

PROPHEZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Le tournoi d'Erladys

Niveau du Synopsis : Confirmé

Tendance du Synopsis : Draconiste

Statut moyen des PJ : 1 à 3

Elu : indifférent

Etoile : indifférent

Type : Enquête

Note : Seul une trame générale est décrite. Il convient de rédiger les feuilles des PnJs que vous souhaitez faire intervenir. Les personnages devront déjà se connaître.

Crédits

Auteur

Dragrubis

Mise en page

Bubu
Dragrubis

Illustrateurs

Angus Mac Callum

Thierry MASSON (Eléments de mise en page)

Relecture

Aprilmoon
Kurgan
Panda

Pour toutes informations : prophezie@prophezie.fr



“ Dans cette activité les hommes me rappellent les jeux de notre jeunesse ”

Kroryn discutant avec Kezyr

présentation

L'action se situe à n'importe quel moment de l'histoire de Kor, un tournoi de gladiateurs est organisé à Erladys par un dragon du feu et tous les gladiateurs disponibles se présentent à celui-ci. Le prix de ce tournoi serait une manche d'armure, en sang de Kezyr, forgée pendant le tournoi. A l'annonce du prix, de nombreuses personnes cherchent à savoir où et par qui sera forgé cette récompense d'une valeur inestimable...

Ambiance

Pendant tout le scénario l'ambiance à Erladys est à la fête : troubadours, commerces, caravanes et voleurs en tous genres sont bien sur présent. La ville est intensément décorée : banderoles, affiches... Les personnages auront, pendant les jeux, l'occasion de parier sur leur poulain favori.

Les étapes

La compétition se déroulera en plusieurs étapes :

Etape 1 (sur quatre jours) :

Il y a 8 poules de 4 combattants chacune. Chaque matin et chaque après midi un combat global oppose tous les combattants d'une même poule : dans chaque poule celui qui parvient à vaincre les trois autres est qualifié pour l'étape 2.

Etape 2 (sur trois jours) :

Six duels repartis sur deux jours. Chaque vainqueur de duel pourra combattre le vainqueur du duel suivant/précédent le lendemain.

Etape 3 :

Afin d'établir un classement, deux duels seront organisés en une journée : le matin la finale pour

la troisième place, l'après midi la finale pour déterminer le premier et le second.

Les paris

Tous les paris seront mathématiquement ramenés à des gains moindres de façon très simple en fonction des cotes de chaque participant:

Etape 1

Mettons que dans une poule soient présents des combattants avec les cotes suivantes :

4/1, 8/1, 8/1, 64/1

Alors les rapports seront ramenés à :

2/1, 4/1, 4/1, 32/1.

Etapes 2 et 3

Mettons que nous ayons les combattants suivants :

8/1, 32/1

on aura

2/1 8/1

chronologie

Année -3

Torn Korndaël, un illustre joueur (en fait book maker, maintenant), perd au jeu face à un mendiant de la caste des commerçants. Complètement à sec, Torn contracte une dette face à cet individu peu recommandable.

Cycle-3

Tirnorog se met en tête de chercher un élu. Il demande à l'un de ses contacts (Torn)

d'organiser un tournoi de gladiateurs un peu spécial pour lui (avec classement) en lui donnant les règles et les variantes dont il a besoin pour ce tournoi, et lui laisse jusqu'au prochain cycle de Moryagorn pour préparer le site etc.... il cherchera lui-même les combattants...

J-35 à J-5

arrivée et embauche des personnages à des postes clefs correspondants à leurs titres par Torn. (Si il y a un érudit versé sur les lois et les règles de tournoi dans le groupe vous pouvez vous passer de Tino Elmonoa). Les protecteurs, voyageurs peuvent être employés pour la sécurité. Les combattants pour la sécurité intérieure à l'arène. Les artisans

J-10

Santo (le mendiant) se rappelle au bon souvenir de Torn et lui demande de voler pour lui la récompense du tournoi (Il ne dira rien qui lui permettrait de savoir si il sait ce que c'est).

J-8

L'annonce de la récompense est faite. Les gladiateurs sont montés a bloc pour donner un bon spectacle mais surtout devenir immensément connus grâce au prix. La pièce d'armure est presque achevée.

J-7 (si les personnage sont de rang 1)

Torn panique à l'idée de violer ses propres principes d'honneur, il contacte les PJs pour leur tenir un petit discours sur leur solde, le principe de bénéfice etc.... Il va tenter de les corrompre afin qu'ils aillent commettre ce larcin à sa place.

De J-7 à J+0

La pièce d'armure se termine ce qui laisse le temps aux PJs de prendre les renseignements suivants : où trouver la pièce d'armure qui l'a réalisée quand sera-t-elle accessible... Les PJs apprennent que la récompense sera accessible dès le premier soir.

J 0

Début des jeux. La première poule et la seconde combattent respectivement le matin et le soir après les combats, Les PJs vont effectuer leur forfait mais en arrivant dans l'atelier du forgeron, ils trouvent Sharota (le garde du corps du forgeron) et Aldeborahn aux mains avec un groupe bien entraîné et armé, Sharota les somme de les aider. Quoiqu'il arrive l'équipe de voleurs arrive à prendre son butin (mais avec de lourdes pertes).

J+1

La suite des combats a lieu. Si les PJs ont prêté main forte au forgeron et à son garde du corps, Aldeborahn leur demande leur aide pour retrouver la récompense avant la fin des compétitions. S'ils ne l'ont pas fait, c'est Ugarit qui le leur demande afin de prouver leur bonne foi.

J+1 à J+8

L'enquête et les jeux se poursuivent, alors que la manche d'armure semble être à portée de mains ; il semble néanmoins que quelqu'un devance toujours les PJs. Si les PJ ont la lucidité d'aller voir Santo dès le début il trouveront son refuge (une étable) vide. Mais plusieurs pistes peuvent les mener à une vieille bâtisse près du port où les parias se réunissent. Ce sont effectivement des voleurs et des parias qui ont mené cette affaire pour le compte de Santo. Celui-ci l'a fait pour rappeler à Torn que toute dette doit être payée.

J+9

L'affaire est portée devant les tribunaux de la caste des commerçants, Torn s'en tire en payant la somme due (ce qui le met sur la paille malgré les gains empochés lors du tournoi, les paris gagnants sont toutefois mis à part), les personnages quant à eux, ne seront pas payés mais Torn aura maintenant une dette envers eux. S'ils ont tué Santo, ils seront pourchassés par les parias de la caste des commerçants où qu'ils aillent. S'ils ne l'ont pas tué, celui-ci leur est reconnaissant et leur donne un petit symbole fait de divers détritrus magiquement compactés, en leur disant : "Le jour où même les vôtres ne vous accepteront plus, allez dans les bas fonds et dites que Santo vous est reconnaissant".

J+10

La remise des récompenses se fait, et tous les gains des paris sont empochés.



Aldeborahn (Dungari, Artisan élémentaire du métal rang 4, élu de kezyr 3 - Chin kun zo) : Il est l'artisan qui va concevoir le prix. Excellent armurier, très réputé dans sa guilde, il ne forge qu'un seul exemplaire de chaque commande, la rendant par là même unique et hors de prix. Sa compétence rarement égalée et son souci du détail, fait que copier ses œuvres est de l'ordre de l'irrationnel pour un simple humain.



1) **Tehoris Taazri** (Kernien, Combattant, gladiateur rang 4) : à la fois preste et puissant, ce bellâtre de 30 ans plaît à bien plus d'une demoiselle, et son charme n'est surpassé que par sa maîtrise des armes exotiques ; ses couleurs sont le bleu, le gris, et le rouge. Le gris pour kezyr qui lui apporte la maîtrise, le bleu pour Khy qui lui a donné la beauté, et le rouge pour Kroryn qui l'a dirigé vers les armes. Sa cote est à 2 contre 1. Il arrivera premier quoi qu'il arrive...

2) **Razûl Machi** (Zûl, Combattant, gladiateur rang 3) : Enorme combattant Zûl dépassant de deux têtes la plupart des hommes, son apparence rappelle beaucoup celle d'un dragon du feu sous forme humaine. Portant fièrement de longs cheveux noirs ainsi qu'une barbe fournie, sa peau mate sous laquelle roule

Sharota (ex-combattant rang 4, Garde métallique), est un maître dans la voie des armes et la magie du métal, il fera tout pour protéger son artisan quitte à laisser partir le prix, pour mieux le récupérer après.

Chin kun zo (dragon du métal adulte) il ne se présentera qu'en cas de danger de mort d'Aldebaran.

Tirnorog (dragon des volcans vieux) C'est lui qui organise le tournoi, ce vieux dragon est en fait à la recherche d'un élu méritant, qu'il pourra voir progresser aux fils des ans. Il proposera secrètement le lien au troisième de la compétition.

Tino Elmonoa (Erudits rang II – Erudit), il est l'homme de loi qui doit juger de la légalité des paris et du respect des interdits pendant la compétition (notamment le respect de la loi du sang).

Torn Korndaël (Commerçant rang III – Joueur) C'est le Commerçant qui s'occupe des paris légaux. Il a une grosse dette d'honneur envers l'un des membres parias de sa caste.

Ugkar (Protecteur rang III) C'est le chargé de sécurité, pendant les jeux.

Santo Dromaëlien (Commerçant rang IV – Mendiant, paria) C'est lui qui force les choses...

Les participants (les trois premiers sont décrits, seuls les noms et cotes des suivants sont indiqués) :

une musculature impressionnante. Sa cote et à 4 contre 1. Il arrivera deuxième si tout se passe bien.

3) **Naëllera Tiarem** (Yrisien, Combattant, gladiateur rang 3): Efféminé et frêle selon certains, il est l'archétype du spadassin : vif et habile, on dit qu'un fils de kezyr lui aurait enseigné l'art du combat. Sa cote est à 4 contre 1. Il arrivera troisième perdant face à la puissance de Razûl.

4) **Tekorooa** (Combattant, gladiateur rang 2), 8 contre 1

5) **Tingko** (Protecteur rang 2), 8 contre 1

6) **Shaïloon** (Voyageur, errants rang 2), 8 contre 1

7) **Sig hert Kashoul** (gladiateur rang 2, Mage honoraire (volcan, terre et métal) rang 1), 8 contre 1

8) **Fendoras** (Combattant, gladiateur rang 2), 16 contre 1

9) **Syleria** (Voyageur, rang 2), 16 contre 1

10) **Mijacs** (Combattant, rang 1), 16 contre 1

11) **Ween Kalta** (Combattant, rang 1), 16 contre 1

12) **Ravid Nalec** (Combattant, rang 1), 16 contre 1

- 13) **Japling Taël** (Combattant, rang 1), 16 contre 1
- 14) **Guise Grilam** (Combattant, rang 1), 16 contre 1
- 15) **Tick Natopouslo** (Combattant, rang 1), 16 contre 1
- 16) **Gatan** Gornlaïf (Combattant, rang 1), 16 contre 1
- 17) **Gustein Tanien** (Combattant, rang 1), 32 contre 1
- 18) **Aldoued Marsoul** (Combattant, rang 1), 32 contre 1
- 19) **Tomoe Batsia** (Combattant, rang 1), 32 contre 1
- 20) **Alderan Kashiu** (Combattant, rang 1), 32 contre 1
- 21) **Citmah Gaxoul** (Voyageur, rang 1), 32 contre 1
- 22) **Neylan Korm** (Combattant, rang 1), 32 contre 1
- 23) **Tarm Poguidien** (Voyageur, rang 1), 32 contre 1
- 24) **Temos Artem** (Combattant, rang 1), 32 contre 1
- 25) **Ramoa Itoma** (Voyageur, rang 1), 32 contre 1
- 26) **Itou Carmos** (Voyageur, rang 1), 32 contre 1
- 27) **Hostiv Tin** (Voyageur, rang 1), 32 contre 1
- 28) **Humat Quershif** (Sans caste), 32 contre 1
- 29) **Gounmo Kondar** (Sans caste), 32 contre 1
- 30) **Umtaho Snalof** (Sans caste), 32 contre 1
- 31) **Toumba Mongi** (Sans caste), 32 contre 1
- 32) **Bulsi Kendaros** (Sans caste), 64 contre 1