

ASTRENOR

L'ACADÉMIE DES AVENTURIERS

Scénario d'initiation à Astrenor

Auteur : Kerann Chan-chadrin

Relectures : Marie Lesaffre, Charlotte Lemonnier

Durée : 3-4H

Pour 2 à 4 joueurs de niveau 1

Action
☆☆☆

Infiltration
☆☆☆

Dialogue
☆☆☆

Réflexion
☆☆☆



SYNOPSIS

Dans ce scénario, les joueurs vont devoir obtenir leur diplôme d'aventurier afin de rejoindre l'une des prestigieuses guildes de Rautha, et ainsi commencer leurs aventures sous les meilleurs auspices. Pour obtenir ce précieux sésame, ils devront réussir plusieurs tâches qui feront appel à leur intelligence, leur force et leur esprit d'équipe : des qualités essentielles pour tout aventurier qui se respecte.

Il est fortement recommandé aux joueurs de prendre connaissance du lore d'Astrenor avant de jouer ce scénario d'initiation. Pour cela, une carte du monde est disponible sur notre site à l'adresse suivante : www.Astrenor.com

CONTEXTE

Nous sommes en l'an 308, 15 ans après la dernière grande guerre entre les forces alliées de Rautha et les troupes d'Asgure.

Durant ce dernier affrontement, les forces alliées ont pris d'assaut Dezolation, détruisant par la même occasion la plus grande base militaire d'Asgure. Cette offensive a été menée en représailles suite au massacre du Duché de Velugian, causé par une incursion de l'empire de Korimdor des années plus tôt. La bataille de Dezolation a duré plusieurs mois, les forces alliées réussissant finalement à avancer jusqu'aux portes de Korimdor. Mais une fois arrivées là-bas, elles se trouvèrent encerclées par l'ennemi, prises aux pièges dans un champ de force magique. La plupart des soldats de Rautha périrent aux portes de Korimdor, et seule une poignée d'entre eux parvint à prendre la fuite et quitter Asgure. Encore aujourd'hui, personne ne sait comment Asgure a obtenu une telle puissance magique. Malgré de lourdes pertes pour l'Alliance, la destruction de la base militaire de Dezolation a mis un frein au projet de conquête de l'empire, puisque, depuis lors, les troupes d'Asgure n'ont plus foulé le sol de Rautha.

Après plusieurs siècles de conflits, il est difficile de savoir qui a commencé à mettre le feu aux poudres. C'est pourquoi, même si la paix règne aujourd'hui, les habitants se préparent déjà à une nouvelle guerre. C'est en ces temps troublés que les différents gouvernements de Rautha ont décidé d'ouvrir plusieurs écoles afin de former les nouvelles générations. L'académie des aventuriers est l'une d'entre elles, et figure parmi les plus prestigieuses. Ultra sélective, elle forme ses élèves à devenir des combattants aguerris au service de l'Alliance. Elle est située à Castle City, capitale de la république de Rautha. Chaque année, l'académie accueille les étudiants des trois royaumes pour l'examen des aventuriers. Cet événement a pour but de récompenser l'élite de chaque nouvelle génération, mais surtout de permettre aux plus grandes guildes de Rautha de procéder à leur recrutement.

Votre histoire commence le jour de votre examen d'aventurier qui a lieu, comme chaque année, à Castle City. Certains d'entre vous ont fait le voyage la veille pour rejoindre la capitale, d'autres y résident depuis des années, mais vous partagez tous le même souhait : concrétiser vos années de formation.

L'ARRIVÉE À L'ACADÉMIE

Il est 8h du matin. Le jour se lève, les cloches de l'académie résonnent dans la cité fortifiée de Castle City : l'examen va bientôt débuter. Les PJs (personnages joueurs) se réveillent avec la boule au ventre pour certains et une confiance inébranlable en eux-mêmes pour d'autres. Ils commencent à se diriger vers l'académie avec la ferme intention d'obtenir leur diplôme d'aventurier ainsi qu'une place au sein d'une guilde de renom.

En sortant de leur lieu de résidence, leur barda sur le dos, ils aperçoivent une foule convergeant en direction des sons de cloches. Sur place, plus d'une centaine de jeunes aventuriers sont agglutinés devant les grilles encore fermées de l'école. Une banderole souhaitant la bienvenue aux étudiants venus passer l'examen est accrochée sur les murs de l'académie.

Après quelques dizaines de minutes d'attente, la grille s'ouvre d'elle-même, comme par magie, libérant l'accès vers la cour centrale. Dans cette cour est aménagée une estrade, ainsi qu'une multitude de bancs pour l'occasion. Sur cette estrade, le directeur de l'académie, Monsieur Leroy Merlin, attend patiemment derrière un pupitre en bois que tout le monde s'installe. Quand tous les participants semblent présents et attentifs, il prend la parole et prononce ces mots :

*“Bienvenue, chers étudiants.
J'espère que vous allez tous bien et que vous êtes en forme en cette première journée d'examen.*

Comme chaque année, l'académie des aventuriers est fière d'accueillir les élèves du royaume d'Irdian, d'Epheria et de Drukh. Nous espérons, les professeurs et moi-même, que votre séjour à Castle City sera le plus agréable possible, et que vous trouverez ce que vous êtes venus chercher.

Avant de débuter l'examen, comme le veut la tradition et afin de consolider les liens entre nos différentes nations, nous allons former les équipes pour ces deux jours d'épreuves. Monsieur Paul Empois, notre conseiller d'orientation, va procéder dans quelques instants à leur appel. Lorsque votre nom sera mentionné, veuillez monter sur l'estrade et rejoindre vos camarades.

Par ailleurs, nous tenons à vous signaler que cette année, l'examen sera encore plus sélectif que les années précédentes : seuls les membres des cinq meilleures équipes, à l'issue de ces deux jours d'examen, recevront leur diplôme. Donnez le meilleur de vous-même dans chaque épreuve et restez concentrés jusqu'à la remise des diplômes. Je vous souhaite bonne chance à tous, et laisse la parole à monsieur Empois.”

A l'instant où l'allocution du directeur prit fin, une vague de protestation s'éleva, grondant à travers les bancs de l'académie. Les étudiants, furieux de cette nouvelle règle, comprennent que cette année ils auront bien moins de chance d'obtenir leur diplôme que leurs

Académie des aventuriers

Établissement scolaire imposant et moderne, composé de plusieurs bâtiments d'une dizaine de mètres de haut construits en pierre polie. L'académie des aventuriers est une des écoles les plus prestigieuses de Rautha. Elle récompense chaque année l'élite des apprentis aventuriers, grâce à son examen de renommée internationale.

Cour centrale

Espace vert situé en plein cœur de l'académie. La cour a été aménagée de sorte à accueillir la centaine d'étudiants venus passer l'examen. On y retrouve plusieurs dizaines de bancs qui font face à une estrade, sur laquelle se trouve un pupitre décoré d'une banderole de bienvenue.



Leroy Merlin

Homme d'une soixantaine d'années arborant une longue barbe grisonnante, il est vêtu d'une magnifique robe de mage noire et dorée. Légende de la république de Rautha, Leroy est un puissant sorcier qui a participé à bon nombre de batailles pour l'Alliance. Il a décidé de consacrer ses vieux jours à transmettre son savoir aux nouvelles générations en devenant le directeur de l'académie des aventuriers.



Paul Empois

Elfe au teint blafard et aux cheveux mi-longs, il porte des petites lunettes rondes et un costume étriqué. Il parle d'une voix nasillarde et fatiguée, et ne semble guère préoccupé par le désarroi des étudiants. Il est difficile de lui donner un âge tant sa voix détonne avec son apparence.

prédécesseurs, et se mettent à hurler à l'injustice.

Monsieur Empois monte lentement sur l'estrade dans un vacarme assourdissant, le dos légèrement voûté, quand soudain il hurle : "SILENCE !" Les étudiants, surpris par ce changement de comportement, se taisent presque instantanément. Une fois le calme revenu, Paul Empois reprend sa voix nasillarde habituelle et procède à l'appel des équipes. Celles-ci ont été composées en amont par l'ensemble du corps professoral de l'académie, en fonction des aptitudes de chacun.

Les noms défilent et les étudiants rejoignent peu à peu leurs compagnons de deux jours. Au bout de quelques minutes, les noms des PJs sont appelés, pour former ensemble l'équipe 6.

Si vous ne comptez que 2 joueurs à votre table, ajoutez un des personnages pré-tirés à l'équipe 6 afin de former au minimum une équipe de 3. Ce personnage sera joué par le MJ, mais il ne devra prendre aucune décision pour le groupe qui pourrait avantager ou handicaper l'équipe.

Au fur et à mesure que les équipes sont appelées, les étudiants se répartissent en petits groupes dans la cour centrale de l'académie et commencent à faire connaissance. Si certains discutent de tout et de rien pour briser la glace, d'autres réfléchissent déjà à la première épreuve, formant des alliances et établissant des stratégies avec d'autres équipes.

EPREUVE 1 : QUESTIONNAIRE DE CULTURE GÉNÉRALE

Les étudiants défilent sur l'estrade les uns après les autres et, au bout d'une vingtaine de minutes, toutes les équipes semblent être constituées. Elles sont au nombre de 20. Les PJs, qui se trouvent dans la même équipe, peuvent en profiter pour échanger quelques mots et se présenter aux autres.

Cela peut être intéressant de faire un rapide tour de table afin de demander aux joueurs de raconter l'histoire de leurs personnages. Qui sont-ils ? D'où viennent-ils ? Et que recherchent-ils ?

Les PJs peuvent aussi choisir d'aller discuter avec d'autres équipes, mais ils n'obtiendront que peu d'informations utiles avec cette méthode. La plupart des équipes disent ne pas savoir en quoi consistent les prochaines épreuves.

Elles mentent. Certaines équipes ont pu obtenir quelques informations sur les épreuves, mais préfèrent ne pas les divulguer afin de conserver un

avantage. Cela peut se comprendre facilement compte tenu de la nouvelle règle de cette année.

Si un PJ choisit d'espionner les discussions des autres équipes, il pourra obtenir des informations sur la première épreuve en réussissant un jet de Perception de difficulté 15. Le PJ pourra faire au préalable un jet de Dextérité pour tenter de se rapprocher discrètement et ainsi baisser la difficulté du jet de Perception. En écoutant secrètement les conversations des autres équipes, un PJ pourra entendre ceci :

Etudiant 1 : "J'ai entendu dire que la première épreuve serait un questionnaire d'histoire-géographie."

Etudiant 2 : "Qui t'a dit ça ?"

Etudiant 1 : "C'est mon paternel. Il est membre de la guilde des aventuriers et il connaît bien les profs de l'académie. Mais ne le dites à personne ! Il ne faudrait pas que cela se sache..."

Etudiant 3 : "Chut ! Je crois qu'on nous observe."

Si les PJs discutent ou attendent dans leur coin, un jeune aventurier encapuchonné s'approche d'eux et leur demande s'ils souhaitent avoir un coup d'avance pour l'examen, moyennant finance bien entendu. Ce jeune homme se nomme Maurice et son accoutrement ne fait aucun doute sur la voie qu'il choisit d'emprunter. Il vend la liste des réponses du questionnaire de la première épreuve pour 6 PO. Un jet de Charisme réussi permettra de négocier le prix à 4 PO, mais pas en dessous.

Les réponses sont fausses. Maurice profite juste de l'examen pour voler quelques pièces aux plus crédules.

Après plusieurs dizaines de minutes d'attente, Paul Empois remonte sur l'estrade et annonce le thème de la première épreuve : un questionnaire sur l'histoire et la géographie d'Astrenor. Il demande ensuite aux étudiants de le suivre jusqu'aux salles d'examen de la première épreuve. Sans broncher, les élèves emboîtent le pas du conseiller dans les couloirs de l'académie. Une fois arrivées, les équipes sont réparties dans les différentes salles : les équipes 1 à 5 dans la salle A, les équipes 6 à 10 dans la salle B, les équipes 11 à 15 dans la salle C et les équipes 15 à 20 dans la salle D.

Les PJs se retrouvent donc dans la salle B, surveillée par le professeur Roguelike. Celui-ci est installé derrière un bureau. Il accueille très sobrement les candidats et met directement en garde les potentiels tricheurs.

Les tables du fond, celles les plus éloignées du bureau du professeur, sont prises d'assaut avant même que les PJs n'entrent dans la salle. Ils doivent faire vite s'ils ne veulent pas se retrouver au premier rang. Les PJs peuvent faire un jet de Dextérité de difficulté 10 pour tenter de récupérer une place dans les rangées du milieu.

Une fois tous les élèves installés, le professeur Roguelike se lève et distribue les copies. Les PJs ont ensuite 5 minutes pour répondre aux 10 questions suivantes :



Maurice

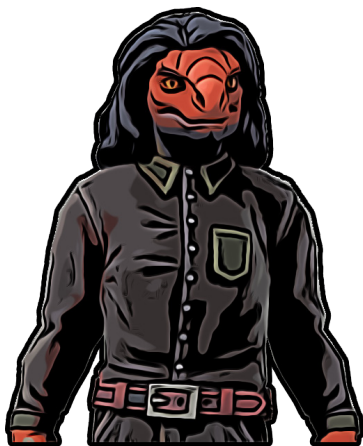
Jeune étudiant d'une vingtaine d'années, il porte des habits amples de couleur foncée et un capuchon sur la tête. Il traîne généralement dans tous les mauvais coups. Il est prêt à user de n'importe quel stratagème pour obtenir son diplôme et se remplir les poches.

Liste des réponses bidons

Feuille de papier sur laquelle est inscrit : 1.A, 2.B, 3.A, 4.C, 5.D, 6.D, 7.B, 8.A, 9.C, 10.A

Salle B

Grande salle rectangulaire pouvant accueillir une trentaine d'élèves, avec une chaise et une table individuelle pour chacun. Elle est surveillée par le professeur Roguelike, installé sur un bureau situé au bout de la salle. Il lui arrive parfois de se lever et de faire des rondes de surveillance entre les tables.



Professeur Roguelike

Reptilien d'une trentaine d'années, aux écailles rouges et aux longs cheveux noirs. Relativement grand et mince, il porte une chemise noire et un pantalon à pinces. Son regard froid et sa façon de s'adresser aux étudiants témoignent d'une grande sévérité.

1. Comment s'appellent les 3 continents d'Astrenor ?
A. Zandalar, Kalimdor, Pandaria B. Egela, Adux, Yegrith
C. Rautha, Asgure, Tolan D. Castle City, Korimdor, Zatais
2. Qui est l'actuel président de la république de Rautha ?
A. Panorius B. Panoramix
C. Palerus D. Panasonic
3. Comment s'appelle l'événement qui détermine le nouvel empereur de Korimdor ?
A. Le jeu des trônes B. L'affrontement d'Asgure
C. La bataille royale D. Le tournoi des rois
4. Comment se nomme la mer qui relie le Duché de Velugian à Dezolation ?
A. La mer de larmes B. La mer de sang
C. La mer du cratère D. La mer noire
5. Quelle est la capitale de Korimdor ?
A. Azmarin B. Hankala
C. Xynnar D. Kled
6. Quel est le régime politique du royaume d'Epheria ?
A. République B. République parlementaire
C. Monarchie D. Monarchie parlementaire
7. Quelle religion trouve ses racines dans la théocratie d'Elrig ?
A. Le culte du feu B. Le culte de la lumière
C. Le culte des flammes D. Le culte du soleil
8. Quelle est la plus haute montagne d'Astrenor ?
A. Le mont infini B. Nid de dragons
C. Gigantic D. Le mont Olympe
9. Selon la légende, qui a fondé le royaume d'Irdian ?
A. Elios B. Urdin
C. Irdia D. Toric
10. En quelle année a eu lieu la dernière grande guerre ?
A. An 303 B. An 293
C. An 283 D. An 273

Si un PJ tente de tricher pendant l'épreuve, alors il devra effectuer des jets de Dextérité pour ne pas être pris sur le fait. S'il échoue 2 fois ou qu'il fait un échec critique, le professeur le mettra à la porte avec un 0 pointé.

Vous pouvez jouer une scène où le professeur surprend un élève en train de tricher et le met à la porte, afin de faire monter la pression et d'inciter

les PJs à ne pas tricher.

Lorsque la première épreuve est terminée, les étudiants sont invités à rejoindre la cour centrale le temps que les professeurs corrigent les copies.

Calculez le score de l'équipe de vos PJs en additionnant leur nombre de bonnes réponses. Si les PJs ne sont que 2, le PNJ qui les accompagne obtiendra 7 bonnes réponses à ajouter au score de vos PJs.

Ce résultat sera utile pour la suite du scénario.

Les bonnes réponses sont :

1C 2A 3D 4B 5B 6D 7A 8C 9A 10B

ÉPREUVE 2 : COMBAT EN ARÈNE

Réunis à nouveau dans la cour centrale de l'académie, les étudiants discutent de l'épreuve et tentent de calculer leurs points.

Les rares équipes victimes de la tromperie de Maurice le recherchent activement, mais celui-ci demeure introuvable.

Après une bonne heure d'attente, le directeur Leroy Merlin rejoint les étudiants dans la cour. Il est accompagné par monsieur Empois et deux hommes en armure, chacun portant une immense malle remplie de toutes sortes d'armes, qu'ils viennent déposer sur l'estrade. Se plaçant derrière son pupitre, le directeur Leroy prend la parole pour annoncer les résultats de la première épreuve.

Voici le classement temporaire des 5 meilleures équipes :

Pensez à intégrer l'équipe des PJs si leur score est supérieur à celui de la cinquième équipe.

Épreuve 1/3	Si équipe de 3	Si équipe de 4
1 Équipe 12	29	38
2 Équipe 5	27	36
3 Équipe 11	25	33
4 Équipe 8	23	30
5 Équipe 18	21	28

Le directeur invite ensuite tous les étudiants ayant eu une note comprise entre 6 et 8 au questionnaire à monter sur l'estrade. Ils peuvent choisir une arme dans la malle de gauche. Celle-ci contient des armes de rareté "inhabituelle" (vert), utilisables uniquement pour la deuxième

épreuve. De la même manière, les élèves ayant eu une note de 9 ou 10 sont convoqués et invités à choisir une arme dans la malle de droite. Des armes de qualité “rare” (bleu) se trouvent à leur disposition pour la deuxième épreuve.

Les PJs auront donc la possibilité d'ajouter une arme de rareté “inhabituelle” ou “rare” à leur équipement en fonction de leur résultat lors de la première épreuve. Pour connaître les armes disponibles, vous pouvez consulter les annexes du livre de règles ou la base de donnée de notre application en cliquant sur le bouton “Ajouter un équipement” d'une fiche personnage CSO.

Une fois les armes distribuées, Leroy reprend la parole :

“Chers étudiants,

Vous l'aurez surement compris avec ces nouvelles armes en votre possession, la deuxième épreuve sera un combat en arène. Elle visera à attester de votre force et votre bravoure.

Chaque équipe va être invitée à monter sur scène, afin de piocher au hasard un petit papier sur lequel est inscrit la ou les créatures que le groupe devra affronter.

Pour l'occasion, nous avons convié les représentants de la guilde des aventuriers, des mercenaires et des explorateurs, à venir assister aux combats.

Vous serez notés sur le temps que vous mettrez à vaincre vos cibles, les risques encourus et les blessures subies, ainsi que sur votre style de combat.

Bonne chance à tous”

Le directeur laisse ensuite la place à Monsieur Empois, qui appelle les équipes une à une afin de procéder aux tirages au sort. Sur le pupitre se trouve un bocal, contenant des petits bouts de papier sur lesquels sont inscrits le nom des monstres à affronter.

Les équipes sont appelées par ordre croissant. Les équipes 1 et 4 piochent des Kobolds, tandis que les équipes 2 et 3 tombent sur des Gobelins. Ces deux créatures sont relativement faibles.

Cependant lors du passage de l'équipe 5, celle-ci découvre avec stupeur qu'elle doit affronter un Ogre. L'apprenti aventurier venant de piocher le bout de papier demande d'une voix horrifiée s'il ne s'agit pas d'une erreur. Le conseiller lui rétorque d'un ton désinvolte qu'ils peuvent retenter leur chance l'année prochaine, s'ils s'en sentent incapables.

N'hésitez pas à insister sur la terreur générée par cette annonce, les PJs doivent craindre de tomber sur un Ogre : ils pourraient perdre leur duel, et pire encore.

Demandez à un PJ de lancer un dé 6. Le sort de l'équipe repose désormais entre ses mains, car il est celui qui va tirer le groupe de créatures à combattre.

Voici les groupes de monstres à affronter en fonction du résultat du dé :

1 : 3 (ou 4)* Gobelins	2 : 3 (ou 4)* Kobolds
3 : 2 (ou 3)* Harpies	4 : 2 (ou 3)* Gnolls
5 : 1 Troll (+1 Gnoll)*	6 : 1 Ogre (+1 Gnoll)*

* Uniquement pour les équipes de 4 PJs

Le tirage au sort achevé, monsieur Empois demande aux étudiants de le suivre jusqu'à l'arène de combat, qui se trouve juste à côté de l'académie.

Sur le chemin, les PJs peuvent apercevoir quelques mines déconfitées : les membres des équipes ayant pioché un Ogre.

En franchissant les portes de l'arène de combat, les étudiants découvrent un hall magnifique. Décoré par diverses peintures et sculptures représentant les anciens élèves de l'académie devenus des célébrités, il exhibe également des armes prestigieuses provenant des forges de Wolforge. Le hall relie les gradins et les loges par son couloir sud, la zone de combat et l'infirmierie par son couloir nord. Les étudiants ont à peine le temps de s'émerveiller que le conseiller les conduit dans les gradins.

Lorsqu'ils y pénètrent, les PJs peuvent apercevoir les professeurs et les représentants des guildes de Castle City s'installer dans les loges situées au-dessus des gradins, en surplomb de l'arène.

Quand l'assistance à toute son attention, Paul Empois pénètre au centre de l'arène afin d'annoncer le début de la deuxième épreuve. Les équipes sont appelées par ordre croissant, invitées à rejoindre la zone de combat pour affronter leurs monstrueux adversaires.

Les combats s'enchaînent assez rapidement et sans grande difficulté pour les premières équipes, jusqu'au passage de l'équipe 5. Celle-ci est à peine entrée dans la zone de combat que les PJs sentent les gradins vibrer : l'Ogre s'apprête à faire son entrée. La bête surgit dans l'arène, faisant valdinguer les portes du vestibule et terrorisant au passage les élèves. Le géant est attaché au niveau de la cheville pour l'empêcher de s'échapper, ce qui n'enlève rien à la menace qu'il représente pour ceux qui se trouvent à sa portée. La créature semble enragée, et en un rien de temps, les membres de l'équipe 5 sont envoyés un à un à l'infirmierie.

Le passage éclair de l'équipe 5 venant de s'achever, c'est au tour de l'équipe des PJs de descendre dans l'arène pour affronter leurs créatures.

La carte de l'arène de combat ainsi que les fiches des créatures sont disponibles à la fin de ce document.

Déterminez l'ordre de combat et jouez les tours de combat comme indiqué dans le livre de règles.

Arène de combat

Bâtiment appartenant à l'académie des aventuriers, il est destiné à l'organisation d'affrontements pour des événements prestigieux. L'arène est composée d'une zone de combat de forme ovale, mesurant 15m de longueur pour 11m de largeur. Différents obstacles sont disséminés sur tout le terrain et régulièrement renouvelés pour varier les combats. Cette zone est entourée par des gradins pouvant accueillir entre 300 et 400 spectateurs. Au-dessus des gradins, une grande loge est entièrement réservée au corps enseignant, ainsi qu'aux personnalités importantes de la capitale.

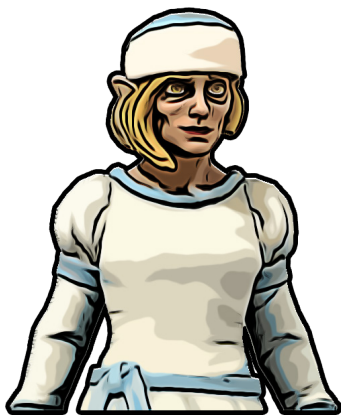
Si un joueur tombe inconscient (en dessous de 1 point de santé), il est traîné hors de la zone de combat par un des gardes chargé de la sécurité. Il s'agit d'un examen, aucun élève ne doit perdre la vie.

Voici la grille de notation des combats :

Points	Conditions
Durée du combat (en nombre de tours)	
20	Si le combat dure moins de 3 tours
10	Si le combat dure entre 4 et 5 tours
5	Si le combat dure entre 6 et 7 tours
0	Si le combat dure plus de 7 tours, celui-ci est interrompu
Prise de risques et blessures (en nombre de membres inconscients)	
20	Si tous les membres sont debout
10	Si un seul membre est inconscient
5	Si 2 membres sont inconscients
0	Si 3 membres (ou plus) sont inconscients
Style (à l'appréciation du MJ)	
0-20	En fonction du spectacle offert par les membres de l'équipe

Infirmierie

Lieu dans lequel sont reçues et soignées les personnes blessées qui ont combattu dans l'arène. L'infirmierie peut accueillir une vingtaine de patients et contient tout le matériel nécessaire pour effectuer les premiers soins.



Corina Verus

Elfe d'une cinquantaine d'années, experte dans les magies réparatrices et la décoction de potions médicinales. Malgré son grand âge, elle n'hésite pas à faire du gringue aux jeunes qui se retrouvent dans son infirmierie. Elle porte une tenue d'infirmière blanche qui laisse entrevoir ses jambes flétries par le poids des années.

Le score obtenu par vos PJs à l'issue de cette épreuve est à additionner à celui de la première épreuve. Ce résultat sera utile pour la suite du scénario.

Leur combat terminé, les PJs encore debout peuvent continuer d'assister aux affrontements ou décider de partir en ville le temps que la deuxième épreuve ne prenne fin. Ils ont jusqu'à 20h, après quoi ils devront se réunir dans la grande salle de l'académie pour connaître les résultats et se revigorer.

Les PJs inconscients, eux, se réveillent à l'infirmierie. Ils sont entre les mains expertes du docteur Corina Verus. L'équipe 5 est présente au complet, ainsi que quelques autres élèves ayant, pour la plupart, des blessures mineures. Les étudiants remis sur pieds doivent avoir l'accord de Corina Verus pour quitter l'infirmierie. Un jet de Charisme de difficulté 10 devrait suffire à la convaincre. Sinon, il vous faudra user de vos charmes...

Il est environ 13h, comptez 1 point de santé par demi-heure de repos.

Exemple : Un personnage tombé à -5 PS devra patienter au moins jusqu'à 16h pour avoir 1 PS et pouvoir tenter de quitter l'infirmierie.

N'oubliez pas de retirer les armes bonus obtenues au début de l'épreuve des inventaires de vos PJ.

NUIT AU DORTOIR DE L'ACADÉMIE

Il est 20h. Les étudiants venus passer l'examen sont conviés à un souper organisé par l'académie. La fin des deux épreuves a dissipé les tensions entre les équipes : cette soirée s'annonce idéale pour faire plus ample connaissance avec les autres participants.

Dans la grande salle, un banquet attend les étudiants. Le directeur Leroy Merlin prend la parole, félicitant l'ensemble des participants à l'examen et donnant le nouveau classement.

Voici le classement temporaire des 5 meilleures équipes :

Pensez à intégrer l'équipe des PJs si leur score est supérieur à celui de la cinquième équipe.

Épreuve 2/3	Si équipe de 3	Si équipe de 4
1 Equipe 11	75	83
2 Equipe 12	72	81
3 Equipe 20	68	76
4 Equipe 8	63	70
5 Equipe 10	55	60

Après le discours du directeur, les élèves, quelque peu éreintés par cette journée d'examen, se ruent vers le buffet pour engloutir les délicieux mets de la capitale. Les PJs qui profitent du banquet récupèrent 5 points d'énergie.

La soirée se déroule sans encombre et les étudiants en profitent pour échanger. Ils discutent beaucoup des combats de la journée. Les équipes 10, 11 et 20 ont fait forte impression : certains les voient déjà diplômées. Quant aux équipes en bas du classement, elles espèrent que l'épreuve de demain pourra rebattre les cartes.

Le temps du dîner se termine. Les étudiants, désormais repus, sont invités à rejoindre le dortoir. Ils pourront profiter d'une bonne nuit de sommeil et espérer être en forme pour la dernière épreuve. Chaque équipe dispose d'une chambre attitrée, avec un lit et un coffre pour chaque étudiant. Sur chacune des portes des chambres du dortoir figure un numéro, celui de l'équipe qui l'occupe. Afin d'éviter des incidents pendant la nuit, le bâtiment est surveillé par quatre gardes qui font des rondes à l'intérieur et à l'extérieur du dortoir.

Il est environ 21h. Les PJs qui souhaitent effectuer des actions pendant la nuit doivent réussir un jet de Constitution de difficulté facile (5) les premières heures, puis moyenne (10) les heures suivantes pour tenter de rester éveillé.

Grande salle

Pièce principale de l'académie, qui fait office de cantine pour les étudiants. Cette salle somptueuse est décorée par les armoiries des différentes écoles de Rautha. La salle dispose de cinq grandes tables pouvant accueillir une centaine de convives et d'un long buffet qui s'étend le long du mur. La table des professeurs se trouve au fond de la salle et est légèrement surélevée.

Dortoir

Lieu de résidence des étudiants venus séjourner à Castle City pour l'examen. Le dortoir se trouve à l'extérieur de l'académie, juste en face de celle-ci. Le bâtiment compte une vingtaine de chambres, des sanitaires, des douches et même une petite cuisine.

Sous les coups de 1h du matin, si les PJs se trouvent dans leur chambre, un certain Maurice viendra toquer à leur porte. Nul doute que si les PJs se sont fait rouler par Maurice plus tôt, ils voudront en découdre avec lui. Mais s'ils acceptent de l'écouter, il leur donnera un plan "infaillible" pour obtenir leur diplôme. Maurice a subtilisé une potion de "chiasse" dans la pharmacie de Corina Verus pendant qu'elle était occupée à faire la causette à un élève. Il souhaite en verser dans les plats du petit déjeuner de demain et ainsi évincer les autres équipes. Maurice sollicite les PJs pour qu'ils fassent diversion et qu'ils l'aident à pénétrer dans la grande salle de l'académie sans attirer l'attention des gardes.

Maurice travaille en réalité pour le directeur Leroy Merlin. Il est chargé de dénicher les petits malins qui chercheraient à tricher lors de l'examen. Si les PJs acceptent le plan de Maurice et le mènent à bien, ils seront automatiquement éliminés de l'examen. Mais cela, ils ne le sauront que le lendemain matin, lors du petit déjeuner. Faites-leur jouer la scène d'infiltration de Maurice comme si de rien n'était. Les gardes sont au courant et font attention à ne pas croiser Maurice, pour lui laisser le champ libre. Une fois à l'extérieur du dortoir, Maurice se dirige vers l'académie. Les portes sont fermées, mais il est relativement aisé d'escalader la grille. Faites un jet de Force de difficulté facile (5) pour les PJs qui souhaitent la grimper. L'obstacle surmonté, Maurice traverse la cour centrale et pénètre dans la grande salle depuis une fenêtre qui, "par hasard", est restée ouverte. Arrivé dans la grande salle, Maurice s'approche du buffet et verse sa potion sur les plats. Si les PJs décident de rebrousser chemin et d'annuler la mission avant son terme, Maurice ne se montrera étrangement pas très insistant. Les PJs auront alors encore une chance de décrocher leur diplôme.

EPREUVE 3 : TEST DE CONFIANCE

Le lendemain matin, les cloches de l'académie tirent les étudiants de leur sommeil. Chacun se lève à son rythme et commence à se diriger jusqu'à la grande salle. Les PJs remarquent en entrant que les étudiants ne se ruent pas vers le banquet, contrairement à la veille. Leurs camarades ont des regards fuyant et restent plantés à l'entrée. Le directeur et les professeurs sont déjà installés à leur table. Ils assistent au spectacle, amusés. Le directeur laisse quelques minutes de battement, avant de rompre le silence :

"Bien le bonjour, chers étudiants.

Je suis très heureux de vous retrouver pour cette deuxième et dernière journée d'épreuve. J'espère que vous avez bien dormi... Et que vous n'avez pas fait de bêtises pendant la nuit ?

Car, à en croire notre informateur, certains d'entre vous ont connu un sommeil... Agité.

Maurice venez nous rejoindre, s'il vous plaît."

Maurice, jusqu'alors dissimulé parmi les étudiants, rejoint la table des professeurs, se plaçant aux côtés du directeur Leroy Merlin.

“Cette nuit a été l'occasion pour nous de tester votre sens moral et votre honneur. Car, quoi de plus important que ces deux valeurs pour un aventurier de Rautha ?

Maurice ici présent est venu voir chacune des équipes cette nuit, proposant une manière infaillible d'évincer leurs petits camarades et assurant ainsi la réussite de leur diplôme. Vous l'aurez compris, il s'agissait d'une ruse destinée à vous tester. Par conséquent, toutes les équipes ayant accepté de suivre le plan de Maurice sont éliminées de l'examen.

J'espère que cela servira de leçon aux principaux concernés et qu'ils ressortiront grandi de cet échec.

Maurice, c'est à vous.”

Maurice commence sans plus attendre à annoncer les équipes éliminées, à savoir les 2, 9, 15 et 20.

Si les PJs ont participé au plan de Maurice, leur numéro d'équipe fait partie de la liste.

Les équipes dénoncées par Maurice sont escortées vers la sortie par une dizaine de gardes, sous les huées incessantes de leurs camarades. La colère et l'humiliation se lisent sur les visages de ces étudiants, qui voient leurs espoirs de devenir des aventuriers diplômés réduits à néant. Malheureusement, ils ne recevront pas les honneurs de l'académie. Mais peut-être ont-ils tapé dans l'œil des représentants de la guilde des mercenaires, connue pour être peu soucieuse des méthodes employées, tant que le travail est bien fait ?

Allez directement à la partie Conclusion pour connaître le sort des PJs qui ont tenté de tricher.

La supercherie révélée, les élèves encore en compétition finissent par s'installer et commencent à manger. L'élimination de l'équipe 20, qui figurait parmi les 5 meilleures, fait beaucoup parler d'elle. Personne ne sait qui est la nouvelle équipe ayant intégré le classement. Impossible cependant de prendre le temps de la deviner, car la troisième et dernière épreuve est sur le point de commencer.

Les étudiants ont à peine le temps d'engloutir leur petit-déjeuner que le directeur les convoque à la cour centrale. Les représentants des guildes de Castle City et les professeurs sont réunis, venus assister à la dernière épreuve ainsi qu'à la remise des diplômes. Un isoloir a été installé sur l'estrade et une urne est posée sur le pupitre. Leroy Merlin monte sur l'estrade, accompagné de son bras droit Paul Empois, et annonce les règles de la troisième épreuve :

“Nous voici enfin réunis pour la dernière épreuve de l'examen des aventuriers.

Voilà environ 24h que vous avez rejoint une équipe et que vous avez fait

connaissance avec vos compagnons d'un jour. Vous avez discuté, mangé et même combattu ensemble. Des liens forts se sont créés entre vous, cela ne fait aucun doute. Pour cette dernière épreuve, nous allons tester ces liens. Puisqu'un aventurier doit savoir travailler en équipe et être capable de discerner la fiabilité de ses compagnons, la dernière épreuve sera un test de confiance.

Les règles de cette épreuve sont très simples.

Dans l'isoloir sur ma droite, se trouvent deux types de bulletins sur lesquels il est écrit "Faire confiance" ou "Trahir".

Le bulletin "Faire confiance" vous permettra de doubler l'ensemble des points de votre équipe si tous les membres le choisissent.

Le bulletin "Trahir" vous permettra de tripler les points de votre équipe si un seul membre le choisit. Attention cependant, s'il y a la présence d'au moins un bulletin "Trahir", tous les membres de l'équipe ayant le bulletin "Faire confiance" seront éliminés.

Une enveloppe à votre nom vous sera remise avant d'entrer dans l'isoloir. Glissez le bulletin que vous aurez choisi dans votre enveloppe et placez-la dans l'urne face à moi.

Les équipes seront appelées par monsieur Empois, qui se chargera du dépouillement.

Réfléchissez bien et faites le bon choix !"

L'allocution du directeur suscite une nouvelle fois de vives réactions dans l'assemblée. Les spectateurs trépignent d'impatience, tandis que les étudiants profitent du peu de temps qu'il leur reste pour mettre au point une stratégie.

Afin de conserver une forme d'équité, les équipes sont appelées dans l'ordre décroissant, en opposition à la deuxième épreuve. L'équipe 20 étant éliminée, c'est donc l'équipe 19 qui va ouvrir le bal. Les membres de l'équipe montent sur scène, appelés par monsieur Empois. Ils passent chacun leur tour dans l'isoloir. Lors du dépouillement, la tension monte et l'inquiétude peut se lire sur le visage des étudiants. Les membres de l'équipe 19 ont tous choisi "Faire confiance" et prennent la tête du classement temporaire. Il en va de même pour l'équipe 18 et 17.

Au moment du dépouillement de l'équipe 16, le conseiller révèle un premier bulletin "Trahir", suivi de 2 (ou 3 si équipe de 4) bulletins "Faire confiance". Les insultes fusent entre les membres de l'équipe 16, donnant lieu à une scène déchirante digne des plus grandes tragédies. Les membres de l'équipe ayant voté "Faire confiance" sont conduits de force hors des murs de l'école par plusieurs gardes, tandis que le membre restant voit le numéro de son équipe prendre la tête du classement.

N'hésitez pas à insister sur l'injustice et la violence de cette scène.

Après le passage de l'équipe de 16, les votes "Trahir" se font de plus en plus présents, les scènes de violences et d'injures venant ponctuer

l'épreuve jusqu'au passage de l'équipe de vos PJs.

A l'appel de l'équipe 6, les PJs s'approchent de l'estrade et montent rejoindre monsieur Empois, qui donne à chacun une enveloppe à leur nom. Les PJs passent chacun leur tour dans l'isoloir, choisissent un bulletin et déposent leur enveloppe dans l'urne.

Demandez à vos joueurs de vous donner secrètement leur choix entre "Faire confiance" et "Trahir". Si vous utilisez notre plateforme charactersheetonline.com, vous pouvez demander à vos joueurs de vous envoyer un message privé directement depuis le chat via la commande /w. Jouez ensuite le dépouillement de monsieur Empois en faisant des petites pauses entre chaque bulletin afin de maintenir le suspense jusqu'au bout. Appliquez ensuite les règles de la même façon que pour les autres équipes.

Une fois le passage des PJs terminé, le reste des équipes défile au côté de monsieur Empois.

La troisième épreuve étant à présent terminée, les étudiants encore en lice attendent avec impatience l'annonce des résultats. Certains d'entre eux en profitent pour décompresser, pendant que d'autres tentent d'approcher les représentants des guildes venus assister à l'événement.

Au bout d'une bonne demi-heure, Leroy Merlin remonte sur scène, la liste des résultats en main. Le directeur prend le temps de féliciter les élèves encore présents et de remercier les professeurs ainsi que les membres de la sécurité, qui ont permis l'organisation de cet examen.

Les remerciements d'usage faits, le directeur prend un ton plus solennel afin d'annoncer les membres des cinq équipes diplômées par l'académie. L'appel se fait dans l'ordre décroissant avec, en premier, les majors de cette année : l'équipe 12. Les membres de cette équipe rejoignent le directeur sur scène, sous les acclamations du public et reçoivent en main propre leur précieux diplôme. La deuxième meilleure équipe est ensuite appelée, puis la troisième etc...

Voici le classement définitif des 5 meilleures équipes :

Pensez à intégrer l'équipe des PJs si leur score est supérieur à celui de la cinquième équipe.

Épreuve 3/3	Si équipe de 3	Si équipe de 4
1 Equipe 12	144	162
2 Equipe 16	135	150
3 Equipe 10	110	120
4 Equipe 3	99	109
5 Equipe 19	90	100

Rappel des règles du Test de confiance

Si tout le monde vote "Faire confiance" : Les points de l'équipe sont doublés et personne n'est éliminé.
Si un seul membre de l'équipe vote "Trahir" et que les autres votent "Faire confiance" : Les points de l'équipe sont triplés, mais seul celui qui a voté "Trahir" n'est pas éliminé.
Si deux ou plus votent "Trahir" : Le score de l'équipe reste inchangé, les membres qui ont voté "Faire confiance" sont éliminés.



Guilde des aventuriers

La guilde des aventuriers est une des plus vieilles institutions de la République de Rautha. Très prestigieuse, seuls les diplômés des plus grandes académies peuvent prétendre y postuler. Les membres de la guilde des aventuriers sont adulés et leurs services sont très convoités. Leur devise est "Honneur, Bravoure et Résilience."



Guilde des explorateurs

La guilde des explorateurs est très célèbre sur le continent de Rautha. Ses membres mènent souvent des expéditions hors du continent. Leurs découvertes et leur savoir ont permis l'élaboration des cartes du monde. Leur devise est "Seul le mystère fonde l'être."



Guilde des mercenaires

La guilde des mercenaires est une des institutions les plus lucratives de Rautha. Ses membres n'hésitent pas à proposer leurs services, et ce peu importe le type de requête, tant que la récompense en vaut le coup. Leur devise est "Servir au prix de l'or."

Si l'équipe des PJs obtient un score supérieur ou égal à 90 (ou 100 s'ils sont 4), ils obtiendront leur diplôme et marqueront les esprits des personnes venues assister à leur sacre.

Si l'équipe des PJs à un score inférieur à 90 (ou 100 s'ils sont 4), ils n'obtiendront pas leur diplôme. Ils pourront cependant profiter de l'occasion pour faire plus ample connaissance avec les représentants des différentes guildes, et pourquoi pas, tenter de se faire recruter par l'une d'entre elles.

La cérémonie de remise des diplômes étant terminée, c'est l'occasion pour les guildes venues assister à l'événement de procéder à leur recrutement. Si les étudiants ayant été diplômés sont pris d'assaut par les différents représentants, ils ne sont pas les seuls à attiser l'intérêt des guildes. Il faudra cependant jouer des coudes pour les étudiants moins bien classés. Mais avec de la volonté et une force de persuasion suffisante, il se peut qu'ils parviennent à rejoindre eux aussi une guilde aujourd'hui.

Félicitations, vous avez terminé le scénario d'initiation à Astrenor !

CONCLUSION

Rejoindre une guilde est primordial pour pouvoir accepter des missions et financer ses aventures. C'est pourquoi vos PJs devront en rejoindre une pour la suite de la campagne.

Les PJs ayant été éliminés peuvent tenter de postuler à la guilde des mercenaires : encore faut-il que leur score le permette.

Voici les guildes disponibles en fonction des résultats de vos PJs :

Conditions	Guilde disponible
Avoir obtenu son diplôme	La guilde des aventuriers
Ne pas avoir été éliminé et avoir obtenu plus de 50 points à l'examen	La guilde des explorateurs
Avoir obtenu plus de 50 points durant l'examen	La guilde des mercenaires

Si les PJs ne peuvent intégrer aucune de ces guildes, il faudra trouver un prétexte pour que leur équipe ait suscité un intérêt pour la guilde des mercenaires ou jouer un scénario bonus afin qu'ils fassent leurs preuves.

Une fois la guilde choisie, les PJs sont invités par le recruteur à rejoindre le quartier général de la guilde afin de signer leur contrat d'adhésion, ce qui marquera le début du prochain scénario.

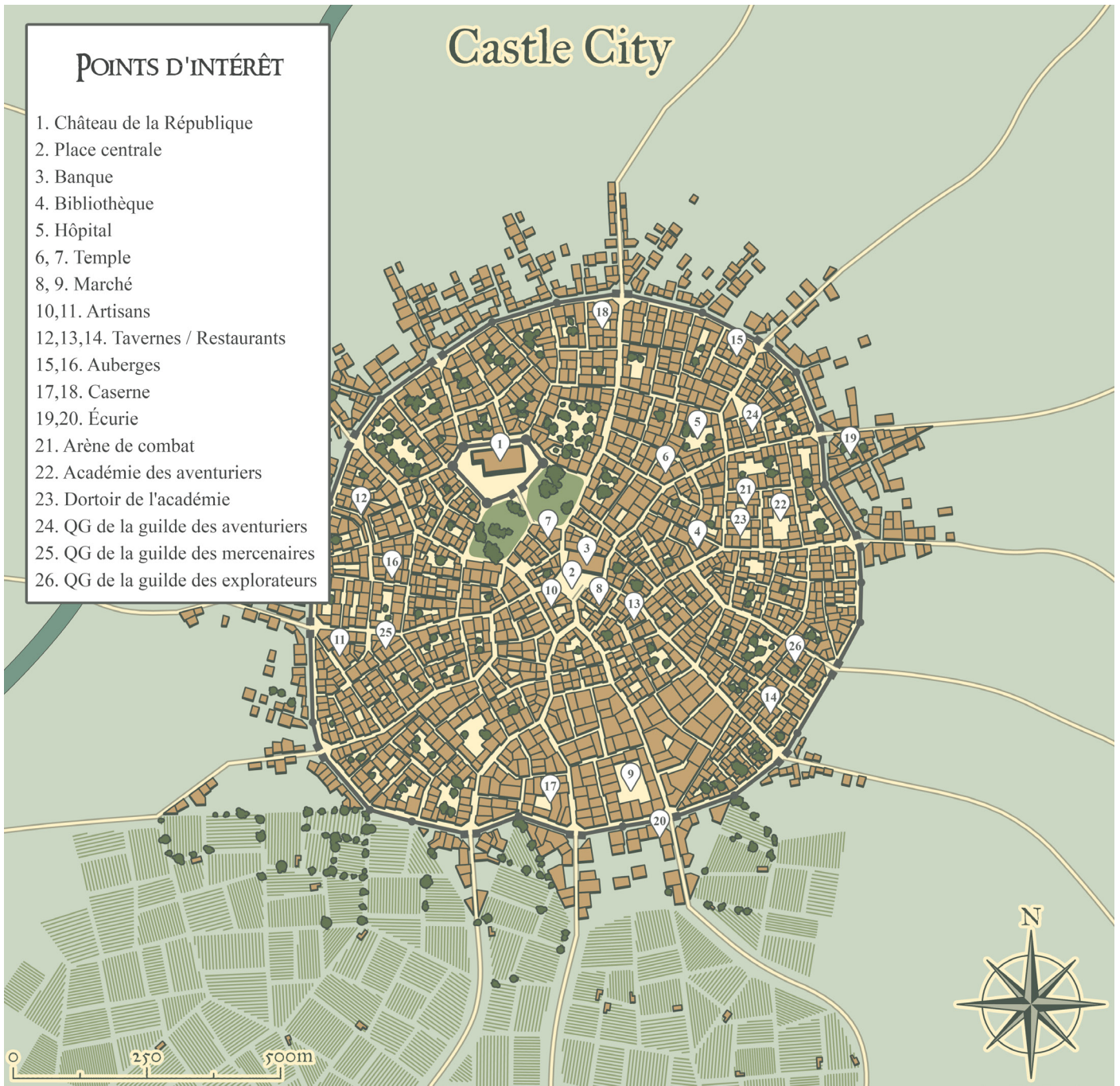
RÉCOMPENSES

Voici la liste des récompenses de fin de scénario disponibles en fonction des objectifs atteints :

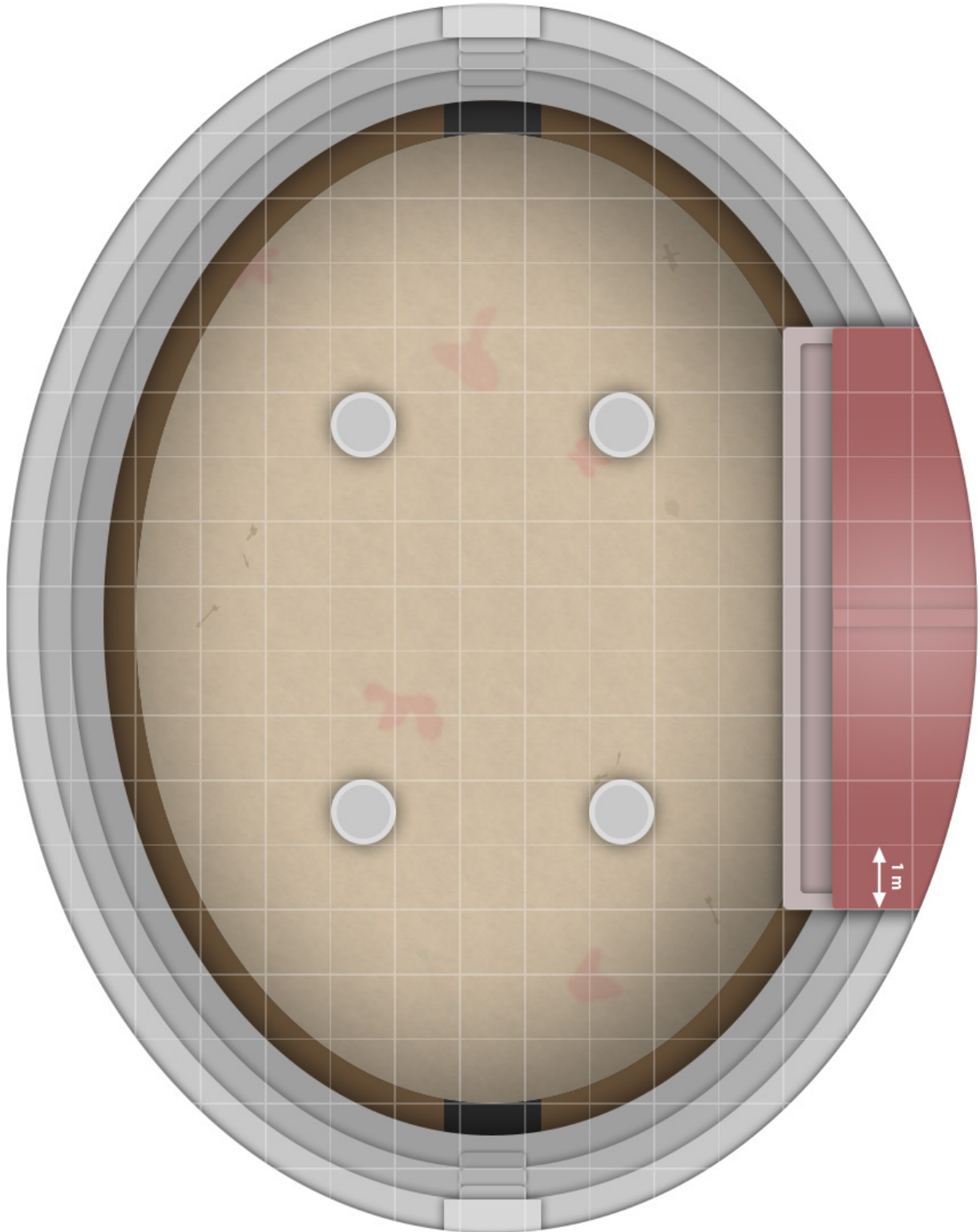
Objectifs	Récompenses
Avoir rejoint la guilde des aventuriers	60 pièces d'or par PJ
Avoir rejoint la guilde des explorateurs	40 pièces d'or par PJ
Avoir rejoint la guilde des mercenaires	20 pièces d'or par PJ
Avoir obtenu son diplôme	1 point de moral et 100 points d'expérience
Avoir vaincu un Ogre	100 points d'expérience
Avoir vaincu un Troll	70 points d'expérience
Avoir vaincu 2 Gnolls	60 points d'expérience
Avoir vaincu 2 Harpies	50 points d'expérience
Avoir vaincu 3 Kobolds	50 points d'expérience
Avoir vaincu 3 Gobelins	40 points d'expérience

ANNEXE

CARTE DE CASTLE CITY



ARÈNE DE COMBAT



CRÉATURES

GOBELIN

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Couteau	CAC	1D20	1D4+DEX

Les gobelins sont des petites créatures malveillantes qui vivent dans des cavernes abandonnées ou dans des taudis lugubres. Individuellement faibles, ils se rassemblent en grand nombre pour tourmenter les autres créatures.

Atouts : Agile au combat, Nyctalope

KOBOLD

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Dague basique	CAC	1D20	1D6+DEX
Fronde	10m max	1D20	1D4+DEX

Les kobolds sont des créatures reptiliennes très lâches qui ont pour habitude d'infester les égouts et marécages. Ils compensent leur inaptitude physique par leur grand talent à tendre des pièges.

Atouts : Nyctalope

Coup spécial : Repli tactique

HARPIE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Serres	CAC	1D20+2	1D4+DEX+FOR

Une harpie combine le corps, les jambes et les ailes d'un vautour et le torse, les bras et la tête d'une humaine. Son chant mélodieux a conduit d'innombrables aventuriers à leur perte.

Atouts : Insaisissable, Vol

GNOLL

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1

Les gnolls sont de sauvages humanoïdes à tête de hyène, attaquant sans prévenir et massacrant leurs victimes pour ensuite les dévorer.

TROLL

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Griffes	CAC	1D20+2	1D4+DEX+FOR

Redoutables géants à la peau verte, les trolls dévorent tout ce qu'ils peuvent attraper. Seuls l'acide et le feu peuvent arrêter les propriétés régénératrices de la chair d'un troll.

Atouts : Robuste, Insaisissable, Géant

Coup spécial : Morsure régénératrice

OGRE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Massue géante	2m max multi-cible*	1D20	1D8+FOR

*toutes les cibles se trouvant dans un rayon de 2m autour de lui

Les ogres ressemblent à des géants et sont connus pour leur caractère irritable. Lorsque sa rage est titillée, un ogre se déchaine dans un accès de colère incontrôlable jusqu'à ne plus avoir d'objets ou de créatures à écraser.

Atouts : Robuste+, Insaisissable, Géant

Coups spéciaux : Furie, Renversement, Charge