

DONJONS ET DRAGONS : L'ÉNIGME DE LA VILLE

Sessions :

Lundi 4 mars [Session 0 : explications des règles, présentation des personnages]

Jeudi 7 mars, Lundi 11 Mars, Jeudi 14 mars [PASSAGE NIV 2]

Lundi 18 Mars, Jeudi 21 Mars, Lundi 25 Mars, Jeudi 28 Mars [NIV 3]

Lundi 1er Avril, Jeudi 4 avril, Lundi 8 avril, Jeudi 11 avril [FIN]

Session 0 :

RÈGLE NUMÉRO 1: ON S'ÉCOUTE ET ON LAISSE LES AUTRES PARLER

Présentation des personnages : Nom + Race/Classe + Description. Établir des relations pré-existantes ?

Règles : présentation des dés (d20 est le + important, les autres sont utilisés pour les dommages en général) Distinction jet d'attaque/Jet de sauvegarde/Jet de compétence. Reprendre rapidement les spécificités des différentes classes :

- Léo → Moine → 1 Attaque en bonus action quand il a attaqué avec son action + Défense sans armure
- Chaïnez → Guerrière → Style de combat (duel, +2 dégâts épée), Second souffle (regagner 1d10pv Action Bonus)
- Nelya → Rôdeuse → Ennemi juré (bêtes, av. pour pister), Terrain fav (av pr se repérer, trouver nourriture, ne pas se perdre)
- Anaïs → Druide → Incantation (=magie), Druidique
- Ines → Magicienne → Incantation, récup arcanique (Récup 1 emplacement de sort niv 1 pdt repos court)

Session 1-2-3 :

Vous êtes envoyés par votre guilda d'aventuriers dans le village de Quiévallon pour votre première mission. C'est un petit village au pied d'une montagne modeste, à côté duquel passe une rivière. La cheffe de la guilda, une paladine demi-orque du nom de Drenna vous a prévenu : les habitants ont signalé des disparitions inexplicables d'animaux et d'enfants dans la région, mais ne savent pas à quoi ça peut être dû. Enquêtez, faites attention et si le danger semble trop grand demandez lui de l'aide et elle vous enverra des renforts. Elle vous donne une pierre de communication qui permet d'envoyer un message court et de recevoir une réponse, 1 fois par jour.

Après une demie-journée de voyage en chariot, dirigé par un marchand du coin, vous vous trouvez face à une **Guêpe géante** (→ Tuto combat grosso modo)

GUÊPE GÉANTE

[Giant Wasp]

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 13 (3d8)

Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Perception passive 10

Langues -

Puissance 1/2 (100 PX)

ACTIONS

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Après cet incident, vous arrivez au village : que faites vous ?

PNJ rencontrables :

- **Fallond du clan Pierredargent.** Un fermier important, un nain très barbu, inquiet pour les villageois, il n'a pas dormi depuis plusieurs jours et ça se voit à ses cernes. Il passe ses soirées à tourner dans le village avec une fourche. Il est inquiet de voir que les disparitions touchent surtout les plus pauvres qui vivent en dehors des remparts.
- **Ivelios Goltorah.** L'intendant du seigneur du village, un elfe très richement habillé, avec un manteau brodé de perles. Il faut passer par lui pour pouvoir rencontrer le seigneur et il n'accepte pas de faire un tel rendez-vous avant d'avoir des preuves de danger. Il pense que les disparitions ne concernent que des animaux et quand on évoque les enfants devant lui, il chipotte.
- **Odelina Slavomir.** Une humaine, une vieille dame qui a perdu sa chèvre de garde. elle est très peu rassurée et insiste qu'elle a vu des enfants venir voler sa chèvre dans la nuit. Antipathique mais elle promet de l'or en plus si on lui ramène sa chèvre en vie (30po/pers)

Avec un jet DD 15 d'investigation, vous trouvez des traces de pas qui mènent vers la montagne : des pieds griffus et des traces de sabots et de choses trainées....

Les traces vous mènent jusqu'à une grotte devant laquelle se trouvent des débris, des armes rouillées et des os d'origine inconnue. En y entrant, vous trouvez face à un groupe de gobelins, des êtres petits et verts qui travaillent en groupe. Combat contre 4 gobelins

GOBELINS x4

[Goblin]

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, goblin

Puissance 1/4 (50 PX)

Fuite agile. Un goblin peut se cacher ou se désengager à chacun de ses tours de jeu par une action bonus.

ACTIONS

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

1	2	3	4
7	7	7	7

En les battant, les gobelins vous supplient de leur laisser la vie sauve, ils disent avoir suivi les ordres de leur chef, un gobelours nommé Klargg qui vit plus loin dans le réseau de grottes.

Après un peu de repos, vous pouvez vous rendre jusqu'au fameux Klargg et soit le combattre soit régler les choses de manière pacifique. Klargg avoue envoyer ses gobelins voler du des bêtes pour pouvoir manger. Il avoue que beaucoup de ses gobelins ont disparus récemment. Il soupçonne quelque chose de maléfique dans les sous-sols de la ville et jure qu'il n'a jamais enlevé

d'enfant, et que leur viande est trop molle... Vous réussissez également à retrouver la chèvre géante d'Odolina

GOBELOURS

[Bugbear]

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)

Points de vie 27 (5d8 + 5)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +6, Survie +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, goblin

Puissance 1 (200 PX)

Attaque surprise. Si un gobelours surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

Brute. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaires lorsque le gobelours réussit son attaque (inclus dans l'attaque).

ACTIONS

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6 + 2) dégâts perforants à distance.

PASSAGE AU NIVEAU 2

- Natsu :
 - Ki. A une réserve de points de ki égale à son niveau (2). Peut les utiliser en combat pour faire Défense patiente (désavantage prochaine attaque contre toi, 1 point), Déluge de coups (2 attaques à main nue en attaque bonus, 1 point), ou Déplacement aérien (se désengager ou foncer en action bonus, + distance de saut doublée (8m), 1 point) points se régénèrent pendant repos long ou court.
 - Vitesse sans armure. + 3m de vitesse
- Ewilan :

- Style de combat. Archerie : +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance (ou, au choix : combat à deux armes [ajouter DEX aux dégâts faits avec le 2e coup] ou défense [+1 CA])
- Magie. 2 sorts connus, 2 emplacements de sorts de niv 1. Sorts : Marque du chasseur (1d6 dégâts supp. sur une cible, avantage pour pister la cible), Frappe du Zéphyr (mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité, peut donner avantage à un jet d'attaque, inflige 1d8 de dégâts supp à cette attaque, mouvement augmente de 9m pendant jusqu'à la fin du tour où a eu lieu cette attaque.
- Flore :
 - Cercle druidique. ????? Terre ou lune???
 - Forme sauvage : deux utilisations, se régénèrent par un repos long ou court.

IVELIOS GOLTORAH

En rentrant au village, vous croisez le chemin de l'elfe que vous aviez vu plus tôt qui vient à votre rencontre. Il vous félicite pour votre bravoure et vous brosse dans le sens du poil. Le seigneur du village sera heureux d'apprendre que vous avez vaincus les bêtes qui volaient le bétail. Il vous donne 10po chacun et vous incite à aller vous faire plaisir dans la boutique du village avant de partir au plus vite.

LA VENDEUSE

En suivant les indications, vous tombez sur une vendeuse qui fait des soldes sur des armes et potions. en stock :

Objet	Description	Prix
Gants de combat	des gants renforcés de plaques de métaux, +2 dégâts aux attaques à main nues.	25po
Le bâton de la vipère	Un bâton magique. 1 fois/jour vous pouvez animer la tête de ce bâton et attaquer avec. Le serpent fait une attaque (Touche : dex+2, 1d6 de dégâts), si l'attaque touche, la cible doit faire un jds de constitution DD 15 et subit 3d6 de dégâts de poison. Après cette attaque, le serpent redeviens en bois.	25po
Bracelets d'archer	+2 aux dégâts réalisés avec un arc	25po
Potion de soin	soigne 1d6+4	10po

La vendeuse est une humaine qui porte un tablier de forgeron, elle forge et enchante tous ses produits. Elle est prête à racheter des armes pour les retaper et peut laisser l'accès à sa forge pendant un petit moment si vous êtes

polis avec elle et réussissez un jet de persuasion DD15. Elle vous met en garde contre Ivelios : c'est un homme à qui on ne peut pas faire confiance... Elle vous demande si vous êtes des aventuriers et si vous voudriez bien effectuer une petite mission pour elle : elle a besoin de poudre d'argent qui se trouve dans une mine dans la forêt, cependant, récemment, les bois sont devenus dangereux : une bête rôde et tue des animaux. elle ne serait pas surprise si cette bête était à l'origine des disparitions d'enfants...

LA FORÊT

En entrant dans la forêt, faire un jet de survie pour s'orienter et découvrir des indices : avec un DD10 vous trouverez facilement le chemin qui mène à la mine, avec un DD16 vous trouverez des restes de carcasses d'animaux avec d'énormes traces de morsures, des traces de griffes sur les troncs... Après vingt minutes de marche, au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la forêt, les alentours deviennent de plus en plus sombres. faites un jet de perception DD14. En le réussissant vous voyez les 4 loups qui vous encerclent...

LOUP

Bête de taille M, sans alignement
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

1	2	3	4

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues -

Puissance 1/4 (50 PX)

Odorat et ouïe aiguisés. Un loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à l'odorat.

Tactique de groupe. Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

Les loups étaient maigres et affamés. Après ce combat vous atteignez vite la mine d'argent, laissée abandonnée. Une grille en ferme l'entrée : faire des jets de force et d'attaque pour la briser. AC 10, PV : 20

A l'intérieur, vous trouvez avec un jet d'investigation DD13 un petit coffre remplis de poudre d'argent. Vous trouvez également au sol des outils de mineur abandonnés. Le tunnel qui s'enfonçait plus loin dans la mine a été effondré, visiblement de manière volontaire (traces d'explosion). Vous trouvez également un morceau de papier :



Flore reconnais le sceau en bas : c'est celui du Seigneur Rothenel qui règne sur ce village... Vous pouvez retourner au village et demander à parler à Ivelios, s'en suit un combat :

NOBLE

Elfe de taille M, tout alignement

Classe d'armure 15 (cuirasse)

Points de vie 40

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5

Sens Perception passive 12

Commun, elfique

Puissance 1

ACTIONS

Rapière. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d8 + 2) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Parade. Un noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Une fois battu, il avoue que son maître a été maudit et se transforme en bête sanguinaire, c'est lui qui a enlevé les enfants dans sa sauvagerie. Ivelios lui était fidèle par peur, mais vous seriez en mesure de le battre...

LOUP-GAROU

[Werewolf]

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 sous forme humanoïde, 12 (armure naturelle) sous forme de loup ou hybride

Points de vie 58 (9d8 + 18)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	CON	DEX	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +4

Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent

Sens Perception passive 14

Langues commun (ne peut pas parler sous forme de loup)

Puissance 3 (700 PX)

Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser soit en un hybride mi-homme mi-loup, soit en loup, soit revenir à sa forme d'origine qui est humanoïde. Ses statistiques, sauf la CA, sont identiques quelle que soit sa forme. Toute pièce d'équipement qu'il porte ou qu'il transporte ne se transforme pas. Le loup-garou revient à sa forme d'origine s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le loup-garou réalise deux attaques : deux avec sa lance (forme humanoïde) ou une avec sa morsure et une avec ses griffes (forme hybride).

Morsure (forme de loup ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être atteinte de la lycanthropie du loup-garou.

Griffes (forme hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Lance (forme humanoïde uniquement). Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. Touché : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.