

Les animaux magiques

Sommaire

Avant-propos.....	2
Scenario 1 Le coffre maudit.....	3
Scenario 2 Corruption et chantage.....	10
Scenario 3 Le grand incendie.....	20
Scenario 4 Une affaire puante.....	23
Scenario 5 Final.....	30

Avant-propos

Thème de la campagne :

Tous les 4 ans, une ville organise pendant une semaine un immense marché aux animaux fantastiques. Cet événement attire beaucoup de monde et des gens importants, et beaucoup d'argent change de mains. Gardes du corps, gardes et enquêteurs sont donc les bienvenus.

Un nécromant veut profiter de cet événement et de la présence de nombreux ingrédients et de la foule pour se créer une armée de morts-vivants.

Les PJ vont choisir différents emplois et vont glaner à chaque scénario des indices sur le plan du nécromant.

Dans cette campagne, si un PJ arrive à o PV, il est assommé mais n'est pas mort.

Une mini campagne pour joueurs débutants (voire enfants) permettant de mettre à profit "monstrueusement mignon".

Pour 4 PJ niveau 5 (mais facilement adaptable avec

<http://nooblieeschroniques.fr/>

Par Julien Lamouche

Mise en page et relecture Troumad

Scénario 1

Le coffre maudit

J-7

Avant le marché
En route pour la ville, 10 jours avant le marché, les PJ vont faire la route avec des faussaires. Ils ont arnaqué le nécromant en lui vendant à prix d'or du jus de groseille comme du sang de dragon. Celui-ci les a payés avec un coffre maudit qui fait apparaître des fantômes et des zombies. Les PJ sont engagés pour escorter la caravane et ont eu pour paiement, entre autres, un wolpertinger.

Voici quelques personnages importants de la caravane :

Le barde Carolus. Il va essayer de gagner quelques pièces à la foire en animant les tavernes. Il se prendra d'amitié pour les PJ et les suivra convaincu d'en tirer des chansons à succès. En combat, c'est un couard qui reste le plus loin possible du danger, mais peut encourager les PJ.

Les 3 arnaqueurs, Paul, Pierre et Eric. Ce sont des voleurs plus bêtes que méchants. Ils se font passer pour des serveurs allant chercher du travail.

Greg le forgeron va vendre des cages, des chaînes et des outils. Il pourra réparer les armes en cas de besoin. Il sait manier le marteau en cas de problème.

Lem est cuistot. Un gnome sympathique qui va lui aussi profiter de la foire pour y exercer son métier. Il donnera une mission aux PJ dans le 3e scénario.

Judy, une soigneuse herboriste. Elle soignera les personnages blessés dans le premier scénario.

Plus une dizaine de travailleurs, parfois en couple, et même quelques enfants. Le lendemain, la matinée se passe sans incident, et vers midi, un sanglier croise la caravane. Il charge bêtement le chariot de tête et l'abîme, se blessant à la tête au passage.

Carolus

FOR+0, DEX+0, CON+1, INT+1, SAG+1, CHA+3
DEF 14 PV 9 Init 10
Épée courte +2 DM 1d6+1
Voie de la séduction rang 1
Voie du musicien rang 1
Voie du vagabond rang 3

Paul, Pierre et Eric

FOR +1 DEX +0 CON +1
INT -2 SAG +0 CHA +0
DEF 14 PV 9 Init 10
Épée courte +2 DM 1d6+1

Greg

FOR +2 DEX +2 CON +1
INT -2 SAG -1 CHA +0
DEF 12 PV 12 Init 8
Marteau +0 DM 1d6+4

Judy

FOR -2 DEX +0 CON -2
INT +2 SAG +2 CHA +1
DEF 8 PV 6 Init 10

Autres adultes

FOR +0 DEX +0 CON +0
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 10 PV 4 Init 10
Dague +1 DM 1d4

Enfants

FOR -2 DEX +1 CON -2
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 12 PV 2 Init 13
Mains nues +1 DM 1

NC 3, Humanoïdes, Puissance,
Grande

FOR +6 DEX +1 CON +6
INT -2 SAG +0 CHA -2
DEF 16 PV 30 Init 12

Attaque :
Hachoir +8 DM 2d6+6
Voie du champion rang 1

Butin : Monnaie 60 PA

Une attaque d'ogres en surnombre va vaincre les PJ avant de s'enfuir devant les fantômes.

Lors de la première pause repas de la caravane, des ogres décident de piller la caravane et d'assommer tous ceux qui se mettront en travers de leur chemin.

Si les PJ décident de fuir, les ogres pourchassent ceux qui se trouvent sur leur chemin. Mettez de faibles femmes voire des enfants en danger s'il faut les motiver. Après tout, ils sont payés pour assurer la sécurité.

Le reste de la journée, Judy soignera les blessés. Chacun récupérera la moitié de ses PV.

Pour des PJ de niveau 5, un ogre par PJ.

Vous pouvez ajouter un ogre qui occupera Greg, Paul, Pierre et Eric. Les autres personnages ne se risqueront même pas à les approcher.

Le combat devrait tourner en la faveur des ogres, ou être très serré. Lorsque le combat est proche de la fin, des fantômes apparaissent et font fuir les ogres.

Une observation attentive montrerait que les fantômes ne viennent pas effrayer les ogres mais rire des corps assommés et blessés de Pierre, Paul et Eric. Mais ils disparaissent vite et à la fin d'un tel combat, les gens encore debout n'auront sûrement pas le temps de voir ce détail.

La nuit suivante, la caravane est arrêtée en rase campagne. Les PJ décident s'ils dorment ou établissent un quart de veille.

Au milieu de la nuit, des cris s'échappent de la tente partagée par Pierre, Paul et Eric. Si les PJ arrivent vite, ils verront des fantômes disparaître. Les trois hommes ressortent de la tente avec les cheveux blanchis par la peur.

Ce sera le seul incident de la nuit, mais les PJ qui prendront un quart de surveillance ne récupéreront que 4 PV au lieu de 8, et 0 PV s'ils veillent le reste de la nuit. Inutile de préciser que tous les habitants de la caravane sont morts de peur.

Si les PJ ont vaillamment combattu, ils gagneront un bonus de +2 CHA avec les PNJ présents.

S'ils se sont montrés couards, ils auront au contraire un malus de -2 CHA.

L'attaque d'ogres est compréhensible dans la région, mais les fantômes sont rares et personne ne peut expliquer leur présence loin de toutes habitations ou cimetières.

Le barde est celui qui a la meilleure connaissance des légendes et bataille ayant eu lieu dans la région, mais il ne connaît aucune histoire justifiant des fantômes dans ce coin perdu de la campagne.

Il est possible pour des PJ sans scrupules d'obtenir quelques avantages s'ils sont assez charismatiques, surtout s'ils ont fait preuve de courage lors du combat contre les ogres : ils peuvent avoir des marchandises à moitié prix après un test de CHA réussi. Judy peut leur vendre des potions, Greg peut leur vendre des armes et Lem de la nourriture.

Test de CHA à 12 pour chaque vendeur.

Chaque élément est disponible en 3 exemplaires maximum.

Prix normaux :

potion 1d8 PV -> 10 PA

ration pour une semaine -> 4 pa

épée courte 1d6 -> 5 PA

Marteau 1d6 -> 4 PA

dague 1d4 -> 3PA

Sanglier

NC 3, Vivantes, Puissance, Moyenne

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 16 Init 10

Attaque :

Défenses +4 DM 1d6+3

Sanglier zombi

NC 3.5, Non-vivantes, Puissance, Moyenne

FOR +1 DEX -1 CON +1

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 58 Init 8

Attaque :

Attaque +8 DM 1d6+5

Capacités :

Réduction

des DM 5 arme de jet

Sans esprit

Lenteur

Le lendemain, la matinée se passe sans incident, et vers midi, un sanglier croise la caravane. Il charge bêtement le chariot de tête et l'abime, se blessant à la tête au passage.

Lem crie que le dîner est arrivé, et demande aux PJ de l'aider à achever la bête pour le repas.

Une fois la bête tuée, Lem la vide, l'écorche et l'embroche pendant que des PNJ prépare un grand feu. Tout le monde se regroupe autour du barbecue improvisé et Lem demande au PNJ de l'aider à installer le sanglier à la broche au-dessus du feu. Mais au moment où les PJ l'aident à soulever la bête qui pèse une centaine de kilos, celle-ci ressuscite et attaque, écorché et un pic lui traversant le corps.

Il faut donc affronter un sanglier zombie !

Si un sanglier blessé n'inquiète que quelques femmes et enfants, la scène est bien plus impressionnante 30 minutes plus tard.

Tous les PNJ sont rassemblés autour du feu (dont Paul, Pierre et Eric), et c'est au milieu de cet attroupement que le sanglier ressuscite. Et la vue de cette

grosse bête écorchée et embrochée s'agitant est perturbante !

Donner des bonus aux PJ faisant preuve d'initiative (acrobaties, utilisation de la broche, du feu...).

Une fois le monstre vaincu, sa carcasse ne révèle rien, ce qui l'animait a disparu. Mais bizarrement, plus personne n'a envie de manger de la viande ce midi-là.

Les pièces d'argent des arnaqueurs vont se changer en pièces de bronze, provoquant des bagarres entre personnes de la caravane.

L'après-midi et la soirée sont plus calmes. La caravane avance vite.

Les seuls soucis concernent des problèmes d'entente entre PNJ à cran.

Greg accuse Lem de lui avoir vendu de la viande faisandée.

Judy reproche à Eric de l'avoir payé en fausse pièce.

Pierre veut frapper Carolus qui l'a traité de porc inculte après s'être comporté en mufle avec Hilda, la jolie femme de Greg. Pas de gros combat en vue pour cette demi-journée, mais demandez quand même régulièrement comment sont placés les PJ, ou faites faire quelques jets de SAG, même si les observations en cas de bon score sont anecdotiques : bruit de casserole, inquiétude visible d'un PNJ, dispute entre PNJ.

Les disputes peuvent dégénérer en bagarre, en tant que responsable de la sécurité, les PJ peuvent être mis à contribution pour séparer deux PNJ. Ou pour les empêcher de se battre en faisant preuve de diplomatie.

Une détection de magie sur la soi-disant fausse monnaie donnée à Judy par Eric montrera que les pièces de bronze ont reçu un traitement magique maléfique.

pour le problème entre Judy et Eric, les personnages ne sont pas censés être juge, mais laisser les faire ce qu'ils veulent. S'ils choisissent de s'investir dans ce problème, c'est que ça leur plait.

Eric

FOR +1 DEX +0 CON +1
INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 10
Épée courte +2 DM 1d6+1

Le combat risque de réveiller pas mal de monde, les gens étant assez inquiet dans la caravane.

Si les PJ sont un peu mous dans la gestion de l'affaire, certains pourraient s'énerver et demander la tête d'Eric, voire du trio de soit-disant serveurs.

Judy, l'herboriste et soigneuse, considéré comme une sage dans la caravane, bien que victime de fausse-monnaie, essaiera de calmer les esprits en demandant à ce qu'on les surveille étroitement et qu'on les livre à la justice une fois arrivé en ville.

Eric se lève la nuit et attaque la première personne qu'il croise (quelqu'un faisant le guet).

Après avoir été assommé et réanimé, il ne se rappelle pas ce qu'il a fait dans la nuit.

Somnambulisme, hypnose ? Un test de magie montrera une trace de magie maléfique sur lui, mais impossible d'en savoir plus.

Si les PJ fouillent les affaires du trio, et font un test de détection de magie, ils trouveront un petit coffre contenant 180 PA rayonnant de magie maléfique.

Le trio affirme que ce coffre est un paiement d'un baron étranger pour leur service lors d'une fête où ils étaient serveurs.

Demander aux joueurs quel PJ commence à faire le guet cette nuit-là. C'est ce ou ces PJ qui se feront attaquer par Eric.

En réalité, le trio a essayé de vendre à un mage un pot de confiture de framboise en la faisant passer pour du sang de dragon. Le mage nécromant a vite vu l'arnaque, et les a payés avec un coffre maudit qui provoque toutes les malédictions depuis le début du voyage.

À moins que les PJ se montrent particulièrement persuasifs, ils se feront passer pour d'honnêtes victimes.

Les PJ peuvent choisir de les faire prisonniers ou pire, et/ou de confisquer voire d'abandonner le coffre, mais la malédiction frappera encore le lendemain.

Le lendemain matin, si les PJ ne s'en sont pas déjà débarrassés, le coffre a disparu (même s'il était sous bonne garde).

La caravane se remet en marche, mais est attaquée peu avant midi par un coffre géant dégueulant de tentacules.

Si le trio d'arnaqueurs (ou une partie) est libre de ses mouvements, ils viendront courageusement affronter la créature.

S'ils sont prisonniers, la créature cherchera à se frayer un chemin vers eux et les attaquera en priorité, jusqu'à ce qu'il soit KO.

Les autres PNJ ne participeront pas au combat, à part si les PJ sont vraiment en difficulté (dans ce cas, Lem et Greg jetteront des torches enflammées). Lorsque le coffre est réduit à 0 PV, une voix maléfique retentit : « Voici la monnaie pour la confiture ! ».

Les arnaqueurs ont survécu (avec de vilaines cicatrices qui resteront sûrement à vie), et expliqueront qu'ils ont vendu de la confiture comme du sang de dragon à un « baron ».

Face aux cicatrices des « serveurs », Judy conseillera la bienveillance pour eux, et

renoncera à porter plainte pour la monnaie maléfique.

S'ils suivent son conseil, les PJ auront trois hommes dans la ville qui leur devront une fière chandelle.

Le scénario prend fin lorsque la caravane arrive en vue de la ville en fin d'après-midi.

Coffre maudit

NC 3, Vivantes, Puissance, Grande

FOR +3 DEX +1 CON +3
INT -2 SAG -2 CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 17

Attaque :

Coup de tentacule +4
DM 1d6+3

Voie des créatures
magiques rang 1 RD 5 / feu

Réduction de tous les types
de dommage sauf feu de 5.

Greg et Lem

FOR +2 DEX +2 CON +1
INT -2 SAG -1 CHA +0

DEF 12 PV 12 Init 8

Torches enflammées +5 DM
1d6 feu

Une torche envoyée dans la "gueule" du coffre peut y mettre le feu. Les PJ peuvent facilement trouver des torches qui feront 1d6 DM feu (mais il faut la lancer à moins de 10 m).

Proposition d'animaux en vente (tous sont très jeunes, sauf mention contraire) :

Wolpentinger

FOR -3 DEX +3* CON +2
INT -2 SAG +2 CHA +1
DEF 14 PV 5 Init 17
Morsure +4 DM 2d4
Voie des créatures volantes
rang 1

Simurgh jeune

FOR +0 DEX +2* CON +1
INT +0 SAG +2* CHA +2
DEF 14 PV 9 Init 15
Morsure +4 DM 1d4
Vol

Silsune jeune

FOR -2 DEX +2* CON +1
INT +0 SAG +2* CHA +2
DEF 13 PV 15 Init 15
Morsure +4 DM 1d4

Enfielb jeune

FOR -3 DEX +2* CON +2
INT -2 SAG +2* CHA +1
DEF 12 PV 5 Init 10
Morsure +3 DM 1d4

Scénario 2 Corruption et chantage

J-4

Toute la ville se prépare pour le marché. Une mafia rackette les auberges de la ville et les gardes ne font rien contre car la fille du bourgmestre a été enlevée. Nos héros vont devoir la délivrer.

Les gardes assurent le respect des lois dans la cité, mais avec l'afflux de monde dû au marché, ils sont débordés. Ils font donc leur possible pour que ça ne dégénère pas, mais des milices privées font la majeure partie du travail contre le vol notamment.

La mafia ne rackette que les commerçants de la ville. Ils ne s'attaquent pas aux commerçants itinérants souvent plus riches que les locaux et donc mieux protégés. Et si un commerçant itinérant peut embaucher plusieurs gardes pour sa personne, les locaux ne peuvent pas mettre un garde derrière chaque membre de leur famille.

Quatre jours avant le début du marché officiel, la ville est déjà en pleine effervescence.

Les menuisiers travaillent à monter les stands, les paysans vendent de quoi nourrir les bêtes, les auberges se remplissent et les marchands de chaînes et de cages font des affaires.

Même les habitants n'ayant aucun lien avec la vente se préparent à louer une chambre ou leur habitation aux clients qui vont arriver dans les jours à venir.

Les mages, druides et forgesorts ne sont pas en reste pour assurer la sécurité et prodiguer divers soins aux créatures magiques.

Le lendemain matin, le patron de l'auberge demande au groupe de PJ de protéger son auberge de racketteurs qui passe tous les matins. Il explique que les gardes sont corrompus et ne font rien.

Pour éviter qu'il y ait de représailles sur lui ou sa famille, il leur demande de se faire passer pour des bandits qui racketteront les racketteurs. Le patron propose de garder la moitié de la somme demandée, soit 30 PO.

Si les PJ refusent, les mafieux tenteront de racketter les PJ en leur demandant bourse et armes.

L'affrontement avec les bandits est interrompu par une dizaine de gardes qui arrête le groupe de PJ et laisse repartir les PJ.

Si les PJ se rebellent et réussissent à vaincre les gardes, ils doivent partir se cacher ou en affronter le double 10 minutes plus tard. Les PJ ont quelques minutes avant l'arrivée des bandits. Ils seraient avisés de mettre au point un piège ou de préparer

quelques sorts pour faciliter le combat.

L'aubergiste leur demandera bien qu'il soit impossible de faire le lien entre eux et lui, en les attaquant après le commerce suivant par exemple. Il leur conseille aussi de faire vite. Quand les bandits se rapprocheront de leur quartier général, ils auront des renforts à volonté.

Le but de l'aubergiste n'est pas d'arrêter le racket, mais simplement de récupérer une partie de ce qu'il donne.

Quel que soit le plan des PJ, les gardes finiront par intervenir pour aider les bandits car en réalité, ils les suivent de loin pour éviter que ça dégénère.

Les PJ peuvent aussi décider de prendre leur temps et d'agir après enquête ou préparation.

Les bandits sont 4, le chef et un sbire entrent dans les commerces pour racketter et deux surveillent l'entrée.

Sergent bandit

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 19 PV 55 Init 14
Épée longue +8 DM 1d8+7
Butin : 120 PO

Bandit

FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 19 Init 12
Épée longue +3 DM 1d8+2
Butin : 20 PA

Si un pickpocket réussit à voler l'or racketté, une course poursuite s'en suit et les gardes interviennent. Il se peut alors que seul un PJ se fasse arrêter.

Les gardes sont par groupe de 6.

Garde

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 14

Attaque :
Épée longue +6 DM 1d8+5
Butin 20 PA

Test de CHA contre le
bourgmestre 20

Bourgmestre

FOR +0 DEX +0 CON +3
INT +4 SAG +4 CHA +5

DEF 10 PV 55 Init 14
poing +0 DM 1d4
Butin : 50 PO

Crocheter la serrure avec
son ceinturon ou une broche
à cheveux test DEX 20 pour
un voleur ayant crochetage,
25 sans la capacité

La prison a 3 gardiens.
Chaque gardien a les clés
de la prison. Test de CHA
pour les faire venir dans la
cellule à 20. Test de DEX
pour défaire les liens à 20.
Sans armes, les PJ ont
comme attaque poing leur
mod de DEX DM 1d4. Les
armes et objets des PJ
(hors bourse) sont dans la
salle des gardiens.

Gardien de prison

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 17 PV 35 Init 14

Attaque :
Épée longue +6 DM 1d8+5
Butin 20 PA

Si un ou plusieurs PJ sont
arrêtés (le plus probable),
on leur retire leurs armes
et leurs bourses (celle qui contient
leur argent), puis on les mène
ligotés dans un cachot. Peu après,
le bourgmestre arrive seul dans le
cachot. Il se présente et explique
qu'il ne peut rien faire
ouvertement contre la mafia, car
on a enlevé sa fille Lucinda. Il
demande au groupe de la
retrouver et de la délivrer.

Si le ou les PJ acceptent, le
bourgmestre les libère, leur rend
leurs effets (mais les gardes ont
pris la moitié de leur argent). Le
bourgmestre leur donne 50 PO
chacun et leur promet 10 fois plus
en cas de réussite.

S'ils refusent, ils peuvent tenter de
s'échapper par leur propre moyen
(changer d'avis s'ils échouent).

Si les PJ ont échappé aux gardes
dans le scénario suivant, un
serviteur du bourgmestre vient
leur proposer la mission.

Le bourgmestre est un politicien, il
sera difficile de négocier les prix
sans résultats tangibles, ni même
de deviner s'il cache quelque chose
aux PJ.

Par contre, les PJ seraient bien
inspirés de lui demander un

maximum d'infos sur sa fille et sur
la ville.

Sur la page suivante, vous
trouverez les informations
relatives à l'affaire qui nous
occupe.

Concernant la ville en général,
considérez que vous avez accès à
un excellent connaisseur du sujet,
et qu'il pourrait vous en parler
pendant des heures. Brodez ou
munissez-vous d'un supplément
de jeu de rôle sur une ville
moyenne et donner toutes les
infos que demandent les PJ.

Une fois la mission du bourgmestre acceptée, il existe plusieurs façons de la mener à bien.

Les conseils suivants sont un exemple plus ou moins linéaire, mais toutes les propositions des joueurs sont bonnes à prendre : espionnage, pistage des mafieux, enquête, interrogatoire de mafieux...

Seule l'attaque de front d'un gros groupe de mafieux est à éviter. Si les PJ se dirigent vers cette solution, utiliser Carolus pour les en dissuader, voire faites intervenir un PNJ ami du bourgmestre qui les mettra sur une autre voie.

Le plus simple est d'aller enquêter vers les derniers à l'avoir vu, à savoir des jeunes de son âge qui ont participé à une fête avec elle. À cette fête, elle a suivi un barde et a disparu. Après enquête chez ses fréquentations, le barde se trouve être un habitué d'une auberge mal fréquentée nommé le sanglier sauvage.

Le bourgmestre, sa femme ou ses serviteurs peuvent vous donner l'adresse des derniers à l'avoir vue. Ce sont des jeunes bourgeois de la ville qui sont inquiets de ne plus la voir. Il sera aisé d'obtenir des informations d'eux, mais il est

plus prudent d'en parler loin des serviteurs qui pourraient s'avérer complice des mafieux. Lors des scènes d'interrogatoire, décrivez des serviteurs qui travaillent à portée d'oreille.

Les PJ peuvent également faire appel à la magie pour la localiser. Ils obtiendraient ainsi, contre une vingtaine de pièces d'or chez un spécialiste des arts divinatoire, les mêmes informations qu'avec une enquête plus classique : Lucinda a suivi le barde Cyrilus ce soir-là, barde qui a ses habitudes au « sanglier sauvage », une auberge des bas fond de la ville.

Test de CHA contre le bourgmestre 20

Amis de Lucinda

FOR +0 DEX +0 CON +0
INT SAG CHA +1d4

DEF 10 PV 20 Init 12
poing +0 DM 1d4
Butin : 50 PO

Devin

FOR -1 DEX -1 CON -2
INT +4 SAG +4 CHA +2
DEF 12 PV 30 Init 10

Attaque :

Dague +0 DM 1d4+2
Butin 50 PA

Vande de mafieux

réutiliser les données déjà fournies auparavant.

Il est possible d'attendre qu'un d'eux se retrouve seul pour l'enlever et l'interroger. Ils savent que le barde Cyrilus est employé comme appât pour des enlèvements, et qu'il fréquente le « sanglier sauvage ». Par contre, le relâcher vivant avec les visages des PJ en tête amènerait des conséquences néfastes.

Cyrilus

FOR -1 DEX +1 CON -1
INT -1 SAG +2 CHA +3

DEF 10 PV 20 Init 14
Dague +2 DM 1d4+2
Butin : 62 PA

3 brutes attaqueront les PJ
dans l'auberge s'ils sont
maladroits

Brutes

FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 12
Épée longue +3 DM 1d8+2
Butin : 20 PA

Si les PJ se font repérer, une
heure plus tard, alors qu'il
passe à côté d'un Ours-
hibou, les PJ reçoivent un seau de
tripes venant d'une fenêtre au-
dessus d'eux. L'odeur
alléchante rend fou l'Ours-
hibou qui brise sa chaîne et les
attaque.

Ours-hibou jeune

FOR +2 DEX +1 CON +2*
INT -3 SAG +2 CHA +0

DEF 12 PV 20 Init 12
Bec et griffes +4 DM 2d6+2

Voie du cogneur rang 1

Il faudra mieux être discret pour
récupérer le barde et
l'interroger.

Au sanglier sauvage, nos héros
retrouvent Pierre, Eric et Paul qui
vivent de petits boulots. Ils
pourront leur demander de l'aide
pour enlever le barde, ceux-ci
ayant une dette envers les PJ.

Le groupe peut aussi essayer la
ruse, la magie voire l'argent pour
le faire parler.

S'ils y vont comme des bourrins, le
barde va s'enfuir et il faudra être
rapide pour le rattraper où être
obligé de combattre pour le
récupérer.

Si les PJ s'en sortent bien, le barde
leur dira avoir été recruté par un
certain Conrad Gardejaune et lui
avoir livré la fille.

S'ils échouent, ou se font repérer,
ils seront la cible d'une embuscade
déguisée en accident.

Cyrilus est un barde raté, qui vend
ses charmes aux vieilles
bourgeoises de la ville. C'est
également un joueur invétéré, et il
accepte de faire l'appât pour des
enlèvements contre l'effacement
de ses dettes. Il ignore où est
retenu Lucinda.

Il ne dénoncera pas facilement
Conrad Gardejaune, car il sait que
ce dernier le tuera s'il apprend
qu'il a été trahi.

Pierre, Eric et Paul savent qu'on
peut l'attirer hors de l'auberge en
lui proposant une partie de cartes
contre une riche bourgeoise.

Il donnera le nom du
commanditaire de l'enlèvement
contre 100 PO ou cèdera à
l'intimidation, à condition d'être
hors de l'auberge.

Si les PJ le menacent où ne sont
pas assez discret, il tentera de fuir
en criant à quelques brutes de
l'auberge de retenir les PJ.

Conrad Gardejaune est un bandit mercenaire et le trouver n'est pas difficile, ni se rendre compte que c'est lui qui chapeaute le racket organisé. Mais trouver où il cache la fille est plus compliqué. Encore une fois, l'attaque bourrin est à éviter, mais il reste plusieurs options.

Filer Conrad permettra de connaître ses complices et son commanditaire, Gerald Grandtemps, un rival du maire, mais ne donnera pas où se trouve la fille, à moins de monter un plan pour.

Le maire peut exiger une preuve que sa fille est vivante, la réponse à une question à laquelle seule sa fille peut répondre. Conrad enverra un sbire poser la question à la prisonnière. Conrad parle à beaucoup de monde, et il faudra suivre le bon bandit pour retrouver Lucinda.

Corrompre Conrad n'est pas faisable, il gagne beaucoup d'argent et n'a pas intérêt à relâcher la fille du maire. Et un seul de ses hommes sait où elle est. En cherchant bien, un ensorceleur de mauvaise réputation (Elric Le pourpre) demande un effet personnel de Lucinda et 100 PO, pour tenter de la localiser. Son père sera prêt à payer si les PJ lui demande.

Moins cher mais plus compliqué, un philtre de vérité coûte 10 PO. Si les PJ arrivent à faire boire à Conrad, il ne pourra pas s'empêcher de répondre sincèrement à toutes les questions. Mais jettera ses hommes aux troussees du PJ immédiatement après avoir répondu !

Enlever Conrad et le force à parler sous la menace est possible. Mais c'est un dur, obliger les PJ à être méchant avec lui avant qu'il n'avoue où est Lucinda.

Laissez les joueurs essayer ce qu'ils veulent, au pire, ils échouent. Ne tuez pas leurs PJ, s'ils se font prendre, des gardes ou un heureux hasard évite leur mise à mort. Et ils réessayeront différemment.

Conrad dirige sa bande depuis une auberge transformée en quartier général dans les quartiers pauvres. Il ne la quitte que pour aller dans les beaux quartiers manger (parfois avec Gerald Grandtemps) et chez lui, une maison dans le quartier classe moyenne.

Conrad vit 24h sur 24 avec ses 4 gardes du corps.

Dans son quartier général, il est en plus entouré de ses sergents, bandits et autres brutes (cf. profil plus haut).

Conrad Gardejaune

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 19 PV 55 Init 14
Épée longue +8 DM 1d8+7
Butin : 220 PO

Quand Conrad entre dans un lieu, deux gardes du corps le suivent et deux surveillent la rue, sauf chez lui où la surveillance se fait à une fenêtre à l'intérieur.

Garde du corps

FOR +3 DEX +0 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 17 PV 35 Init 10
Attaque :
Épée longue +6 DM 1d8+5
Butin : 150 PA

Pour se débarrasser d'un bandit, le pousser contre un ours-hibou, ou une meute de molosses sataniques (cf. Profil plus haut) peut être très efficace.

Eric le pourpre


FOR -1 DEX -1 CON -2
INT +4 SAG +4 CHA +3
DEF 12 PV 26 Init 10

Attaque :
Dague +0 DM 1d4+2
Butin 50 PA
Voie de la divination rang 4

ingrédients nécessaires à son sort :

- fiente de chien satanique (gratuit mais humiliant)
- 10 plumes de Ours-hibou (5 PO)
- bave de goblours (10 PO ou se mettre sous sa bouche en lui montrant une image de goblours affriolante)
- une coquille d'œuf d'hippogriffe (15 PO)
- œuf de serpent géant (45 PO)
- Serre de harpie (25 PO)

L'information finale :
Lucinda se trouve dans un camps de dresseurs de chiens à l'extérieur de la ville.

 quelques précisions pour aider les PJ. Eric, Pierre, Paul et Carolus peuvent être forces de proposition.

Insister sur le fait qu'attaquer frontalement n'est pas la meilleure idée. Mieux vaut utiliser la ruse pour enlever Conrad lorsqu'il sera le moins protégé.

Le filer montrera qu'il se déplace toujours avec ses 4 gardes du corps, dont 2 restent devant l'entrée principale du lieu où il entre.

Si le groupe comprend un voleur, fermer une porte à clé peut vous faire gagner de précieuses minutes avant que les renforts arrivent.

Ne proposez jamais qu'une solution aux joueurs quand ils bloquent mais toujours au moins deux, pour leur montrer qu'il y a toujours une liberté.

La plupart des commerçants et restaurateurs victimes de son racket seront d'accord pour aider les PJ, par exemple en laissant mettre un soporifique ou un laxatif dans la nourriture

ou en indiquant des sorties de secours pour sortir Conrad rapidement et discrètement.

L'ensorceleur louche demande 100 PO par tentative, et assure avoir une chance sur trois d'y arriver (après avoir regroupé les ingrédients justifiant les 100 PO). Jeter un d20 devant les joueurs, si c'est moins de 13, l'ensorceleur a échoué. Si les PJ s'énervent et le menacent, il peut recommencer pour 20 PO mais si on lui fournit divers ingrédients (qui coûtent au total 100 PO, mais qui peuvent être négociés, volés...

S'ils sont en manque d'or, ils peuvent s'attaquer aux racketteurs : en s'organisant bien, ils peuvent sans trop de risque récupérer 100 à 300 PO (cf. Profil en 3).

Les PJ ont obtenu le lieu où était retenue Lucinda, il ne reste plus qu'à la délivrer.

Les deux dresseurs ont installé leur camp contre une falaise. Dans cette falaise, une grotte d'une dizaine de mètres de profondeur permet de se mettre à l'abri de la pluie. Lucinda est attachée au fond de cette grotte.

Il y a une petite meute de Cerbères (une dizaine) qui obéit et défendra aveuglément leurs maîtres.

Les PJ ont le temps et les moyens de préparer l'attaque, mais il sera difficile de simplement passer inaperçu avec 30 truffes qui flairent les environs.

Attaquer de front sans plan est dangereux et pour les PJ, et pour l'otage.

Encore une fois, encourager les PJ à bien préparer leur coup avant de le mettre à exécution.

Un moyen simple de se débarrasser de la meute à peu de frais est d'acheter un jeune Cocatrice (aussi appelé Basilic selon les régions). Pour 50 PO,

vous obtenez un vilain petit canard avec un capuchon sur la tête dans une petite cage en bois. Une fois le capuchon retiré, le fixer dans les yeux plus d'une seconde vous transforme en statue de pierre.

Les dresseurs vont vite comprendre et essaieront de jeter une couverture sur la cage ou la bête, mais pas mal de chiots risquent de terminer en décoration de jardin avant.

Empoisonner la nourriture des chiots est possible, mais il faudra les nourrir sans se faire repérer par les dresseurs.

Éloigner les chiots et un dresseur est possible, mais un des dresseurs reste toujours sur place, et le reste de la troupe n'est jamais très loin.

Dresseur

FOR +3 DEX +2 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 17 PV 35 Init 14
Épée longue +6 DM 1d8+5
Arc (30m) +5 DM 1d6+2
Butin : Monnaie : 65 PA

Cerbère jeune

FOR +2 DEX +2 CON +4
INT -4 SAG +2 CHA -2
DEF 14 PV 25 Init 14
Morsures (3 attaques) +3 DM
2d4+2+poison

Cocatrice

FOR -4 DEX +3 CON -2
INT -4 SAG +1 CHA +0
DEF 13 PV 6 Init 17
Bec +0 DM 1
Vol
Pétrification (test Int 12)

Destrier noir poulain

FOR +0 DEX +2 CON +2
INT -1 SAG +2 CHA +0
DEF 14 PV 10 Init 14
Sabots +3 DM 1d6+2+1d4
de feu
Vol

Sciffon jeune

FOR +2 DEX +3 CON +3
INT -3 SAG +2* CHA +0
DEF 14 PV 15 Init 16
Morsure et griffes +4 DM
2d4+2
Vol

Hippogriffe jeune

FOR +2 DEX +1 CON +6
INT -4 SAG +2 CHA -2
DEF 14 PV 12 Init 12
Morsure et griffes +4 DM
2d4+2
Vol

Mégase jeune

FOR +0 DEX +2 CON +2*
INT -4 SAG +2 CHA +2
DEF 15 PV 9 Init 10
Ruade +5 DM 1d6+2
Vol

Lucinda délivrée, il ne reste plus qu'à la ramener à son père.

Celui-ci lancera aussitôt une opération d'envergure pour coincer Conrad Gardejaune et ses complices, maintenant qu'il ne craint plus de représailles sur sa fille.

Contrairement à sa promesse, le maire n'offre pas 500 PO à chaque PJ, mais 500 PO en tout. Par contre, il leur offre à chacun un animal de leur choix parmi ceux-ci. Les animaux sont encore trop jeunes pour servir de monture, mais le seront dans moins d'un an. Et les avoir jeune garantit leur loyauté.

Le maire fait savoir publiquement que les PJ sont des héros : ils obtiennent un rabais de 10% dans tous les commerces de la ville, et ils sont nourris et logés gratuitement à partir de maintenant et pour toute la durée du marché.

Les voleurs continuent de travailler, mais le racket organisé a été stoppé et Conrad

et ses lieutenants sont en prison.

La mort rode ...

Si vous avez besoin de simplifier ou de corser un combat ou une épreuve trop facile ou trop dangereux pour les PJ, vous pouvez introduire un ou plusieurs morts-vivants qui attaqueront les êtres vivants les plus proches.

Le nécromant est en effet arrivé en ville, et commence à créer des zombies aléatoirement pour créer le chaos et ainsi récupérer discrètement ce dont il a besoin.

Les quelques squelettes et autres qu'ils déploient sont en centre ville, intentionnellement très loin de son repère, afin de brouiller les pistes d'éventuels détecteurs de magie noire.

Certains animaux consomment beaucoup de viande : cochons et vaches sont abattus pour le marché, et tout ce sang attire les monstres.

Les morts vivants débarquent des égouts, du cimetière, ou éventuellement des cuisines

quand il s'agit de cochons zombis.

Si un PNJ est tué, il peut aussi se relever avec tous ses points de vie, toutes ses caractéristiques et compétences (sauf CON) diminué de 2, et un regard vide.

Vous pouvez également, dans des moments un peu plats du scénario, faire passer un poulet ou un lapin zombi, s'enfuyant dans la rue, ou attaquant en jetant de la sauce moutarde dans les yeux des PNJ qui voulaient le manger !

Hépas non-vivant

Non-vivant
FOR -4 DEX -3 CON -1
INT -5 SAG -1 CHA -3
DEF 8 PV 6 Init 10
Jet de liquide +0 DM 1

Squelette

Non-vivant
FOR +1 DEX +1 CON +1
INT -4 SAG -2 CHA -4
DEF 14 PV 9 Init 12
Attaque +2 DM 1d6+1
Voie des créatures magiques
rang 1

Zombi humain

Non-vivant
FOR +1 DEX -1 CON +1
INT -4 SAG -2* CHA -4
DEF 10 PV 18 Init 8
Attaque +4 DM 1d6+1

Goule

Non-vivant
FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +2 CHA -4
DEF 15 PV 19 Init 12
Morsure et griffes +3 DM
1d6+2

Les phénix affolés ont un bonus de défense et un malus en attaque par rapport à leur profil précédent : ils volent frénétiquement à la recherche d'une sortie. Leurs auras enflamment toutes les tentures et plafonds, et être au contact avec eux implique de subir des dégâts comme s'il vous avait blessé (DM 1d6+1d6 de feu).

Phénix poussin

FOR -1 DEX +2 CON +1
INT -1 SAG +2 CHA +0
DEF 16 PV 15 Init 12
Morsure et griffes +2 DM
1d6+1d6 de feu
Vol
Immunisé au feu

Ils ne sont pas hostiles mais affolés, prisonniers de la maison, ils vont mettre le feu partout tant qu'ils n'ont pas trouvé comment sortir.

Scenario 3 *Le grand incendie*

J-1

Le groupe est invité à une soirée d'ouverture du marché : discours des pontes du coin au premier étage de l'hôtel de ville contre petits fours et vin pétillant. Mais quelqu'un lance une cage en bois contenant trois jeunes phénix au rez-de-chaussée.

L'incendie se propage rapidement dans le bâtiment et les PNJ vont devoir sauver les enfants présents.

Le nécromant a organisé cet attentat pour diriger les soupçons sur Elric le pourpre, car il craint que ses pouvoirs de divination nuisent à ses plans.

Elric est innocent mais très maladroit à le prouver. Et le nécromant enverra des signes qui pourraient convaincre qu'il est responsable.

Ce scénario peut être très court, surtout si les joueurs ne sont pas fans des enquêtes et préfèrent l'action ou si le MJ ne souhaite pas improviser. Dans

ce cas, vous pouvez jouer ce scénario comme une intro au scénario 4 et vous limiter à la scène de l'incendie.

La soirée d'ouverture compte une vingtaine de notables plus ou moins ressemblants : fort en CHA et/ou riches, ce sont des politiques et pas des hommes d'actions. Les plus importants comme le maire ont des gardes du corps au rez-de-chaussée qui viendront les aider à sortir, mais qui ne risqueront pas leur vie pour les autres.

Une école privée est présente pour recevoir un prix. Le précepteur est un phobique du feu et fuit, abandonnant une douzaine d'enfants de 7 à 10 ans (le triple du nombre de PJ).

Le groupe va donc devoir sauver les enfants. S'en sortir est assez facile. Ce qui est plus ardu, c'est s'en sortir en gérant 3 enfants paniqués par héros. Il y a deux sorties possibles : les fenêtres du premier étage ou les portes du rez-de-chaussée. La plupart des gros bonnets choisiront de sauter, quitte à se casser une jambe. Les choses sérieuses commencent avec l'arrivée au premier étage des Phénix.

Si le groupe cherche à sortir les enfants par la fenêtre, il faut qu'il y en ait au moins un qui ait des compétences en escalade, en chute ralentie ou en vol. Sinon, il faudra passer par les escaliers.

Face aux problèmes qui suivent, demander au groupe s'ils cherchent à se protéger eux-mêmes ou à protéger les enfants en même temps. S'ils se protègent eux-mêmes, blesser légèrement un enfant. S'ils cherchent à protéger les enfants, augmenter la difficulté des tests, et blesser les héros s'ils échouent. Le but étant d'atteindre la sortie sans qu'il y ait de mort.

Plancher qui s'écroule : test de DEX.

Enfant caché dans un meuble (perte de temps).

Vêtements prenant feu : test de CON.

Enfant ayant peur d'un PJ (perte de temps).

Nappess permettant d'éteindre le feu : à arroser avec un liquide non-alcoolisé pour plus d'efficacité.

Enfant paniqué quittant le groupe (perte de temps).

Meuble enflammé barrant le passage (test de FOR pour s'en débarrasser plus test de CON pour ne pas être blessé).

Cheveux prenant feu (test de CON).

Fumée toxique au dessus de 1 m (test de CON).

Vêtement d'enfant coincé dans un meuble (perte de temps).

Éviter des projections enflammées: test de dex.

Débloquer une porte : test de FOR.

Vague de chaleur : test de CON.

Tous les tests ont des difficultés de 12, chaque échec coûtent 2PV.

Les nobles se gèrent tout seul, ils se sauvent dans un grand désordre, les plus gros passent par l'escalier en feu, les plus agiles préfèrent sauter par la fenêtre. Dans la panique, ils peuvent gêner les PJ en s'accrochant à eux en les suppliant de les aider. Augmenter alors la difficulté de DEX de 2. S'en débarrasser coûtent 1 tour.

Nobles

FOR -2 DEX +0 CON -2
INT +1 SAG +1 CHA +2
DEF 8 PV 6 Init 10

Les enfants restent prostrés à pleurer, ou pire, se cachent ou courent de façon désordonnée et risquent de se mettre en danger. Chaque PJ peut prendre un ou deux enfants dans les bras, chaque enfant diminue de 1 la DEX et la FO.

Enfant

FOR -2 DEX +1 CON -2
INT +0 SAG +0 CHA +0
DEF 12 PV 3 Init 13
Mains nues +1 DM 1

Les Phénix finiront par sortir par les fenêtres, s'ils ne s'approchent pas des enfants, ils ne sont pas le problème principal des PJ.

Elric est chez lui et refuse de répondre gratuitement aux questions qu'on lui pose. Il veut faire payer chaque question 10 PA.

Elric le pourpre

FOR -1 DEX -1 CON -2
INT +4 SAG +4 CHA +2
DEF 12 PV 30 Init 10
Attaque :
Dague +0 DM 1d4+2
Butin 50 PA
Voie de la divination rang 4

Si on le menace, il finira par répondre mais de façon agressive, accusant les PJ d'être des idiots manipulés. Il nie être à l'origine de l'incendie.

Le sort de téléportation est parti d'une rue proche de chez lui.

Une fouille ou un sort de détection avancée montrera qu'il n'est pas capable de créer un squelette mais peut communiquer avec un mort-vivant, ce qui est déjà très mal vu.

Il demande 500 PO pour trouver le vrai coupable (le coût des ingrédients selon lui).

Li les PJ s'en sortent trop facilement, une fois tout le monde sorti, un enfant criera "Léa est restée cachée sous la table !". Et il faudra refaire un aller-retour.

Une fois terminé, la foule s'occupera de soigner tout le monde et plusieurs parents viendront remercier le groupe. Une magicienne en larme tenant sa fille rescapée dans ses bras soignera tout le groupe d'un simple geste et donnera au groupe un cristal bleuté. "Je vous dois la vie de ma fille, acceptez ceci."

Certaines cicatrices ou brûlures laisseront des traces sur les PJ. La magicienne ne les fera pas disparaître : "ce sont les marques indélébiles de votre bravoure, soyez-en fiers !".

À partir de maintenant, tous les PJs auront un bonus de CHA +3 dans cette ville et auront -20% sur toutes leurs dépenses. On leur offre également 500 PA en cadeau chacun sous forme de divers petits cadeaux.

Le barde s'en sortira en slip (ses vêtements ont brûlé) et se désolera qu'une partie de sa belle chevelure ait également brûlé, mais quoiqu'il n'est pas été d'une grande aide pour les enfants, il se donnera un beau rôle dans une chanson qui lui apportera pas mal d'argent et la bienveillance de la gente féminine.

Une rapide enquête révélera qu'un squelette caché sous une robe de bure est venu jeter une cage de Phénix au rez-de-chaussée de la mairie. Les gardes l'ont détruit, puis ils ont essayé d'éteindre l'incendie, sans succès.

Une enquête de rue montrera que le squelette est apparu proche du domicile de Elric le pourpre.

Les phénix ont été volés par un sort de téléportation à un commerçant proche.

Scénario 4 Une affaire puante

Jour J

Le marché ouvre. Un ami des PJ, Lem le cuisinier, demande l'aide des PJ pour trouver une plante particulière permettant de soigner des animaux qui appartiennent à son patron (Gobelours et Tarasque).

La plante à trouver ne pousse que dans un endroit bien précis, malheureusement, un couple de troll et leurs enfants y vivent.

De plus, un groupe concurrent va essayer de mettre des bâtons dans les roues aux aventuriers.

L'affaire est loin d'être aussi classe que sauver des enfants d'un incendie ou sauver une jeune fille en détresse. Jouez-en ! N'hésitez pas à en faire des tonnes sur les descriptions des odeurs ou sur d'éventuelles projections de matières fécales sur de beaux habits en soie !

Même si les éléments suivants sont numérotés, il ne s'agit pas d'un scénario linéaire. Il existe plusieurs moyens de parvenir à obtenir les plantes recherchées, et toutes les pages ne seront donc pas utiles.

C'est un scénario beaucoup plus tranquille au niveau des combats, si vous avez des joueurs qui n'aiment que la baston, orientez-les vers la pègre pour gagner suffisamment d'argent pour accélérer les scènes qui ne se règlent pas à coup d'épées ou de boules de feu.

Si les personnages refusent d'aider Lem et son patron, faites leur perdre petit à petit leur bonus en CHA, ajouter des rumeurs de lâcheté, ou même des suspicions de coup monté sur l'enlèvement ou l'incendie.

Et si ça ne suffit pas, la maladie se propage à Lem et ses collègues et il s'agit alors de sauver des vies !

Les animaux ont une sorte de gastro. Ils n'ont pas l'air de souffrir, mais leurs estomacs ne gardent rien et leurs selles sont liquides et terriblement nauséabonds.

Gobelours jeune

FOR +0 DEX +0 CON +4
INT -2 SAG +0 CHA -2
DEF 12 PV 5 Init 10
Morsure et griffe +2 DM 1d4

L'odeur est telle qu'ils ont dû quitter la ville pour s'installer hors des murs, pour ne pas se faire lyncher par les riverains.

Tarasque jeune

FOR +0 DEX +2 CON +2
INT -3 SAG +2 CHA -2
DEF 16 PV 15 Init 15
Morsure et griffes +4 DM 2d4

Non seulement les bêtes sont invendables en l'état, mais si on ne les guérit pas vite, elle risque de maigrir voire mourir.

Nos héros croisent Lem, le cuistot. Il leur explique qu'il travaille pour un marchand qui vend des animaux, mais ceux-ci sont malades et leurs fientes dégagent une odeur pestilentielle. Un druide peut concocter une potion mais il a besoin d'un gros bouquet de coquelicot jaune, une plante très rare, et il ignore où en trouver.

Les animaux en question sont des jeunes Gobelours et Tarasques. Leurs déjections de carnivore est déjà odorantes en temps normal, mais là, la puanteur est tel que le marchand a dû déménager son stand hors de la ville.

De plus, personne ne veut acheter un animal malade et puant.

Le propriétaire sait à qui profite le crime, son concurrent direct pour ce genre d'animaux, mais son urgence première est de rendre à nouveau vendable sa demi-douzaine de bêtes rapidement, et il est prêt à payer 100 PO si les fleurs sont livrées en moins de 24h.

Les PJ et Lem se sont rencontrés dans la caravane arrivant en ville, et ils ont combattu ensemble un sanglier zombi, ce qui crée des liens.

Lem commence d'abord par couvrir les PJ de compliments pour leurs exploits répétés, et exprimant sa fierté d'avoir eu la chance de faire un bout de chemin avec de tels héros.

Il explique que son patron, et donc tous ses employés, sont dans la crotte (au propre comme au figuré). Si la situation continue ainsi, Lem va se retrouver sans emploi, et personne ne voudra embaucher un cuistot qui a travaillé à côté d'un problème gastrique qui n'a pas été réglé.

Et comme le marché est commencé, personne ne veut prendre le temps de gérer cette histoire, sans compter qu'on soupçonne le concurrent d'avoir organisé la pénurie du remède nécessaire.

Certains magiciens peuvent concocter une boussole à plante, mais ils ont besoin d'une de ses plantes pour faire la potion, et d'une dent d'elfe noir.

Les herboristes peuvent vendre un ou deux coquelicots mais ils ignorent où les trouver.

Leur fournisseur habituel est une certaine Maya Luneblanche, druidesse qui habite au Nord de la ville.

On peut trouver des dents d'elfe noire dans la fosse commune, mais on ne peut pas y creuser à la vue de tous. Il faudra le faire discrètement, et cela va réveiller quelques zombies.

Le milieu de la pègre peut fournir une dent d'elfe noire, mais ils demandent 100 PO ou de la gagner en participant à un combat de boxe clandestin contre un orque.

Ils peuvent parier sur la victoire de leur héros à 2 contre 1.

Pour récupérer une dent d'elfe noir, tous le monde conseillera les quartiers mal famés de la ville. Là-bas, les PJ jouissent d'une célébrité qui mêle haine et crainte après avoir fait tomber Conrad Gardejaune.

Les combats clandestins sont interdits officiellement mais tolérés car ils canalisent les penchants violents d'une partie de la population. Les règles y sont simples : un combat jusqu'au chaos ou à l'abandon entre deux combattants sans aucun objet ni aide extérieure.

N'hésitez pas à booster le profil ci-contre s'il vous paraît trop faible pour le costaud de la bande des PJ.

Le combat se fait dans le sous-sol d'un bar miteux et attire énormément de monde.

Pour rappel, un combat à mains nus se pratique avec DM 1d4+mod FOR

Orque luttteur

FOR +3* DEX +0 CON +3
INT -2 SAG +0 CHA -2
DEF 15+2 PV 15 Init 10
2 Attaques +4 DM 1d6+3
ou 3 attaques avec d12
Voie du poing rang 4 (inclus dans le profil)

Si les PJ trichent en utilisant de la magie pendant le combat, ils se font repérer et ils se font huer par le public et le combat est annulé.

S'ils veulent tricher sans se faire repérer, ils doivent lancer le sort sur leur champion à l'abri des regards avant le combat.

S'ils parient sur leur champion et que celui-ci gagne, ils récupèrent le double de la somme qu'ils ont donné.

Maya Luneblanche

FOR -2 DEX +0 CON -2
INT +2 SAG +2 CHA +1
DEF 8 PV 6 Init 10
Dague : +1 DM 1d4+2

Pour que Joël accepte un rendez-vous, il faudra faire un test de CHA en opposition avec Joël. Chaque essai raté, la difficulté augmente de 1 (bonus de 1 pour Joël).

Joël Luneblanche

FOR+0, DEX+0, CON+1,
INT+1, SAG+1, CHA+4
DEF 14 PV 9 Init 10
Épée courte +2 DM 1d6+1
Voie de la séduction rang 1
Voie du musicien rang 1
Voie du vagabond rang 3

En cas de réussite, Maya donne le lieu où elle récolte la plante avant de partir s'apprêter pour son rendez-vous galant.

Maya Luneblanche ne donnera son lieu de récolte que contre une 200 PO ... ou si quelqu'un arrive à arranger un rendez-vous avec le célèbre barde elfe Joël Jeunepouse.

Ce barde imbu de lui-même ne se laissera pas convaincre facilement.

Un sort bien choisi appuiera efficacement un argumentaire bienveillant ou menaçant.

Quelques sorts à usage unique pouvant être achetés pour 20 PO. A utiliser sur le négociateur ou sur Maya Luneblanche.

Voie du prêtre rang 1
Parole divine
Bonus de +2 au test de CHA

Voie de la prière rang 1
Bénédiction
Bonus de +1 à tous les tests de caractéristiques

Voie de la séduction rang 1
Séduction
bonus de +2 pour les tests de CHA

Pour pouvoir utiliser les bonus de CHA gagnés suite à l'incendie, les PJ devront brosser l'elfe dans le sens du poil : soit en le baratinant sur les charmes cachés de Maya, soit en lui expliquant qu'elle est sa plus grande fan, soit en le flattant.

Carolus est jaloux de Joël et ne cache pas son inimitié pour celui qu'il voit comme un concurrent à son art. S'il est présent lors de l'entretien avec Joël, sa seule présence fait perdre un point de CHA au groupe, à moins de convaincre Carolus de se montrer obséquieux avec Jeunepouse.

Carolus n'acceptera pas facilement de se montrer servile avec l'autre barde. Seul un PJ féminin peut le convaincre en réussissant un test de CHA contre lui.

Si les PJ veulent gagner de l'or rapidement, ils peuvent aussi nettoyer les égouts de la ville. Ils y trouveront des morts-vivants et une odeur telle qu'il leur faudra jeter tous leurs vêtements et dépenser une fortune en parfum, ou sentir la crotte de troll pendant plusieurs jours.

Le réseau des égouts est un système de tuyaux de 2 mètres de diamètres quadrillant toute la ville en pente douce vers l'Est. À la sortie Est de la ville, tous débouchent vers un tuyau unique sortant vers l'Est et se terminant dans des grottes souterraines. Mais une accumulation de déchets à l'entrée de ce tuyau unique a créé une mare nauséabonde qui empeste les quartiers qui le surplombent.

Les égouts sont peuplés de rats de tailles diverses et de quelques morts-vivants (le nécromant prépare quelque chose dans les égouts).

En ville, une grille permet d'accéder aux égouts tous les 200 mètres.

L'odeur abominable oblige les PJ à faire un test de CON de 12 tous les quarts d'heure. En cas d'échec, ils perdent 1d6 PV.

Carolus refusera de vous suivre dans cette aventure. Se promener dans les égouts n'entre pas dans sa définition d'actes héroïques.

Les égouts ne sont pas un labyrinthe mais un quadrillage relativement logique. Trouver le problème est relativement facile.

Libre au MJ de faire ressortir les PJ avec quelques maladies de peau impliquant quelques dépenses, en plus du renouvellement de leurs habits. Les armures devront être lavées et rester à l'isolement 24 heures fourrés de plantes odorantes ou faire perdre 4 points de CHA à qui les portera.

L'amoncellement doit être détruit avec un sort explosif à effet de zone ou au prix de 1 heure d'effort.

Dosez à l'envie les rencontres, les rats sont partout mais n'attaquent que quand on approche de leurs nids.

Meute de rats

FOR +0 DEX +4* CON +0
INT -4 SAG +0 CHA -4
DEF 16 PV 6 Init 18
Attaque +5 DM 1d6
Maladie
Recouvrir (L)
Cibles multiples

Rat géant

FOR -1* DEX +1 CON +1
INT -4 SAG +2* CHA -4
DEF 13 PV 4 Init 13
Morsure +1 DM 1d4+1
Maladie

Rat garçon naturel

FOR +1 DEX +3* CON +1*
INT +0 SAG +2* CHA -4
DEF 16 PV 29 Init 22
morsure +4 DM 1d4+3
Voie des créatures magiques
rang 1
Capacités :
Infection
Soigner
Transformation en rat (L)
Forme hybride (L)
Empathie avec les rats

Troll

FOR +6 DEX +1 CON +6
INT -2 SAG +0 CHA -2
DEF 19 PV 60 Init 14
Griffes +9 DM 2d6+6
Lancer de rocher (10m) +6
DM 2d6+6
Voie du colosse rang 1
Vitalité surnaturelle

Jeune troll

FOR +1 DEX +1 CON +2
INT -2 SAG +0 CHA -2
DEF 15 PV 15 Init 14
Griffes + DM 2d4+1
Vitalité surnaturelle

Le lieu où poussent les coquelicots jaunes se trouvent devant la caverne d'un groupe de trolls.

Il se trouve que cette plante est rare car c'est l'urine de troll qui transforme le coquelicot classique en coquelicot jaune.

Les PJs ont intérêt à être discrets et/ou rapides. De plus, au pire moment, un concurrent mal intentionné lancera des casseroles dans la caverne pour attirer les trolls. S'ils sont particulièrement prudents, ils repèrent l'espion qui s'enfuit.

Il y a trois trolls adultes et leurs enfants. Un troll est souvent sorti pour chasser. Les petits trolls jouent autour de la caverne, à portée de voix de leurs parents.

Les petits attaqueront pour défendre leurs parents.

En arrivant sur les lieux, les PJ verront et entendront les enfants trolls.

Le buisson de coquelicots se trouve à l'entrée de la caverne, il est donc très difficile de récupérer les fleurs sans se faire repérer.

Le troll est agressif par nature, les adultes trolls le sont encore plus avec des enfants. La négociation est impossible à moins de prendre un petit en otage et d'avoir un PJ pouvant communiquer avec les trolls.

Un moyen peu dangereux est d'ensorceler un enfant troll pour le convaincre de faire un bouquet et de venir le déposer loin de la caverne.

La télékinésie peut aussi marcher, ainsi que toutes les astuces permettant d'accéder aux fleurs discrètement (invisibilité, transformation en petits animaux).

Le groupe retourne voir Lem pour lui donner les fleurs, et ainsi être payé pour leurs efforts.

Lem ou d'autres pourront facilement deviner qui a eu intérêt à les gêner : un commerçant est leur seul concurrent pour ce genre d'animaux, et il est connu pour ses coups tordus. Plusieurs vengeances sont possibles.

Pour les pousser à finir le scénario en beauté, faites reconnaître un homme de main comme celui ayant lancé les casseroles au camp troll.

Découragez les PJ de faire appel à la justice (très lente en cette période) ou à la force brute (il n'y a pas de preuve et attaquer quelqu'un entouré de monstres sur un marché est dangereux pour tous le monde).

Encouragez-les à utiliser les mêmes armes que leur concurrent : potion ou magie et humiliation !

Voici trois exemples que le barde peut souffler ...

La bombe à caca est une potion explosive plongé dans une outre rempli de déjection. Pas cher si les héros sentent encore les égouts. Prévoir un système de mise à feu à retardement ou à distance.

Un sort de gastro ou une potion de colique est facile à préparer, il faudra juste trouver un moyen discret d'accéder à leurs vivres.

Les sorts d'illusions permettent des fantaisies inoffensives médicalement parlant mais effroyables pour le commerce.

Crapauds sortant de la bouche, boutons de pus qui explosent à chaque mot, nez à rallonge...

Les herboristes un peu louches ont des idées nombreuses. Il faudra par contre prévoir une certaine somme pour garantir l'anonymat de la transaction. Ou récupérer une recette discrètement.

Soleme de chair

Golem de chair
NC 7, Non-vivantes,
Standard, Grande
Boss de rang 2
FOR +6 DEX +1 CON +6*
INT -4 SAG +0 CHA -4
DEF 20 PV 70 Init 12
Attaque :
Poings (x2) +12 DM 1d6+5
Voie des créatures magiques
rang 1
Voie du cogneur rang 2

Spectre

NC 5, Non-vivantes, Rapide,
Moyenne
Boss de rang 1
FOR +0 DEX +4* CON +6
INT +0 SAG +2 CHA +2
DEF 18 PV 46 Init 18
Contact intangible +7 DM
1d6+1 + Absorption
d'énergie
Voie des créatures magiques
rang 2
Capacités :
Absorption d'énergie
Aura glaciale
Création de rejeton
Impuissance à la lumière du
soleil
Intangible

Scenario 3 final

Le marché ouvre. Les gardes sont débordés et le bourgmestre fait appel aux PJ pour enquêter sur des vols d'animaux très rares dont le propriétaire est un ami. C'est le nécromant qui récolte de quoi constituer un poison qui transformerait toute la ville en armée de morts-vivants.

Le nécromant avait prévu d'empoisonner la réserve d'eau potable souterraine en passant par les égouts.

Le bourgmestre demande au groupe d'aider un de ses amis victime de vols. La récompense est de 500 PO .

La victime est un spécialiste des animaux rares et puissants. Il possède un manoir dont plusieurs chambres servent de cages magiques à des créatures incroyables. Malgré ses nombreux systèmes de défense magique, un baku, une hydre, une manticore et un minotaure ont disparu.

Les êtres magiques sont suffisamment rares pour utiliser une boussole magique (cf. Scenario 3 partie 2).

Une analyse de la magie poussée pourra retrouver l'origine du sort obtenu. Il faudra pour cela arrêter quelques instants certains sorts de défense, et cela peut provoquer quelques évasions de créatures (heureusement le propriétaire vous aidera à grand coup de magie et de jurons, pour récupérer les monstres échappés).

Une potion de vision du passé permettrait de suivre les objets volés à la trace. Mais le seul mage qui vend ce genre de potion est un joueur invétéré. Il acceptera de jouer sa potion aux dés autant de fois que le groupe le veut. En 3 manches gagnantes, potion contre argent ou objets de valeur, 4D6, les PJ gagnent sur 8+.

La piste mène au cimetière proche d'une maison hors de la ville. Il y règne une grosse activité de morts-vivants. Trop grosse pour le groupe.

Les PJ peuvent retourner en ville chercher de l'aide. Ils pourront trouver des armes plus efficaces contre les morts-vivants, mais personne n'est prêt à aller affronter une horde de morts-vivants alors qu'un énorme marché a lieu, à part la magicienne qui leur a offert le cristal bleuté après l'incendie.

Ils vont devoir faire face à de nombreuses vagues de morts-vivants, heureusement ils auront l'aide de la magicienne soigneuse qui arrivera à point, averti du danger par le cristal bleuté. A chaque fois qu'un personnage sera en mauvaise posture, elle lui rendra 75% de ses points de vie. Au bout d'un moment, elle avertira le groupe que ses pouvoirs s'épuisent (vers la fin des combats), et se jettera en bouclier humain avant un coup fatal sur un PJ. Elle tombera alors assommé et les PJ finiront le combat seuls.

Une fois le nécromant vaincu, les PJs découvriront de

nombreux artefacts magiques (2000pa par PJ) et le parchemin d'un sort permettant de changer en esclaves zombies ceux ayant bu un poison spécial. Un autre parchemin donne la composition du poison qui utilise les créatures volées. Un troisième parchemin indique comment atteindre la réserve d'eau potable de la ville en creusant un tunnel dans les égouts.