

Speedrôling : Problème de hamster

Dans le petit monde d'Oshalûn, à une époque équivalente au moyen-âge, vivaient paisiblement une race semblable aux elfes. Ce peuple, aux fondements culturels pacifiques, découvrit un jour avec horreur l'existence d'un monstre. En effet, un être gigantesque, surgi de nulle part, ravageait tout sur son passage. La bête, qu'on dit velue, enragée et dotée de crocs énormes, a récemment détruit un village, et fait plus de 100 morts. Cela fait désormais une semaine que les victimes s'entassent.

Beaucoup d'aventuriers ont tenté de pourchasser la bête, mais aucun n'en est ressorti vivant. Vous faites partie des derniers aventuriers assez fous pour tenter cette aventure, attirés par la montagne d'or et de privilèges qui récompenseraient votre succès.

Le Monde : Oshalûn

- Surface : environ 500 hectares
- Civilisation réputée pacifique
- Magocratie (gérée par un archimage)
- Magie peu offensive
- Tous les mages reçoivent un apprentissage à une seule grande école de magie
- Il existe des tribus à l'Est qui sont contre cette Magocratie.

La Bête : Hamster géant

PV : 8

Immunisée aux sorts à base d'eau. Sensible au feu. S'enfuit si PV réduits à 2.

Attaques spéciales :

- Coup de patte : 2 dégâts
- Charge de fuite : 3 dégâts

Le Scénario (1° partie) :

- La Bête n'avait encore jamais été vue dans ce monde, cela n'est pas naturel
- Un soir, le groupe sera détrossé de son équipement s'il n'est pas assez vigilant
- En cherchant dans la ville, vous apprendrez que c'est un archimage qui dirige la ville
- On appelle « goblin », une version plus petite des êtres qui vivent ici, ils sont plus agressifs
- Si vous allez voir l'archimage avant de partir en quête, il vous proposera une récompense en plus (objet magique).
- L'origine de ce monstre est en fait un sort raté d'un magicien peu expérimenté
- Deux magiciens sont portés disparus depuis l'apparition du monstre, supposés morts ?

Le Scénario (2° partie) :

- Un des deux mages perdus est une fausse piste, il était juste malade. Il peut néanmoins vous aider à localiser son confrère si vous le sauvez des griffes des criminels qui le rackettent.
- L'autre mage (le bon), s'est enfui en voyant l'ampleur de sa bêtise. Il s'est retiré en ermite au Nord, mais de nombreux gobelins vivant en forêt l'ont vu passer. Il est à 3 jours de marche.
- Les deux mages réunis peuvent arriver à annuler le mauvais sort. Il faut qu'ils se concentrent à moins de 5 cases de la cible pendant 5 rounds.
- Les gobelins attaquent à vue les passants et essaient de leur voler le plus d'objets possible.

Le Groupe d'aventuriers

Histoire & Secrets :

« Aventurier de longue date, je suis victime d'une malédiction qui me promet le malheur si je tue un innocent. Cette aventure ne doit pas être la dernière. Je serai vigilant. »

Quête personnelle :

- Réussir à arrêter la bête sans tuer d'innocents.
- (facultatif) La bête ne doit pas mourir.

Histoire & Secrets :

« J'ai été envoyé par des tribus sauvages de l'Est pour instaurer un nouvel ordre. Cette quête est ma couverture pour approcher ma cible. Je dois me renseigner, et agir. »

Quête personnelle :

- Assassiner le seigneur local

Histoire & Secrets :

« Je viens de la campagne avoisinante pour devenir célèbre. Mon groupe peut bien périr dans l'aventure, ce qui compte pour moi, c'est la reconnaissance et la gloire que j'obtiendrai. »

Quêtes personnelles :

- Réussir la quête et récupérer la récompense
- (facultatif) Obtenir un privilège du seigneur local

Histoire & Secrets :

« Je veux bien jouer les gentils, mais au fond, cette quête est un moyen comme un autre de se faire du blé. Je suis ici pour me remplir les poches et j'ai bien l'intention d'y arriver. »

Quête personnelle :

- Terminer l'aventure avec 1000 pièces d'or.