine...

Maintenant, il prend son nouveau rôle de Grand Elémentaliste très au sérieux, il aide là où il peut. Il porte aussi un grand amour à son apprenti(e) et n'hésiterait pas à se sacrifier pour lui... Cependant, son grand âge entraîne un peu de mauvais caractère et il ne faut surtout pas parler de la trahison de son ami Roan en sa présence...

Dextérité 7 : Artisanat 8, Charpenterie 8, Cordonnerie 8, Esquiver 12, Forge 8, Tissage 8.

Intelligence 12 : Stratégie de combat 14, Culture 18, Lire et écrire 18.

Perception 12 : Discrétion 14, Dissimulation 14, Fragment d'Eau 18, Fragment de Feu 18, Fragment de Terre 16, Fragment de Vent 16, Initiative au combat 14, Recherche 14.

Vigueur 10 : Bâton de combat 14, Combat Main Nues 12, Déplacement 12, Résister à des objets contondants 14, Résister à des objets tranchants 12.

Equipement : Vêtements de base, Bâton de combat, Fragment d'Eau, Fragment de Feu, Fragment de Terre, Fragment de Vent.

Feanor Neat :



Depuis tout petit, il est le même : froid, calculateur et manipulateur... A ses 20 ans, il est devenu chef de village en tuant son rival... Deux ans plus tard, bien que pas très doué dans ce domaine, il est devenu représentant de la division des artisans au palais de Nari, la capitale de l'empire Abound. Mais cela ne lui suffisait pas : il a fait enlever Jorius pour qu'il l'aide avec ses pouvoirs à renverser le régime politique et à devenir l'empereur Abound à vie... Ce quadragénaire maîtrise parfaitement l'arc et le bâton de combat...

Dextérité 7 : Artisanat 8, Charpenterie 8, Cordonnerie 8, Esquiver 12, Forge 8, Tissage 8, Tir à l'arc 14.

Intelligence 13 : Stratégie de combat 16, Culture 18, Lire et écrire 20, Bureaucratie 20.

Perception 10 : Commandement 18, Discrétion 12, Dissimulation 12, Initiative au combat 11, Recherche 11.

Vigueur 10 : Bâton de combat 14, Déplacement 12, Résister à des objets contondants 14, Résister à des objets tranchants 12.

Equipement : Vêtements de luxe, Bâton de combat, Arc.