

Activité médiévale fantastique



Objectif: Cette activité à pour but de plonger les participant dans un univers fantastique où ils devront faire preuve d'astuce, d'habileté et de force pour relevés défis et épreuves. Ils devront également faire preuve d'esprit d'équipe pour survivre aux différents monstres qu'ils pourraient rencontrer.

Lieu.:

Date: 26 et 27 juin 2004

Liste des participants:

Alexandre Bernier
Olivier Bernier
Geneviève Bilodeau
Guillaume Boily
Catherine Gilbert
Olivier Goulet-Lafond
Étienne Goulet-Lafond
Alain Falardau Ste-Marie
Mélanie Payment
Francis Payment
Samuel Dubé
Andy Mclean
Marie-Isabelle Dubord
Keaven Robitaille
Dave Robitaille
Hugo ???

Liste des animateurs

Jean-Manuel Doré-Gaumond
Raphaël Villeneuve
Anthony Martel
Jean-François Rousseau
David Rodrigue
Jonathan Bérubé
Sylvain Bélanger
Joël Pinard-Moisan

No d'urgence

Jean-François Rousseau 520-1515

Horaire

Samedi 26 juin

17h: arrivé des participants

19h: Briefing

19h30: début de l'activité

scène 1

20h: scène 2

20h30: scène 3

22h00: scène 4

23h00: coucher

Dimanche 27 juin

10h : début de la 2^e journée

10h30 : déjeuner

11h30 : « sidequest »

1h00 : dîner

1h30 : scène 5

3h30 : fin de l'activité

Menu

Dimanche 27 juin

Déjeuner: gruau

Dîner: hot-dog

Liste d'épicerie

72 sachets de gruau
6 douzaines de pain hot-dog
6 douzaines de saucisse à hot-dog
5X2L de nectar
10 sachets de jus de raisin
ketchup
moutarde
relish

Matériel

Costumes
Armes en mousse
Maquillage
Tables
Chaises
Aquarium
Papier, crayon
Toile bleu
Trousse de premier soins
Hache, sciote
Tape gris
Papier de toilette
Lampe de poche
Allumette, briquet, mousse de sécheuse
Couteau
Cordes à brêlage
Lampion
Pierre de couleur
Sceptre
Parchemins
Bouteilles

Systeme

Races

Humain
Elfe des bois
Haut-Elfe
Kender
Nain
Léonidaire

Classes

Guerrier
Magicien
Prêtre
Druide
Moine
Paladin
Roublard
Barbare

Skills de races

Humain: réparation d'armure
Elfe des bois: camouflage
Haut-Elfe: infravision
Kender: chant entraînant
Nain: +1 critique au corps
Léonidaire: sixième sens

Skills de classes

Guerrier: +1 dommage
+1 critique
Magicien: projectile magique
(4 mana) Armure de mage
Détection de la magie
Prêtre: résurrection
Sanctuaire
Création de squelette
Druide: peau d'écorce
Transformation en arbre
enchevêtrement
Moine: projection 10m
Régénération
Protection de l'esprit

Paladin détection des intention
 Imposition des mains
 Vade-retro
Roublard dissimulation dans l'ombre
 Backstab
 manipulation
Barbare rage
 Intimidation
 Charge

Description des skills

Réparation d'armure: 5 min., coût: 1 pièce
Camouflage: illimité
Infravision: illimité
chant entraînant: 2/h
+1 critique au corps: permanent
sixième sens: illimité
+1 dommage: permanent
+1 critique: permanent
projectile magique: 2 mana, 2 dommage
Armure de mage: 2 mana, +2 critique, 30 min..
Détection de la magie: 1 mana
Résurrection: 2/h
Sanctuaire: 1/h, 30 min., 3m
Création de squelette: 2/h
peau d'écorce: +1 critique, 3/h, 20 min.
Transformation en arbre: 2/h
Enchevêtrement: 2/h, 15 critiques
projection 10m: 4/h
Régénération: 2/h, +1 critique/min., 5 min.
Protection de l'esprit: permanent
détection des intention: 4/h
Imposition des mains: +1 critique, 4/h
Vade-retro: illimité
dissimulation dans l'ombre: 4/h
Backstab: +2 dommage, illimité
Manipulation: 1 min., illimité
Rage: +2 dommage, +1 critique, 5min., 1/h,
Intimidation: illimité
Charge: +1 dommage sur la première attaque.

Auberge

Vin 2 armure magique 20
Bière 1 arme élémentaire 20
Pain 1

potion: sommeil 5(10), mort 10(20), force de géant 5, soins 2, paralysie 8(16), mana 5, mana complet 12.

Repas 4

Nuit 4

réparation d'armure 3

Carte au trésor 8

Histoire

Briefing

Depuis 15 ans, l'intendant elfe règne sur Laeryon, cependant il vient tout juste de perdre son poste dû à la pression faite par les Léonidaires qui représente la moitié de la population.

Scène 1

Urzil(Joël), le dirigeant Léonidaire, fait un discours sur la libération de son peuple et porte un toast. Il porte la coupe à ses lèvres, bois son contenu et s'effondre sur la table. 2 elfes ramasse le corps et sortent de l'auberge. Il se dirige ensuite vers la rivière et le jette dans les flots.

Scène 2

*Les 2 elfes remettent une lettre aux elfes présents ainsi qu'au kender. La lettre stipule qu'ils doivent se rendre au Bosquet du Lotus pour y rejoindre quelqu'un d'important.

Rendu au Bosquet, Firmat(David) avoue que c'est lui qui a commandité l'assassinat de Urzil pour que la gloire des elfes renaisse. Ceux qui sont présent devront alors faire serment de silence sur ce qu'ils ont entendu. Tout à coup, un des 2 elfes entend du bruit dans les bois et se dirige vers la source de ce bruit. Il est ensuite tué d'une flèche empoisonnée. La dernière chose que peut dire l'elfe avant de sombrer dans la mort, c'est : " Drow...". Attaché autour de la flèche, une lettre dit « j'ai tout entendu »

Firmat confie donc au groupe la mission de retrouver le Drow qui a tué l'elfe et de prendre contacte avec le druide Godtack, qui a été engagé pour tuer le Léonidaire afin de s'assurer qu'il restera silencieux. Mais pour l'instant, la recherche des Drows est plus importantes.

*Pendant ce temps, les Léonidaires se questionne sur l'identité du meurtrier. Un des Léonidaires(Samuel) sait que l'aubergiste vend du poison et le dit aux autres. Ils se rendent donc à l'auberge pour questionner l'aubergiste. Il accepte de divulguer à qui il a vendu le

poison uniquement contre une grosse somme d'argent et organise une rencontre avec celui-ci.

Scènes 3

Les Léonidaires se rendent à leur rendez-vous. Mais avec le druide se trouve 4 khorl'mohks (homme-rat) qui attaquent les Léonidaires si ceux-ci se montre dangereux. Sur l'un des Khorl'mohks se trouve le premier indice d'une chasse au trésors qui à pour but de trouver le druide Godtack. Les joueurs chercherons Godtack le lendemain.

Scènes 4

Pendant que tout le monde est assoupi, les torches s'éteignent et seul une voie se fait entendre dans la nuit. Cette voie provoque les elfes pour qu'ils sortent et viennent les combattres.

Scènes 5

Les deux groupes partent à la recherche de Godtack. Il y a trois possibilité sur le dénouement de l'activité.

Hypothèse 1 : Les léonidaire le trouve en premier et l'interroge. Il répond par divers énigmes.

Hypothèse 2 : Les elfes le trouve en premier. *Le druide réagit en fonction des actions des joueurs.

Hypothèse 3 : Si les 2 groupes se rencontrent, il y a un combat entre les champions de chacun des groupes. L'équipe perdante devra quitter les lieux sinon le druide s'en mêlera.

*si les elfes menacent le druide, il disparaît et va donner les informations auz léoniadaires. Par la suite, Dave se mettra sous la protection des elfes car les léonidaires auront découverts son secret à l'aide du parchemin.

Parchemin : Une légende est inscrite dans le livre à propos d'un homme-dragon possédant de nombreux parchemins. Les léonidaires devront répondre à quelques énigmes pour que Xeian(homme-dragon) leur donne le parchemin de zone de vérité.

Sceptre : Un barde fais son apparition et raconte une légende à propos du sceptre de susereineté. Si les lefes découvrent se sceptre, ils obtiendrons le pouvoir légitime sur ces terres et aucune loi ne pourra le leur enlever.

Sidequest

Pierres :

Glace-bleu : aquarium(gèle, ne peu plus bouger, 5 critique pour la briser)

Éclair-jaune : se trouvent dans un arbre (évanouissement)

Poison-verte : un golem de vase s.en prend aux habitants car ils ont envahient son marée(affaibli, ne peu que se défendre pendant 10 sec.)

Ombre-noir : elle se trouve sur un des drows(armure d'ombre, +1 critique partout)

Lumière-blanche : un oriental organise un grand tournoi (passe armure)

Personnage

Nom: Marie-Isabelle Dubord

Race: Haut-Elfe

Classe: Roublarde

Skill de race: infravision

Skills de classe: dissimulation dans l'ombre
manipulation

Spéc.: baguette de projectile magique (1dég., 3/h0

Background: Issu de la noblesse elfe, tu as vécu ton premier siècle dans la luxure et l'alégresse sans trop de soucis. Trouvant cette vie légèrement monotone, tu as découverts de nouvelles activités plus ou moins légal. Ton premier vol fut celui d'une baguette et tu quittas ensuite la vie facile pour vivre l'aventure. Tu arrive maintenant dans une petite bourgade...

Nom: Andy Mclean

Race: Elfe des bois

Classe: Druide

Skill de race: camouflage

Skills de classe: transformation en arbre
Peau d'écorce

Spéc.: arme bénie lumière

Background: Tu as quitter la cité elfe dans le but de vivre en pleine nature et tu ères dans les forêts du monde entier. Tes pas ton guidés dans une petite bourgade où une rivalité c'est formé entre les Léonidaires et les elfes. Tu as décidé de te joindre aux elfes pour les appuyer dans leur cause. Tu portes toujours avec toi ta fidèle lame, cadeau de mère Gaïa.

Nom: Catherine Gilbert

Race: Léonidaire

Classe: Prêtresse

Skill de race: sixième sens

Skills de classe: résurrection
sanctuaire

Spéc.: anneau d'invisibilité (1/h, 5 min.)

Background: Sœur de "Geneviève", inséparable depuis la naissance, vous vous êtes jointe à un groupe de Léonidaires supportant Urzil(Joël) qui veut devenir intendant. Vos parents vous ont chacune remis un anneau qui rend invisible lorsque vous avez été attaqué dans votre petit village par des hommes-rats. Ils sont morts pendant cette attaque.

Nom: Geneviève Bilodeau

Race: Léonidaire

Classe: Prêtresse

Skill de race: sixième sens

Skills de classe: résurrection
sanctuaire

Spéc.: anneau d'invisibilité (1/h, 5 min.)

Background: Sœur de "Catherine", inséparable depuis la naissance, vous vous êtes jointe à un groupe de Léonidaires supportant Urzil(Joël) qui veut devenir intendant. Vos parents vous ont chacune remis un anneau qui rend invisible lorsque vous avez été attaqué dans votre petit village par des hommes-rats. Ils sont morts pendant cette attaque.

Nom: Alain Ste-Marie

Race: Elfe des bois

Classe: Guerrier

Skill de race: camouflage

Skills de classe: +1 critique
+1 dommage

Spéc.: pierre de feu

Background: Grand voyageur, tu es récemment arriver dans cette petite bourgade où les elfes et les Léonidaires sont en rivalité. Tu as décider de restewr un moment pour te reposer et appuyer les elfes dans leur cause. Au cour d'un voyage, tu t'es vu récompenser d'une pierre rouge magique(voir un expert) pour tes bons services.

Nom: Dave Robitaille

Race: Humain

Classe: Roublard

Skill de race: réparation d'armure

Skills de classe: manipulation
backstab

Spéc.: +15 pièces aux départs + 1 dose de poison (mort, ingestion)

Background: Récemment, tu as reçu un contrat de la part d'un druide nommé Godtack, tu as versé un poison dans la boisson d'Urzil(Joël) et ton travail sera bientôt accompli. Tu as reçu 15 pièces et tu en recevras 15 de plus quand tu retrouveras Godtack.

Nom: Francis Payment
Race: Léonidaire
Classe: Magicien
Skill de race: sixième sens
Skills de classe: armure de mage
Projectile magique
Spéc.: bracelet de mana

Nom: Guillaume Boily
Race: Elfe des bois
Classe: Barbare
Skill de race: camouflage
Skills de classe: charge
rage
Spéc.: arme de berseker

Nom: Olivier Goulet-Lafond
Race: Elfe des bois
Classe: roublard
Skill de race: camouflage
Skills de classe: dissimulation dans l'ombre
backstab
Spéc.: amulette de téléportation par les ombres (2/h)

Nom: Mélanie payment
Race: Kender
Classe: roublarde
Skill de race: chant entraînant
Skills de classe: manipulation
backstab
Spéc.: flûte d'oubli (dernière 5 min.)

Nom: Étienne Goulet-Lafond
Race: Kender
Classe: Druide
Skill de race: chant entraînant
Skills de classe: transformation en arbre
Enchevêtrement
Spéc.: poudre (rouge- lame de feu, mauve- protection contre les éléments, 3 fois chaque)

Nom: Keaven Robitaille
Race: Léonidaire
Classe: Moine
Skill de race: sixième sens
Skills de classe: projection 10m
Protection de l'esprit
Régénération
Spéc.: bandeau de détection des mensonges (5/h)

Nom: Alexandre Bernier
Race: nain
Classe: guerrier
Skill de race: +1 critique au corps
Skills de classe: +1 critique
+1 dommage
Spéc.: 3 gemmes

Nom: Olivier Bernier
Race: Elfe des bois
Classe: Druide
Skill de race: camouflage
Skills de classe: peau d'écorce
enchevêtrement
Spéc.: ingrédient illimité (potion à moitié prix)

Nom: Samuel Dubé
Race: Léonidaire
Classe: roublard
Skill de race: sixième sens
Skills de classe: dissimulation dans l'ombre
backstab
Spéc.: tatouage de duperie (injonction 1/h, mensonge indetectable.)

