

Récit Pathfinder Campagne OV Scénario 1

Les articles "Récit" racontent un scénario du point de vue du MJ. La campagne Odieux Voyages Scénario 1, le 6 mars 2018.

OV Scénario 1

Les Vaux sont des régions rudes et entourées de dangers, certes les aventuriers comme vous sont nombreux. Et la mort n'étant pas rare, une certaine solidarité existe. Vous avez déjà travaillé ensemble d'ailleurs, c'est ainsi que vous avez commencé votre carrière. Valombre vient d'embaucher une vingtaine d'aventuriers (dont vous) pour régler un problème de gobelins dans la région, la mission s'est bien passée et vous retournez vers Valombre pour votre récompense. En tout cas ce soir, vous êtes beaucoup d'aventuriers au Sanglier qui louche.

Les joueurs

Trilda Guerrière naine / Steeven.

Caladrel Paladin elfe d'Istishia (rang source) / Kevin.

Krolmmite Ensorceleur gnome / Julien.

Eluna une roublarde demi-elfe / Alex.

Nihal Prêtresse de Lathandre (rang éveillé) elfe / Chris.

Nos aventuriers fêtent cette mission bien payée comme il se doit. De ce fait, réduire ce village gobelin en cendres n'avait rien de difficile, qu'ils aient [un cochon comme mascotte](#) fut un peu étrange. Pendant la fête, Trilda tenta un concours de bras de fer mais Torm (PNJ) fit un 20 naturel, coupant ses élans. Eluna en profita pour faire les poches de Torm, qui fit un 1 naturel (ça annonce une bonne campagne quand 20 et 1 sont les 2 premiers jets du MJ, Caladrel fit de même). Après avoir trinqué quelques chopes, et aussi trinqué quelques chopes en trinquant des chopes. Nos héros finirent par aller se coucher.

À peine leur nuit commencée, des bruits étranges se firent entendre. Des flèches et du feu grégeois, en quantité suffisante pour réduire la taverne à l'état de poussière. Tout le monde quitta la taverne par les fenêtres de l'étage, excepté Caladrel qui le fit par le rez-de-chaussée.

Les attaquants étaient déjà sur le point de quitter les lieux, Trilda fit une charge sur l'un d'entre eux. Suivit par ses camarades, au point qu'un seul des derniers fuyards était vivant. Après interrogation et fouille, Eluna et Trilda découvrirent un parchemin contenant une liste d'aventuriers, dont les noms des aventuriers, ainsi que d'autres noms plus anciens. L'information fut partagée aux autres. Lyriel (PNJ parmi 5 autres survivants) proposa à tous un partage d'information à la taverne du Chien qui fume à Valombre afin que tous les aventuriers concernés partagent leurs informations.

Caladrel sauva un cheval resté attaché près des flammes, l'animal s'enfuit, pour revenir ensuite taquiner l'épaule de son nouvel ami.



TAVERN FIRE

You're not a real adventurer until you burn down your first tavern.

Valombre

De retour à Valombre nos héros et les aventuriers restant, arrivèrent enfin à la demeure de Lord Harmont. Nos amis négocièrent avec Darel le majordome, afin d'obtenir la récompense des aventuriers tombés. Ce fut un succès mitigé mais nos héros acceptèrent une mission de protection de Lord Harmont, quittant les autres aventuriers. Ce noble avait besoin de protection supplémentaire durant un discours qui allait se dérouler en fin de journée.

Après avoir rapidement inspecté les lieux, chacun avait son poste, mais ce fut notre ami Krolmmite qui était posté à un clocher. Un garde arriva et pria le gnome de quitter les lieux. Le gnome tenta un coup de bâton mais face à l'échec de cette tentative (le gnome faisant 1d4-2 de dégâts). Le garde fit comprendre au gnome de partir. Ce qu'il fit, mais pour revenir discrètement pour voir un

garde prêt à tuer Lord Harmont. Un bref combat s'ensuit, les sorts du gnome étaient plus fort qu'un carreau d'arbalète, mais la blessure était bien présente.

Dans les effets du garde, Krolmmite découvre une lettre obligeant ce garde à assassiner Lord Harmont sous peine de voir la vie de sa fille brusquement éteinte.

Lors du discours de Lord Harmont, 3 assassins attaquèrent les nobles sur la grande place. Nos amis bien disposés autour de cette place intervinrent très rapidement, pendant que Nihal soigna 2 des 3 victimes. Les gardes arrivèrent ensuite, arrêtant tout le monde.

Épilogue

Nos héros furent rapidement libérés, excepté Krolmmite, qui a tué un garde. Mais grâce à la lettre et l'appuie des nobles sauvés, la caution fut payée, ce qui évita les négociations internes entre joueurs (oui ils sont à 100po près !). Mais bon, ils passent niveau 2 !



SHARING LOOT

Forget slaying the dragon or saving the princess, this is the hardest part of any D&D game.

Survivants de l'auberge

Wynna

Demi-elfe Roublarde

Hautaine, s'entend bien avec Caladrel, pas avec Eluna

Riegel (réf : [Sam Riegel](#))

Halfling Barde

Sympa et amusant, offre souvent ses services

Lyriel (réf : [le groupe](#))

Elfe Barde

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

Belle et talentueuse, toujours aimable, enquête sur les attaques d'aventurier

Vesnic

Elfe Rôdeur

Peu bavard et solitaire

Evander

Humain Guerrier

Vantard et sympathique

Torm

Demi-orc Druide Sylvanus

Autres personnages

Lord Harmont et son majordome Darel.

Objets notables

Une masse d'arme de maître avec le blason de Lathandre offerte à Nihal par les nobles.