

« Les comédiens »

Scénario par Just Red *pour le jeu de rôle le donjon de NAHEVLBEUK* *de Pen Of Chaos* *pour une équipe de 2 à 6 joueurs, niveau 2 à 4*

Synopsis pour le MJ (à ne pas révéler aux joueurs ...) :

Vos joueurs se la coulent douce dans une auberge de VALTORDU et négocient les termes de leur prochain contrat (une livraison d'objet magique des plus banale) dans une ambiance festive due à la performance d'un groupe de ménestrels et de baladins. Et là c'est le drame...

Nos sympathiques musiciens sont en fait une bande de filous et de brigands qui profitent de leur musique pour détrousser les rufians et les manants. Parmi eux se trouvent vos PJ, déconfis, lésés et aigris qui vont devoir courir après ces bandits par delà monts, campagne et taillis pour récupérer leur or, leur fierté et aussi ce qu'on leur a volé !

Introduction plus compréhensible pour MJ n'aimant pas la rime (ni la frime d'ailleurs !) :

Vous n'avez compris goutte à ce synopsis truffé de rimes et voulez savoir de quoi il retourne. En clair (et pas sur CANAL+) vos joueurs vont être victime d'un groupe d'aventuriers spécialisés dans le vol et la chanson. Cette compagnie, *les comédiens* vont par hasard détrousser vos PJ et il sera de leur devoir de les retrouver. Mais la tâche risque d'être ardue étant donné les nombreux ennemis que les comédiens se sont fait par le passé et qui les traquent désormais.

C'est donc une aventure à la carte que je vous propose, qui peut selon le nombre d'options durer de quelques heures à une soirée entière de JDR (prévoir abondante quantité de pizza et autres cookies)

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Prologue : « les comédiens ont installé leur tréteaux ... »

On est en Hiver et il fait froid (logique). Dans la petite bourgade de VALTORDU tout le monde cherche un peu de chaleur à la taverne du *chien qui pleure* profitant de la soirée avec une bonne cruche et du boudin en écoutant une sympathique troupe de ménestrels et de baladins qui assurent le spectacle aidés par quelques effets magiques.

C'est là que notre compagnie d'aventurier se trouve donc, dans l'ambiance chaleureuse de cet établissement sans prétention, mais de qualité !

Note à l'attention du MJ :

Vous devez retranscrire au maximum cette ambiance. Rien ne doit présager des événements qui vont suivre afin de conserver intact l'effet de surprise et le ROLEPLAY à ce niveau de la partie. Il ne faut pas que vos joueurs se disent dès les premières minutes « c'est cousu de fils blancs ton histoire » l'effet occasionné serait regrettable et l'intérêt de la partie s'en ferait sentir. Donc le plus simple est de jouer cette scène comme une banale introduction d'aventure (« car en terre de FANGH tout commence et tout fini à la taverne »)

P. S. : si vous avez un PC sous la main, faire jouer une liste de lecture appropriée du genre grimoire audio, musique NAHEULBEUK, etc. en musique de fond pour l'ambiance sans que ça ne détourne l'attention des joueurs de la partie.

Vos joueurs peuvent s'adonner à diverses activités dans cette taverne :

- Jeux de cartes ou de hasards (black jack, jeux de mémoire, dés, etc.) en ROLEPLAY ou non (jets sous AD, CHA ou sous pourcentages) selon votre convenance.
- Draguer la serveuse (accorte paysanne forte avenante) si l'un des PJ se sent l'âme d'un Don Juan.
- Faire un bras de fer avec les orques du donjon de NAHEULBEUK (qui pour une fois sont venus avec leurs armes DANS leur fourreau).
- Conter leurs aventures épiques et héroïques aux clients.
- Plein d'autres choses que boire de la bière s'il vous en vient l'envie et l'inspiration.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Il n'est pas nécessaire de jouer tout cela, c'est plus pour l'ambiance que pour autre chose (même si on gagne peut-être quelques XP si l'on réussit certaines épreuves [5XP pour le bras de fer ou le jeu de carte]), si vous ou vos joueurs ne sont pas d'humeur et veulent passer aux choses sérieuses (ou que vous avez un groupe composé uniquement de barbares cimmériens au Q.I cumulé dépassant difficilement celui d'un gallinacé adulte) c'est tout à fait possible.

C'est donc au beau milieu de la soirée alors que l'ambiance est à son comble que s'approche de la table des PJ un petit personnage malingre et craintif, REIVAX l'assistant du donjon descendu exceptionnellement à VALTORDU pour affaire (ce qui explique les orques). Il s'invite donc à la table des PJ et s'adresse directement à celui qu'il identifie comme le chef de groupe : *« vous me semblez être un parti de valeureux aventuriers à la recherche d'un engagement moyennant finance. Il se trouve que j'ai une petite affaire à régler à GLARGH, une livraison en fait et que mon maître m'a chargé de trouver des livreurs compétant pour mener à bien cette tâche »*. Laissez vos joueurs négocier avec REIVAX sur leur engagement. Nul doute qu'ils vont se méfier de la créature connue pour son caractère machiavélique et son alignement notablement trouble. Pour faciliter le dialogue voici quelques questions/réponses standards :

— Pourquoi une créature malveillante ferai appel à nos services ?

« Tout d'abord, j'ai eu vent de vos exploits, mais aussi de vos incuries [NB : ça veut dire échecs, bourdes, et autres absurdités que vos PJ aurons vraisemblablement commises au cours de leurs précédentes aventures] et il me semble que vous êtes valables pour cette mission. »

— C'est pas une connerie magique/maléfique que vous nous demandez de bringuebaler ?

« C'est en effet magique, mais il n'y a pas de soucis à avoir le colis est sécurisé, aucun accident n'est possible de ce côté. Par contre, c'est un objet de grande importance et c'est pour cela que je fais appel à des gens intelligents comme vous [REIVAX veut dire plus intelligent que l'orque moyen]. »

— Et à qui on doit livrer ce truc et combien on gagne et les frais de déplacements, la couverture santé, le contrat à signer, l'article 3, paragraphe 7, alinéa 8 du code du travail de l'aventure en terre de FANGH, etc.

« C'est simple, alors... »

Et c'est à ce moment que le drame débute...

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Une note triste se fait entendre comme une langueur alors que petit à petit les clients de l'auberge sont pris d'une soudaine envie de dormir. C'est une sorte de sortilège magique (si l'un de vos joueurs est magicien il s'en doute fortement) ; et vos joueurs vont devoir réussir un jet sous leur résistance à la magie agrémenté d'un malus de -4 (à cause de la bière et du niveau déjà avancé de fatigue due à l'ambiance survoltée qui régnait auparavant dans la salle) pour ne pas tomber dans les bras de DLVL.

Il est très probable que tout vos joueurs ratent ce jet assez difficile. Cependant, si l'un ou plusieurs d'entre eux sont encore debout, ils vont pouvoir se rendre compte de ce qui se passe. Le groupe de ménestrels descend alors de l'estrade où ils jouaient encore quelques minutes auparavant et commencent à détrousser systématiquement et avec méthode tous les clients endormis (parmi lesquels se trouvent REIVAX et ses orques). Si vos joueurs éveillés se révoltent c'est le bassiste demi-orque et l'ogre percussionniste qui se feront un plaisir de finir le travail de la berceuse à grands coups de baffes.

NB: les PJ éveillés sont victimes d'un malus global de -4 à toutes les épreuves tentées, ce qui rend toute action assez laborieuse

Une fois le travail terminé ils s'empressent de quitter les lieux emportant tout de même :

- le paquet de REIVAX.
- la caisse de la taverne (environ 200 PO).
- les économies en monnaies des PJ et des clients.
- une ou deux armes des PJ, si elles sont magiques ou de bonne qualité et clairement visible (c'est-à-dire pas caché au fond d'un sac).

Ce n'est que 30 minutes plus tard que tout le monde se réveille lésé de ses biens et avec un sacré mal de crâne pour certain. Les voleurs eux se sont déjà fait la malle !

Partie I : « ils seront loin et nous croirons avoir rêvé... »

Damned, foutre bouille et carambouille, mais qu'est ce donc que ce binz ! Voilà la réaction probable de nos héros passablement déconfis.

Mais que c'est il passé ?

Voilà l'explication pour les yeux du MJ seulement :

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



« Vos joueurs sont les victimes de la bande des comédiens, une compagnie d'aventuriers qui préfère faire les poches des gens plutôt que de risquer sa peau dans un donjon. L'arnaque s'est montée d'elle même il y a 6 mois lorsque Flint un mage nain illusionniste (c'est rare, mais ça existe) est sorti d'un donjon maléfique, seul survivant de sa compagnie et en possession d'un objet magique des plus pratiques : la flûte enchantée de Roudoudou. C'est cet objet qui est la cause de la crise de narcolepsie générale à l'auberge. Flint mage roublard sur les bords et nain avant toute chose s'est donc mis en tête de rentabiliser ce pouvoir. Pour cela il s'est d'abord adjoint les services d'un ogre, Grumph roadie avec des bases en percussion, puis un elfe noir ménestrel/assassin, Synclaire (grand artiste incompris) et sa groupie elfe sylvain, Shanon (qui justement ne comprend rien) pour utiliser la flûte et avoir un groupe de musique potable. Enfin se sont rajoutés un semi-homme voleur, Ricky (qui voulait leur faire les poches) et un bassiste demi-orque, Slompa avec sa guitare démon désaccordée (pour jouer le troll farceur version métal). Et voilà le pourquoi du comment ! »

Mais retournons à nos pigeons ou plus exactement nos PJ (Pigeons de Joueurs) se lamentant probablement sur leur déveine et bouillant de rage.

C'est votre rôle à vous MJ (Maître qui Jubile) de les motiver à poursuivre ces voleurs :

- Ils ont volé le paquet de REIVAX et ce dernier considère les joueurs comme directement responsable du larcin. Si l'assistant du donjon n'est pas vraiment dangereux en soit la demi-douzaine d'orques costaux qui l'accompagnent sont d'un autre calibre eux.
- Ils ont volé la caisse de la taverne et les bourses des clients, soit une petite fortune de 500 PO en tout et le tavernier compte bien la récupérer au plus tôt. Il offre une récompense de 50 PO si on lui ramène sa caisse (les voleurs n'ont pas pris le temps de crocheter le coffre et l'ont simplement embarqué).
- La garde de VALTORDU qui a eu vent de l'affaire propose aussi une récompense pour leur capture de 200 PO (récupérable à VALTORDU ou dans un autre patelin si l'affaire s'ébruite, après livraison des coupables VIVANTS !).
- Et puis tout de même on a volé l'argent des PJ et peut-être même quelques objets chers à leurs cœurs (l'épée DURANDIL toute neuve du barbare, la relique du paladin, le livre de sort du magicien, etc.).

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Mais il reste tout de même quelques problèmes à résoudre avant de commencer la traque :

- Par où sont ils partis ? Il va falloir interroger les habitants ou bien faire des épreuves de pistage (en dehors du village, car il y a bien trop de traces dans les rues pour pister). Rappeler vous que le temps presse et que le climat n'est pas à l'avantage des PJ (il neige et il fait nuit noire). De toute façon ils finiront bien d'une façon ou d'une autre par apprendre que les comédiens se dirigent vers le nord-est en direction de MLIVEJ.
- Et pour les frais de voyage on fait comment sans argent ? Très bonne question que vos PJ feraient bien de se poser car ils partent pour une chasse d'une durée indéterminée et sans le sous. Si les elfes sylvains et les rôdeurs peuvent chasser dans la forêt ce n'est pas le cas de tout le monde et le résultat n'est pas garanti. De plus sauf à avoir un semi-homme sous la main, les aventuriers sont en général plutôt nul en cuisine. On peut faire une quête express, un bon baratineur pourra récolter environ 1D20+CHA en PO (après un jet de difficulté simple réussi sous charisme). On peut taxer REIVAX, mais le conseiller est très proche de ses sous (qu'il a gardé caché dans une poche secrète) et seul un baratin sous charisme - 2 peut le faire lâcher 20 malheureuses PO. Enfin le tavernier totalement fauché ne pourra que proposer quelques provisions pour 2 à 3 jours de marche.
- Est-ce-que quelqu'un sait pister ? Car si c'est bien de savoir vers où les comédiens, vont c'est mieux si on ne les perd pas en chemin. Si tout vos PJ sont des Gros bills il est possible de leur adjoindre les services d'un rôdeur de passage (du genre du « ranger » de NAHEULBEUK), aventurier polyvalent, rôdeur de niveau 1 avec toutes ses caractéristiques à 10.
- Tout le monde à son équipement ? Si ce n'est pas le cas il y a toujours le donjon facile qui dé-localise à côté, mais par contre pour les convaincre de donner de l'équipement ça ne va pas être simple, surtout qu'à cette heure ils sont fermés. Mais peut être la garde à quelques bricoles... même si ça reste du niveau d'une milice de village.

La traque à proprement parler commence sur-le-champ. Vos PJ iront jusqu'à MLIVEJ (mais ça ils ne savent pas encore) et devront donc pister les comédiens pendant au moins 4 à 5 jours. Pour ne pas rendre tout cela ennuyeux il est possible d'ajouter quelques événements à ce voyage.

Je fais ici une petite liste non exhaustive de ce qu'un MJ sadique pourrait lâcher à ses PJ, libre à vous d'en rajouter si l'envie et l'inspiration vous vient.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Le Hameau perdu (le cauchemar d'Innsmouth)

La traque risque de commencer assez tôt (entre 22 heures et minuit) car il ne faut surtout pas perdre trop de terrain sur les comédiens. C'est donc en courant que nos PJ commencent la chasse avec l'espoir bien naïf de rattraper ces sacripants très vite. Mais force est de constater que lorsque le soleil se lève vers 8 heures le lendemain qu'ils ne les ont toujours pas rattrapé. Fourbus par une folle nuit de course les aventuriers vont devoir se reposer. C'est alors qu'ils aperçoivent un peu plus loin à quelques 500 mètres de là un petit hameau de quelques mesures où ils pourront demander l'hospitalité d'une grange ou d'une écurie pour se reposer quelques heures.

Arrivé au hameau les joueurs sont accueilli de façon maussade par les paysans du coin surpris de cette visite bien matinale. S'ils sont un peu bourrus ils acceptent cependant de laisser les aventuriers se reposer un temps dans une grange du village. Vos PJ vont pouvoir se reposer un peu sans avoir à monter la garde (sauf présence d'un nain paranoïaque dans le groupe). Ils se reposent en toute quiétude récupérant 1D6 EV et 1D4 EA pour cette petite sieste (plus ou moins selon les bottes du barbare ou la bénédiction de DLVL).

Cependant, au bout de quelques heures un bruit fini par les réveiller. Un œil attentif verra alors s'approcher un petit groupe de villageois portant des robes assez moches décorées de symboles bizarres. En tête du petit groupe un individu, dégageant une étrange aura les mènes vers le lieu de repos des PJ. Ce sont des cultistes pratiquants des rites maléfiques qui dirigent ce hameau oublié des hommes et peuplé de paysans dégénérés et consanguins et ils sont d'avis d'offrir les aventuriers en sacrifice au grand profond leur divinité démoniaque.

3 solutions s'offrent alors :

- Fuir ! C'est une possibilité, car le hameau contient bien une vingtaine d'âmes ce qui peut paraître beaucoup. Il est possible de s'enfuir par derrière en dégommant quelques planches vermoulues et ensuite de courir vite. Les cultistes ne sont pas très motivés à courir après les aventuriers et se feront bien vite une raison.
- Combattre ! Ce ne sont que des pouilleux après tout et à part les cultistes et leur chef les autres paysans sont relativement inoffensifs. Compter 1 à 2 cultistes par joueur selon leur niveau plus le chef qui est un magicien de niveau 1.
- Ruser ! Quelle est bonne cette idée-là ! Il est en effet possible d'impressionner les cultistes, soit par la magie ou alors avec la bonne vieille méthode du hurlement barbare (celui de l'ogre marche aussi très bien). Une simple utilisation de la compétence intimider devrait suffire à calmer leurs ardeurs et se ménager une voie de fuite. Sinon une

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



démonstration magique et le baratin d'un prêtre pourrait peut-être les faire changer d'avis et même les convertir avec un peu de chance... Cette méthode fait gagner des XP au groupe et peut-être de nouveaux copains (mais dieu qu'ils sont moches !).

En guise d'extension d'aventure vous pouvez aussi les faire combattre le grand profond. Après la bagarre et un interrogatoire musclé on peut apprendre sa localisation à quelques lieues de là dans une grotte sombre (n'oubliez pas les torches). C'est une Feignasse du Chaos maléfique et dégénéré (Cf feuille de référence des invocations disponible sur le site de POC), mais attention il peut être bourrin (réduisez sa PR, son EV ou son score en ATT et PRD si vous sentez que vos joueurs vont avoir du mal). La récompense est par contre importante puisqu'on récupère auprès de lui les restes du précédent paladin qui l'avait appelé (au MJ de piocher dans les tableaux d'équipement pour récompenser ses joueurs).

Voilà de quoi les occuper un peu avant de reprendre la chasse.

Les dangers de la route et des chemins :

Tout au long de cette aventure les aventuriers sont en territoire hostile ou forestier et l'on peut donc lancer les dés sur la table des rencontres.

Mais si vous ne voulez pas obéir à la dictature du dé il est toujours possible de lâcher quelques rencontres prévues à l'avance sur vos malheureux joueurs.

Les elfes en colère :

Poursuivant leur route vers le nord les aventuriers passent devant un petit bosquet d'arbres lorsque tout à coup une volée de flèches (considérées comme un tir standards au nombre d'elfes embusqués) tombe sur les PJ. Sortent immédiatement une bande de chasseurs elfes assez remontés barrant le passage aux cris de « *vous n'avez pas notre forêt bande de chromatypie* » ce qui pour un non-elfe sylvain ne veut rien dire. Après tout dépend de vos joueurs.

- S'ils sont du genre impulsif et ronchons les pauvres elfes risquent de passer un sale quart d'heure. Ils ne sont que 2 ou 3 et pas vraiment prêt à affronter une équipe d'aventurier en rogne.
- S'ils essayent de parlementer les elfes vont vite se rendre compte de leur erreur. Ils attendent depuis des heures un groupe de la maréchaussée chargée de faire évacuer le bosquet pour permettre aux bucherons de faire leur travail. Ils sont donc un peu remontés et pas totalement au point sur leur stratégie d'attaque. Ils s'excuseront et

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



proposerons au groupe quelques objets pour se faire pardonner : du shampoing Loreliane, des Lembas ou du Crevetola, des trucs d'elfes...

- Vos joueurs éprouvent une réelle sympathie pour cette bande de bras-cassés et veulent les aider (parce que l'un des PJ est un elfe sylvain, que c'est un groupe d'écologistes bobo ou bien s'ils pensent pouvoir récupérer des XP). Si c'est le cas ils devront convaincre la maréchaussée (syndicaliste loyal neutre), un groupe de gardes composé à votre convenance ou alors les affronter.

L'embuscade des brigands :

Je vous propose ici 3 possibilités pour varier de la bonne vieille attaque désordonnée dont ces pillards ont l'habitude :

- La bouse ou la vie !

Quelques brigands costaux (2 ou 3) ont bloqué la route avec des troncs d'arbres et volent les voyageurs de passage. Rien que du classique ici alors vos joueurs pourront bluffer ou y aller directement comme des brutes c'est à eux de voir.

- La fosse piégée

Ici c'est un petit groupe (à votre convenance) de bandits armés d'arcs qui ont creusé une fosse emplies de boue et d'autres matières fécales pour embourber les passants et tranquillement les descendre à coup de flèches. Une fois dans la fosse il faut réussir un jet de force pour s'en sortir sous le tir nourri des brigands. Pour pimenter un peu tout ça, vous pouvez remplacer la boue par du goudron, de la chaux ou toute autre matière inflammable. On ajoute un brigand porte torche dans le lot et on obtient une belle scène d'anthologie.

- La chute de Troncs

Cette attaque est particulièrement vicieuse. Au détour d'un chemin surplombé par une colline boisée un fort groupe (au moins 6) de brigands a amassé des troncs d'arbres et se préparent à les faire dévaler à flancs de collines pour faire tomber comme un jeu de quille les passants.

Un jet d'adresse est nécessaire pour éviter les 2D de dommages occasionnés (si l'on obtient un double on peut tirer dans la table des critiques ... ou pas). Après quoi les brigands se ruent à l'assaut sur leurs victimes encore entravées par le terrain devenu chaotique à cause des troncs rependus par terre (MV/2 et -2 à la parade et à l'esquive). Le combat risque d'être tendu.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Le village des irréductibles irascibles :

Les aventuriers peuvent aussi arriver aux alentours d'un village peuplé d'individus renfrognés du même genre que ceux de CHNAFON (ça peut être CHNAFON d'ailleurs), peut être d'ailleurs déjà victime des comédiens et donc passablement échauffé et en rogne à l'égard des aventuriers. Libre à vous de libérer vos instincts perfides de MJ sur vos joueurs (sachant qu'à force ils risquent de trouver ça moins drôle) en déclenchant une altercation avec des gardes obtus, les jérémiades d'une bande de clochards, les insultes de quelques ivrognes, un colporteur plutôt collant ou bien tout ce qui vous passera par la tête.

Le rituel morbide :

Alors que la nuit tombe (et elle tombe tôt en hiver) un puissant brouillard saisit les aventuriers et les fait dévier de leur chemin vers un vieux cimetière abandonné. Il s'en dégage à cette heure tardive une plainte à vous glacer le sang provenant du cimetière. Un danseur morbide et 3 nécrophages demeurés y pratiquent un rituel nécromant pour ramener des zombies à la vie. Vos PJ se retrouvent donc face au danseur morbide (dont la danse permet aux zombies d'ignorer leur problème de vitesse), ses 3 acolytes nécrophages et leurs tambourins en os, et une poignée de zombie (1 à 2 par PJ, mais ça reste indicatif). Les nécrophages sont des lâches et fuiront à la première attaque portée à leur rencontre, seul la présence du danseur les maintiens sur place, c'est lui l'homme à abattre !

En récompense les aventuriers peuvent récupérer des XP pour leur conduite loyale bonne (10 par tête) ou bien certaine babioles si ils fouillent les tombes (et là c'est plus aléatoire selon l'humeur du MJ, des offrandes en cookies, de l'âge du capitaine et de pleins d'autres choses).

Le bivouac :

Et oui, car vos joueurs devront bien se reposer, boire et manger lors de ce périple ! S'ils peuvent s'arrêter dans une auberge (s'ils en trouvent une) ou être hébergés par quelqu'un (un vieil ermite ou le vampire hémophile), la plupart du temps c'est à la belle étoile que vos PJ vont passer la nuit. C'est l'occasion de se détendre autour d'un bon jambonneau, de discuter de la journée, d'invectiver le nain pour son comportement, de commencer les histoires de cul avec l'elfe, etc. en clair de faire du ROLEPLAY. Petit détail amusant, demandez à chacun s'il a sa couverture ou mieux une tente (s'il arrive à la monter) ou si quelqu'un veut faire du feu (*une petite fire ball*).

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



C'est aussi l'occasion d'une petite attaque nocturne (et non les pieds du barbare ne suffisent pas toujours) d'animaux sauvages venu bouffer les provisions des joueurs.

Les Ponts du fleuve ELIBED :

Car sur la route qui mène à MLIVEJ il y a ce fleuve et il faut le traverser. C'est un fleuve assez large et profond alors abandonnez tout de suite l'idée de le traverser à la nage (et de toute façon l'aventurier moyen ne sait même pas nager...) et arrêtez de rêver, la rivière n'est PAS gelée. La bonne nouvelle c'est que si l'on regarde la carte les joueurs vont passer en amont du fleuve où il n'est pas encore aussi large qu'en aval après GLARGH.

Aussi y a-t-il deux ponts pour traverser. Le MJ devra choisir celui que les comédiens ont pris ou alors laisser les joueurs choisir s'ils en ont la possibilité.

Le premier qui est indiqué sur la carte générale de la terre de FANGH se situe au sud-ouest de MLIVEJ. C'est un pont en pierre, bâti il y a longtemps avec l'aide de quelques nains, aussi c'est un passage sûr et sans dangers, mais soumis à péage et à octroi imposés par le seigneur de MLIVEJ. Le péage vaut pour tous les voyageurs et leur réclament :

- 2PA pour les piétons humanoïdes (nains et elfes compris).
- 5PA pour les piétons non-humanoïdes (ogres, orques et autres monstres).
- 1PO pour les montures de toutes sortes.
- 2PO pour les charrettes et autres véhicules (montures non-incluses).

De plus l'octroi vaut pour toutes les marchandises (hors armes, armures et objets personnels) ayant une valeur supérieure ou égale à 200PO qui font l'objet d'une taxe au montant de 10 % de la valeur de la marchandises sous peine de saisie de celle-ci.

Ces taxes sont légales (d'une façon relative dans un univers médial-fantastique où la loi est quelque chose d'abstrait pour le commun des mortels) et l'on ne peut pas normalement y échapper. Évidemment des arrangements sont toujours possibles avec la maréchaussée selon le niveau de corruption de celle-ci (au MJ d'en décider). Pour information le pont est sous la garde d'une vingtaine de gardes répartis dans 2 postes de garde, un de chaque côté du pont. On compte en général 5 gardes en faction sur le pont et 3 à chaque entrées le jour et 3 sur le pont et 2 aux entrées la nuit.

Enfin les PJ ne traverseront pas immédiatement le pont et devront attendre un certain temps que leur dossier soit traité pour pouvoir passer. Si vos joueurs sont pressés ils peuvent bien sûr graisser la patte d'un agent pour accélérer la démarche administrative.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Le deuxième pont est moins connu et se situe au sud-est de MLIVEJ. Il est indiqué sur le zoom Nord-ouest de la carte de la terre de FANGH et un jet sous intelligence est nécessaire pour l'aventurier qui n'est pas familier de cette région pour connaître sa localisation et son existence. C'est un pont en bois non gardé et qui n'est soumis à aucuns impôts. Cependant, cela signifie qu'il n'est pas sécurisé et qu'une embuscade de brigands est tout à fait envisageable. De même il n'y a aucuns services d'entretien et le pont peut s'être effondré entre temps (du fait de la nature ou de la main de l'homme... qui a dit des comédiens paranoïaques ?). Si c'est le cas à vous et à vos joueurs de se débrouiller soit en descendant le fleuve et en passant par le premier pont, soit en bricolant un passage de fortune ou un radeau (à moins de faire appel à la magie).

Et plus si affinité...

Comme dit plus haut ce n'est qu'une liste non-exhaustive de toutes les crasses qui peuvent arriver aux joueurs en cours de route. D'autres sont possibles selon votre convenance. On peut tout à fait imaginer un feu de forêt si l'on cadre l'aventure à une période plus sèche, la rencontre malheureuse avec un mage un peu timbré ou avec un autre groupe d'aventuriers eux aussi à la poursuite des voleurs pour un autre forfait et pas du tout prêt à partager la récompense. Faites travailler votre imagination ou à défaut la saga audio ou les livres...

Partie II (enfin...) : « les comédiens ont parcouru les faubourgs »

Enfin après des jours de course poursuite le groupe arrive à se rapprocher des fuyards et arrivent près de MLIVEJ la cité de la bière où ces bandits font surement commerce de leurs vils talents. Une enquête s'impose !

N.B. :

Si vos joueurs sont fatigués par toutes les épreuves qu'ils ont subies il est préférable d'arrêter les frais là et de mettre un terme à la séance pour recommencer plus tard (chacun à ses impératifs et tout le monde ne peut pas tenir une nuit complète de JDR avec pour seule alimentation pizza, cookies et soda divers).

Dans tous les cas je pense que 30 à 50 XP par PJ semble être à ce niveau de l'aventure une bonne rétribution si le MJ a utilisé correctement l'extension d'aventure; ça devrait permettre aux aventuriers de gagner un niveau et de faire leurs emplettes s'ils ont récupéré assez d'or au cours du voyage.

Alors, prêt pour de nouvelles aventures ? Oui !!!
Bon vous l'aurez voulu...

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



L'enquête à MLIVEJ

MLIVEJ est une assez grande ville si on la compare à VALTORDU qui n'est qu'un village sans prétention. L'activité principale de la ville est la culture du houblon et la fabrication de la bière ce qui explique d'une part la forte présence de nains dans le secteur et la propension effrayante de la taverne. C'est donc un endroit idéal pour faire du commerce, pratiquer le métier de troubadour ou de voleur et enfin pour chercher des informations ou des quêtes.

Il est conseillé de faire un bref topo de la ville aux joueurs avant de débiter. Pour cela l'excellente description de MLIVEJ disponible sur le site <http://www.naheulbeuk.com> ou dans l'encyclopédie de la terre de FANGH suffira. Le MJ pourra y piocher des informations d'ordres courantes que les aventuriers selon leurs conditions sociales et raciales seraient susceptibles de connaître (un barbare des steppes du sud en saura forcément moins qu'un nain des montagnes du nord ou d'un sorcier munis de son atlas). Une fois cela fait place à l'enquête.

Par où commencer ?

Vos joueurs vont devoir demander aux gens s'ils n'ont pas vu un groupe similaire à celui des comédiens récemment. Mais pour cela encore faut-il se rappeler à quoi ils ressemblent !
Donc pour les PJ ayant la mémoire d'un poisson rouge voilà un bref descriptif :

« un groupe de 6 individus pratiquant les professions de ménestrels et baladins et composés d'un ménestrel elfe noir, d'une elfe sylvain, d'un nain mage, d'un ogre, d'un semi-homme et probablement d'un demi-orque. »

Cette description somme toute basique devrait être suffisante.

- On peut se renseigner aux postes de garde de la ville dispersés un peu partout mais ce ne sera pas très efficace. Les gardes n'ont rien vu de semblable ces derniers temps, mais feront circuler un avis de recherche si les aventuriers se montrent convaincants.
- Dans les tavernes la pêche est aussi assez maigre, car personne ne semble avoir vu les comédiens dans le secteur et les seuls ménestrels engagés ces derniers temps travaillent seuls et sont pour la plupart des humains, cependant les ménestrels peuvent donner des informations aux PJ sur Synclaire, les ménestrels elfes noirs étant rares. Les tavernes sont toutefois des lieux assez animés à MLIVEJ, et une bataille de taverne est fort possible, surtout si un nain acerbe (et saoul comme un cochon) se met en tête de défier un des aventuriers lors d'une épreuve débile ou qu'un ménestrel raté se met à chanter.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



- Chez Bulinette par contre si on vous dit que personne n'a vu cette compagnie en ville on peut orienter les recherches des aventuriers vers les faubourgs de la ville ou bien si on fait allusion aux activités illicites des comédiens il pourra être fait mention de la guilde des voleurs locale qui pourrait savoir quelque chose (« *tout savoir et tout entendre* »). Attention ces informations ne sont pas du genre gratuite, il faudra soit les payer soit rendre un petit service en échange (pourrir la devanture d'un marchand, intimider le Roméo en herbe qui casse les oreilles du voisinages tous les soir avec sa fichue mandoline, etc..).
- Maître Zomblaf le maître mage du coin n'a entendu parler d'aucuns confrères nains à être entré en ville récemment. Zomblaf peut toutefois être utile aux joueurs si ces derniers lui demandent si il peut utiliser ses pouvoirs pour retrouver les comédiens. Si maître Zomblaf ne dispose pas de sort de localisation assez puissant (sauf le vilipendaire conjugal si il dispose d'une mèche de cheveu ou un bout d'ongle), il connaît par contre un petit cercle de cultistes de TZINNTCH qui pourraient le faire. Toutefois, le mage risque de demander un petit service en échange.. lequel ? Au MJ de décider (j'ai la flemme de trouver quelque chose d'autre que récolter une vingtaine de sceaux de vomi de bière à travers la ville..)
- Les cultistes eux sont plus facile à convaincre.. ils demandent 1000 PO en échange de ce petit service.. si les joueurs peuvent payer c'est bien, sinon les cultistes peuvent demander un petit service en échange (assassinat/empoisonnement d'un culte rival, aller voler un objet/chercher dans l'un des temple de la ville/caverne aux alentours, participer à leurs expériences débiles, etc..).
- La guilde des voleurs devrait assez vite se rencarder sur les PJ et vite rentrer en contact avec eux. Leur chef et quelques malandrins vont les interroger sur les comédiens, mais ne risquent pas de révéler quoi que ce soit aux PJ. Il serait intéressant que les PJ essayent de monnayer leurs tuyaux (baratin et raderie seront très utiles).
- Si les PJ ont la présence d'esprit d'interroger des nains sur leur congénère illusionniste ils pourraient apprendre que ce n'est pas un métier usuel chez les nains. Certain connaissent Flint le radin pour être un mage roublard de la pire espèce et de supposer qu'il serait très imprudent pour lui de venir trop près de MLIVEJ étant donné le nombre de créanciers et autres nains qui lui vouent une haine noire. Nul doute qu'il aura contourné la cité par les faubourgs pour éviter les ennuis.
- À ce propos, le maître d'arme nain Murgol de MLIVEJ a une dent contre Flint et leurs fournira de bonnes information sur lui. Si ils sont intéressés, le nain peut même mettre une prime supplémentaire sur la tête de l'illusionniste.
- C'est finalement dans les faubourgs que l'on apprend à force de recherche chez les marchands et autres boutiquiers et tenanciers louches qu'un groupe d'aventuriers hétéroclites est passé il y a peu en direction des montagnes pour contourner la cité pour

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



rejoindre une route plus au nord qui descend vers la commune de MLAÜKE.

- Toutefois, au cours de leur recherches on signalera aux aventuriers qu'un groupe de nains a déjà posé cette question il y a peu avant de quitter la ville vers le nord.

La poursuite touche à sa fin.

S'ils s'informent sur la situation géographique les aventuriers déduiront bien vite que leur cible doit en ce moment faire halte dans les ruines d'un poste de garde pas très loin.

Il y a 2 solutions pour rejoindre la position des comédiens :

- La route normale, plus exactement un chemin de montagne qui longe un massif pas très haut. C'est un chemin facilement praticable et relativement sûr. Cependant, il est en contrebas de la position où se réfugient les fuyards.
- Couper tout droit à travers le massif et marcher dans la neige ce qui est assez difficile et peu occasionné des rencontres hostiles (ou un rhume) mais cela permet de prendre le groupe de Flint par surprise.

En découle 2 situations :

- S'ils prennent le chemin ils vont tomber dans le piège que les comédiens ont préparés
- S'ils coupent à travers le massif c'est sur la guilde des voleurs qu'ils vont tomber alors que ces derniers tentent de prendre à revers les comédiens.

Laissez vos joueurs préparer un plan pour affronter les comédiens (qui s'occupe de qui ? Comment se débarrasser de la flûte ? Qui est le plus dangereux ?). Ça va les occuper et de toute façon il y a peu de chances que cela marche... Surtout que la flûte ne marche plus (Cf encadré ci-dessous) !

La Flûte de Roudoudou :

Ce puissant artefact est une flûte enchantée pour lancer un sortilège de sommeil, cela vos joueurs l'ont compris. Mais ce sort n'existe dans aucun livres de sorcellerie et pour cause, c'est un antique sort de la mystérieuse et oubliée magie des MEULDORS. Hors un objet enchanté a un nombre limité de charges et celles de la flûte ont été utilisées jusqu'au bout ! Pour recharger l'objet il faudrait faire appel à un enchanteur MEULDOR de seconde génération au moins et force est de constater qu'il n'y en a plus sur la terre de FANGH depuis des éons !

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Enfin de vivant entendez moi-bien... Sinon c'est une flûte elfique normale qui donne un joli son si on sait s'en servir et prodigue les même bonus que ceux d'une flûte d'elfes sylvains.

P. S. : ATTENTION le déplacement en montagne n'est pas chose facile surtout si on y est pas préparé. Il y a un risque d'attraper un gros rhume ou des engelures si l'on porte des pièces d'armures métalliques à même la peau et le déplacement est ralenti par la neige (-50 % MV) si le chemin n'est pas au moins sommairement dégagé.

Le piège (voir aussi document annexe rapport stratégique des comédiens) :

Les ruines d'une tour de garde surplombent le chemin et donnent un avantage sérieux à ceux qui s'y trouvent. Flint a prévu d'utiliser le sortilège de cri qui tue pour déclencher une avalanche, mais qui épargnera les ruines (la tour est légèrement surélevée par rapport à la pente et est protégée par un gros rocher qui évite que la tour soit emportée par l'avalanche. C'est un ancien système pour stopper les attaques des troupes de GZOR situées plus à l'est).

Le résultat est impressionnant et vos PJ ont 60 secondes top-chrono pour trouver une solution. Sinon c'est 4D de dégâts pour tout le monde et 1D d'étouffement par tous les 5 rounds (comme la suffocation de NOLOR) aussi longtemps qu'ils ne se sont pas dégagés de la couche de neige (jet d'adresse ou de force difficile). S'ils s'en sortent ils seront les témoins de l'arrivée des créanciers nains et de leur chef (la guilde des voleurs est tombée sur le troll des neiges illusoire et a renoncé à son opération). Plusieurs possibilités :

- Se jeter sur les comédiens avec les créanciers (la solution de facilité, mais pas vraiment rentable pour les PJ). Ces derniers sont des sacrés bourrins et devraient bien s'en sortir si les PJ les aident. Par contre, ce sont des nains et donc ils ne partagent rien (c'est-à-dire ni les pièces d'or, ni la caisse, ni les objets volés, ni le paquet de REIVAX, absolument RIEN !) et il faudra les affronter pour obtenir quelque chose.
- Aider les comédiens (ce qui est une certaine preuve de finesse). Flint est du genre à demander de l'aide quand la situation se dégrade et il peut tout à fait demander l'aide des PJ (surtout s'ils ont déjoué le piège) en leur promettant une rétribution. S'ils gagnent (et n'essayent pas de massacrer les comédiens après) ils récupèrent le paquet de REIVAX leurs biens, ceux des nains (une fortune en côte de maille et une hache DURANDIL, s'ils peuvent tout transporter...), et peut-être un objet utile du butin des comédiens s'ils se montrent convaincant ou sauvent un membre de la compagnie dans la bataille (Flint ne leur fait pas le coup du butin illusoire, car même si c'est un filou il reste un nain et a sa fierté et son honneur à défendre, pas comme certains).
- Marquer tout le monde et faire le plein de XP (LA solution de bourrin !).

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



- Fuir... (et CROM rira de vous !)
- Se faire battre par un camp ou un autre et se rendre (la faute à MANKDEBOL). Si c'est face aux nains les aventuriers s'en sortent avec une sérieuse bastonnade (-1D EV) et des côtes cassées. Si c'est Flint il les délestera de quelques objets et s'en ira laissant la plupart des cadavres des créanciers nains derrière lui, mais en embarquant la DURANDIL.

Dans tous les cas Flint a une équipe complète d'aventuriers de niveau divers (dont un redoutable ménestrel/assassin de niveau 6) tandis que les nains sont une bonne douzaine en côte de maille plus le chef et sa hache DURANDIL.

P.S. : le magot de Flint a été caché par lui avant la bataille grâce à un sort d'illusion. Il contient en plus des objets volés un magot de quelques 5000 PO et divers objets, armes et armures de qualité glanée ici et là... un vrai petit trésor dont l'emplacement n'est connu que de Flint lui-même et il est très difficile de faire parler un nain (et surtout celui là).

Couper par le nord :

C'est donc la rencontre avec la guilde des voleurs. Ils sont une demi-douzaine de malandrins et le chef de la guilde. S'ils sont moins bien équipés que les créanciers nains certains d'entre ont du poison qu'ils n'hésiteront pas à utiliser. De plus ils tendent une embuscade dans un terrain qui leur est connu. Certains dont le chef se sont placés en embuscade pour utiliser leur compétence frapper lâchement, alors prenez garde !

- Les voleurs fuient si le taux de perte dépasse 50 % ou s'ils se sentent en sous nombre (vive les sorts d'illusion). Ils ne font pas de prisonniers et la seule alternative est la fuite sachant qu'ils ne poursuivront pas les PJ.
- Si les PJ se font repousser et reviennent plus tard ils trouveront dans les ruines les cadavres des voleurs que Flint a défait et les nains un peu plus bas ensevelit sous la neige. La hache DURANDIL est introuvable tout comme toutes traces des comédiens, mais on peut encore récupérer quelques côtes de mailles en creusant.

Par contre, s'ils gagnent ils pourront prendre Flint à revers (à condition de passer le monstre illusoire que Flint a laissé plus loin au cas où...) et commencer avec un net avantage.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Soit les PJ passent à l'attaque soit ils négocient avec Flint :

- S'ils écoutent la voix de la sagesse ils se retrouvent dans la même situation que celle décrite plus haut dans le piège s'ils ont aidé Flint sauf si ce dernier veut les arnaquer avec son trésor illusoire...
- Sinon ce sera selon l'issue du combat. La victoire peut être totale avec l'extermination absolue des comédiens, mesurée avec la capture de certains membres (Flint aura tendance à se rendre si ça tourne mal de même que les 2 elfes qui sont certes doués, mais qui ne sont pas des dieux non plus; le semi-homme n'étant pas un foudre de guerre il en faudra peu pour le faire détalier), ou partielle si Flint arrive à se faire la malle grâce à un sort d'illusion (invisibilité peut marcher, mais les traces restent dans la neige).
- En cas de défaite des PJ, Flint reste magnanime et se comporte comme dans le cas du piège.

EPILOGUE : « ils laisseront dans le cœur de chacun... »

Après moult aventures voici ce scénario enfin fini ou presque. Il n'y a plus qu'à ramené les preuves ou les prisonniers à VALTORDU pour toucher la récompense.

Si la fatigue commence à vous prendre vous et vos joueurs le voyage retour peut se faire sans encombres surtout avec l'aide de certains prisonniers plutôt débrouillards comme le semi-homme ou dans une ambiance plus joyeuse si on les laisse chanter.

Sinon vous pouvez rajouter des tentatives d'évasions, des rencontres en forêt que sais-je !

Autre petit événement; si les aventuriers ont capturé vivant les 2 elfes il est possible que nos charmant tourtereaux qui s'ignorent cherchent en secret à dédouaner son âme sœur pour la faire libérer.

Pensez aussi à jouer sur l'historique des comédiens pour pimenter un peu le retour :

- Le demi-orque a eu une enfance difficile, mais sa guitare démon désaccordée provient peut être d'un temple inconnu des divinités du chaos.
- Flint a peut être planqué un trésor (réel ou non) dans les environs et pourra le monnayer en échange de sa liberté.
- Le semi-homme va surement faire ses yeux de cocker pour apitoyer les PJ.
- Et si les PJ gardaient la caisse et le paquet de REIVAX pour eux seuls (dans ce cas il faudra surement se rendre à WALDORG pour le desceller).
- Sinon est ce que REIVAX va leur donner cette fichue mission ou a il déjà envoyé des orques mercenaires à la poursuite des PJ ?

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



- Si Flint leur a fait le coup du coffre illusoire (Cf rapport stratégique des comédiens) vont ils encore courir à sa recherche (sachant que c'est un nain dans son milieu naturel, les montages...)

Au final les joueurs récupèrent de 30 à 50 XP par personne selon la qualité de leur enquête et de la gestion du combat plus quelques bonus selon leur comportement vis-à-vis de nos joyeux drilles qui après tout ne sont pas si méchant que ça. Si ils se sont fait plumer ou que les comédiens ont fui, ils n'auront aucune chances de les retrouver et la mission sera un fiasco total. Donnez leurs quand même quelques 20 XP chacun on dit qu'on apprend de ses erreurs.

Annexes :

Il est vivement conseillé au MJ d'avoir tout au long du scénario à ses côtés :

- Carte de la terre de FANGH.
- Carte des montagnes du nord.
- Carte des environ de VALTORDU.
- Carte de MLIVEJ et sa description pour le MJ.

Disponibles sur le site de POC, www.naheulbeuk.com

Si vous voulez modifier certains paramètres de ce scénario ou me poser des questions à son propos, contactez moi à cette adresse (mais n'en abusez pas tout de même !) :

damien.660099@hotmail.fr

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

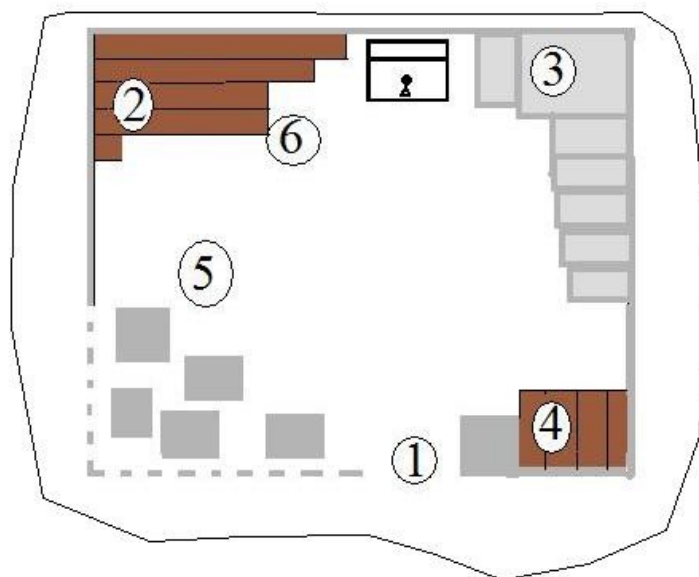
Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Rapport stratégique des comédiens



Positions :

- 1°) Slompa
- 2°) Flint en hauteur (lévitation)
- 3°) Shanon (escalier)
- 4°) Synclaire (échelle de corde)
- 5°) Grumph
- 6°) Ricky

Flint a décidé de régler ici et maintenant ses comptes avec les aventuriers et ses ennemis nains et ensuite de dissoudre le groupe puisque la flûte est hors d'usage. Aussi a il préparé un plan de bataille rigoureux :

Flint se trouve en hauteur sur les restes de l'étage en bois. Depuis cette position stratégique il couvre tout le champ de bataille et évite le corps à corps puisque l'on ne peut monter que grâce à un sort de lévitation. Il a à sa disposition une large gamme de sorts :

- La boule de feu majeure, qui occasionne 3D+4 dégâts pour 8 EA. C'est un sort efficace et relativement économe qui touche une cible à 20 mètres, mais peut mettre le feu.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité ; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial ; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification ; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



- Le cône de glace, plus adapté aux conditions climatiques peut geler (c'est-à dire-ralentir fortement) des ennemis sur 10 mètres sur une largeur de 5 mètres occasionnant 2D+4 dégâts pour 11 EA. C'est un sort plus cher, mais ravageur en milieu confiné (aussi bien pour les alliés que pour les ennemis).
- L'éclair en chaîne, soit 2D+6 dégâts pour tous les ennemis, ignore l'armure, pour 16 PA. L'attaque dure 5 secondes (1 à 2 rounds de combat) pour toucher tous les ennemis à 20 mètres. C'est un sort très gourmand en EA et qui prend du temps alors il vaut mieux, soit le lâcher dès le début, soit le garder pour la fin.
- Le Tourbillon de WAZAA qui occasionne 2D+6 dégâts pour 14 EA, mais ne fait pas dans le détail et dure 15 secondes. Il faut le réserver en dernier recours pour faire diversion et s'enfuir si ça tourne mal.
- Le chemin mortel de GULDUR très pratique pour stopper une charge et ralentir les déplacements. 2D+4 dégâts pour 9 EA dans une zone de 2 mètres pour 15 secondes.
- La malédiction du bras droit, idéal pour calmer les ardeurs des bourrins. -4 en ATT, PRD, AD pour 5 EA.
- La Berserkisation de KUGIO, pour rendre un allié plus fort, +4 ATT, PRD, FOR pour 4 EA et durant 10 assauts. Doit être réservé pour le cas où un allié est submergé au corps à corps, total combo avec la malédiction précédemment nommée; attention si l'allié ne s'est pas calmé après le combat.
- La Dislocation d' ARKOSS, 2D de blessures pour 3 EA. Pour faire un trou dans le mur et se ménager une voie de replis.
- Il est aussi possible que Flint aie enchanté les flèches de Synclaire avec le sort de flèches de feu (+1D de dégâts de feu).
- De plus Flint est un illusionniste chevronnée et peut donc faire appel à ses sorts pour faire diversion ou s'enfuir (invisibilité, substitutions, etc...).

Slompa est en charge de tenir la porte effondrée de la tour avec sa guitare démon. C'est une position essentielle car c'est l'accès principal pour ceux qui veulent pénétrer dans la tour.

Synclaire est aussi en hauteur sur un reste de planché accessible par une échelle de corde. Il y joue les sniper, et tire à vue sur tout mage qui prépare un sort avec un arc long des DROWS jusqu'à ce qu'il n'ait plus de cible ou que la situation en bas s'aggrave. Si nécessaire il peut sauter de son perchoir dans la mêlée (occasionnant un doublement des dégâts).

Grumph se positionne dans les ruines pour lancer des blocs de maçonnerie (2D+2 dégâts si épreuve réussie sous AD-2).

Ricky et sa fronde se trouvent derrière gardant le coffre.

Shanon est en haut des escalier et ne participe pas sauf pour lancer des pierres (1D-1 épreuve sous AD) de temps à autre si on s'approche trop.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Le coffre ici indiqué contient un fameux butin, faites miroiter à vos joueurs une petite fortune : 15000 PO en lingots de beryllium, 5000 PO en pièces, des armes DURANDIL, des pièces d'armures de qualité, des potions, des parchemins et même des anneaux magiques. En réalité c'est un tas de cailloux d'épées et d'armures mangées par la rouille, des parchemins bidons, des fioles d'eau colorées, et des anneaux de lumières bleues habille ment camouflés grâce à un sort de modification illusoire d'objet. Le vrai butin est caché en haut de la tour (lévitation ou escale mais c'est risqué car l'épreuve est difficile) dissimulé sous la forme d'un rocher (même sort). Seul Flint sait où il se trouve et il faut un bon jet de fouille avec instinct du trésor pour le dénicher sinon.

Aussi Flint peut essayer d'arnaquer les joueurs en monnayant sa liberté contre « *ce coffre là !* » en oubliant d'en préciser le véritable contenu (le mensonge par omission n'est pas détectable via la compétence méfiance).

Dans la situation du piège, les créanciers nains sont à 20 mètres au sud est (3 à 4 rounds pour arriver au contact, soit le temps pour Flint de lancer un sort puissant ou 2 plus modestes, et largement le temps pour Synclaire de tirer quelques flèches). Les aventuriers sont eux à 50 mètres plus bas, au sud (4 à 5 rounds pour arriver au contact).

Les comédiens défendent les ruines et ont donc toujours l'initiative lors des combats tant qu'ils défendent l'obstacle.

Si ils ont volé aux PJ des objets puissants (armes magiques ou parchemins), les comédiens peuvent aussi en faire usage (imaginez un demi-orque avec épée vorpale...)

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Exemple de combat :

Flint commence dès le round n°1 avec le chemin mortel de GULDUR pour gêner les premiers assaillant (environ 1 à 2 rounds de retard), puis au round n°4 il lance un cône de glace encore pour ralentir les ennemis les plus proches qui doivent reporter l'assaut au prochain round. Synclaire lui peut donc tirer sans problèmes jusqu'au tour n°4 ou 5. Après il sera plus difficile de tirer sans toucher ses petits camarades. Il saute donc dans la mêlée au round n°6 sur un adversaire déjà amoché et devrait le finir rapidement. Grumph peut lancer des cailloux aux rounds n°2 et n°4 pour compenser. Enfin Ricky tire à chaque rounds avec son lance pierre mais sans trop d'illusion sur les dégâts qu'il occasionne. Au corps à corps c'est à Slompa et à Grumph que revient la lourde tâche de tenir. L'ogre est un gros tas de viande et le demi-orque se défend bien avec son arme qui occasionne de gros dégâts. De son côté Flint n'a plus que 18 EA, il va donc attendre de voir comment se déroule le combat en bas pour agir :

- Si le combat tourne à son avantage (surtout si les PJ lui viennent en aide et n'ont donc pas subi le déluge de sorts et de tirs des comédiens) Flint lance la malédiction du bras droit sur le chef créancier afin d'en finir (si ce n'est déjà fait) ce qui lui laisse encore 13 EA pour « négocier » avec les PJ si besoin.
- Si le combat reste indécis Flint boit une potion de mana pour retourner à 23 EA et prépare quelques sorts pour se sortir de là; au choix donc entre l'éclair en chaîne pour nettoyer la zone ou alors une gifle de NAMZAR plus cibler sur un adversaire gênant, etc...
- Si le combat est clairement en sa défaveur Flint n'hésitera pas (sauf s'il est acculé d'une façon ou d'une autre) à fuir sans autre forme de procès grâce à ses illusions tout en couvrant ses arrières avec un demi-orque sous berserkisation et temps pis pour les autres ! S'il est acculé c'est un tourbillon de WAZAA pour tout le monde histoire de ne pas faire de jaloux et une évacuation à travers un mur via la dislocation d'ARKOSS.

Bien sur on peut créer diverses variantes de ce combat en modifiant les sorts. Par exemple commencer avec l'éclair en chaîne quitte à y laisser son EA, ou jouer sur la pesanteur illusoire et la malédiction du bras droit pour faciliter le boulot des alliés bourrins et handicaper les ennemis...

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Flint l'illusionniste nain

Son histoire, ses pièces d'or

Flint est un nain un peu particulier dans le sens où d'une part il a embrassé la carrière de mage choix rare chez les nains et s'est de plus spécialisé dans le domaine de l'illusion alors que ses autres confrères sont plus portés vers la magie du feu plus spectaculaire ou la thermodynamique discipline plus prisée par les bourrins.

Aussi donc Flint est rarement à l'aise parmi ses congénères qui ont tendance à le voir comme une « tapette ». Il a vécu longtemps dans les montagnes du Nord avec les autres nains mais il ne s'y est jamais senti vraiment chez lui. Il partageait avec la race des profondeurs la même soif pour l'or et de tout ce qui est précieux, mais l'idée de creuser comme une taupe-garou et de se salir dans les tunnels ne lui allait pas. Pour lui le meilleur moyen de faire de l'argent c'est en arnaquant les pigeons. Il a donc très tôt commencé à plumer les membres de son clan. Cette petite activité n'a pas duré longtemps et les ennemis qu'il s'y est fait le suivent encore (le nain est de nature rancunier et n'oublie rien).

Fuyant donc la mine sous les injures et les haches de ses compatriotes Flint a rejoint la surface et y a bien vite appris la magie auprès d'un vieux magicien totalement IRRESPONSABLE ! Après quoi Flint fit ses premiers pas dans le monde de l'aventure au sein de diverses compagnies qu'il quittait bien vite soit parce qu'il les avait détroussé, soit parce qu'un de ses sorts avait massacré la troupe (Flint ne connaît rien aux concepts de distances de sécurité, frappes chirurgicales et tirs amis).

C'est lors d'une de ces occasions qu'il est sorti du temple maudit de Lullaby, seul après avoir « accidentellement » fait disparaître ses compagnons, il y a 6 mois en ayant fait le plein de XP et ayant mis la main sur la flûte de Roudoudou objet magique disposant d'un sort de berceuse. Pour maximiser le profit potentiel de cet objet il a donc mis sur pied la compagnie des comédiens. Il y est le directeur et y chante occasionnellement quand une voix plus grave et moins monstrueuse que celle de l'ogre est requise. Sinon il agrmente le spectacle avec ses illusions. Flint utilise souvent l'illusion sur lui-même afin de changer la couleur de sa pilosité faciale voir même de la faire momentanément disparaître, ce qui lui permet de ne pas se faire reconnaître dans la rue. L'arnaque marche du tonnerre mais c'est quand même dommage car si ils ne détroussaient pas leur auditoire la troupe pourrait avoir du succès.

Compétences :

Instinct du trésor, pénible, radin, appel du tonneau, fariboles, arnaques et carambouille, méfiance, récupération, runes bizarres, langues des montres.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Équipement :

Bâton de solidité d'Arkoss, robe de mage rembourrée.

Voix : Baryton

Classe XP : 22

Niv	COU	INT	CHA	AD	FO	EV	EA	ATT	PRD	PR
4	13	13	11	11	12	30	40	9	12	2

Grumph l'ogre percussionniste

Akala miām miām, eto Sprotch !! Gnurk Gnurk.

Grumph s'est fait embaucher (d'aucun diraient appâter) par Flint avec une saucisse. Il a le Q.I d'une moule et l'odeur d'un coyote mort. C'est un assez bon compagnon cependant si toutefois on oublie l'odeur et son appétit gargantuesque. Il fait office dans la troupe de roadies, c'est à dire qu'il porte tout le bardas de la troupe. Au combat c'est un élément dissuasif avec sa grosse trique (massue) et il sert de diversion (la théorie du gros monstre à la tire moi dessus) ce qui permet aux autres de se cacher (pour Shanon, Ricky et aussi Flint) et se débarrasser des gêneurs (pour Synclaire, Slompa et aussi Flint de temps à autre). Sinon il fait aussi les percussions mais ça reste très « *basique et grossier* » comme dirait Synclaire. Il mange comme quatre et plombe les comptes de la compagnie au niveau du stock de nourriture.

Compétences :

Sentir des pieds, instinct de survie, appel du ventre, appel du tonneau, tête vide, armes de bourrin, intimider, bourre-pif.

Équipement :

Grosse masse/Gourdin, Veste renforcée. Joue des percussions (maracas et tambour)

Voix : ne chante pas

Classe XP : 18

Niv	COU	INT	CHA	AD	FO	EV	EA	ATT	PRD	PR
2	13	8	10	8	14	50	***	10	8	2

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Ricky, le semi-homme qui n'a rien à faire ici

Son histoire, la loi de Murphy

Ricky est un semi-homme comme les autres, brun les cheveux bouclés avec un visage rond qui inspire la sympathie, mais il est aussi un peu naïf et tête en l'air. De ce fait le jour où il a fait cramer sa maison (et sa famille avec) à cause d'une tarte oubliée au four il a commencé à accumuler les embrouilles et les problèmes, suivant à la lettre la loi de Murphy qui nous dit : « *si quelque chose va de travers la suite ne peut aller que de plus en plus mal* ». Ainsi Ricky a-t-il cherché un boulot. D'abord cuisinier dans une auberge de seconde zone, il doit partir en catastrophe après quelques problèmes avec une bande d'elfes irascibles (en même temps c'est la première fois qu'il voit des grandes gens alors bien sûr il est un peu collant...). Il survit donc tant bien que mal dans les bas-fonds de quelques villes comme pickpocket mais finit par s'attirer les foudres de la mafia locale qui fait payer les commerçants pour sa « *protection* ». Forcé de fuir à nouveau il rencontre par hasard Flint et ses comédiens et essaye de leur faire les poches.. Flint manque de le faire étriper par l'ogre mais finalement Shanon qui trouve le petit être « *trop choupiiii* » arrive à convaincre tout le monde qu'il pourrait être utile en repérant les trucs à voler avant d'endormir l'auditoire.

Ricky trouve sa situation actuelle plutôt agréable, il est avec plein de grandes gens (sauf le nain mais bon...) mange à sa fin (c'est à dire presque autant que l'ogre) et laisse la sale besogne à Grumph et à Slompa, ne se salissant les mains que pour la cuisine.

Compétences :

Cuisinier, Instinct de survie, appel du tonneau, attire les monstres, ressemble à rien, chouraver, déplacements silencieux, appel des renforts, serrurier, fouiller dans les poubelles, fariboles, mendier et pleurnicher.

Équipement :

Dague de bonne qualité, Fronde (1D+2).

Voix : Soprano

Classe XP : 12

Niv	COU	INT	CHA	AD	FO	EV	EA	ATT	PRD	PR
2	12	10	10	14	10	27	***	10	8	1

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Shanon l'elfe sylvain groupie

Son histoire, sa motivation.

Jeune elfe d'une vingtaine d'années (un bébé en somme), aux cheveux bleu (?) comme un songe d'une nuit d'été, ayant une taille de guêpe et un Q.I en conséquence, Shanon a quitté par erreur sa forêt natale après s'être perdu lors d'une partie de colin-maillard.

Véritable cruche même selon les critères très laxistes des elfes, elle n'est pas très douée de ses dix doigts et se révèle être une catastrophe ambulante en situation de combat réel.

Elle n'a que deux atouts, un timbre de voix cristallin charmant et une certaine maîtrise de la flûte à bec.

Elle est tombée littéralement et par hasard sur Synclaire dans une taverne alors qu'elle était sous l'effet de sa première cuite. Ce dernier l'a pris sous son aile sûrement par pitié, besoin de compagnie et parce qu'il pensait naïvement qu'elle savait faire la cuisine (le premier repas fut un supplice).

Dans le groupe des comédiens elle sert surtout à jouer de la flûte magique pour endormir tout le monde à la fin. Depuis le temps qu'elle participe à l'arnaque elle n'a pas encore tout compris sur la partie « *voler les clients* » mais elle s'en fiche un peu.

Dans le groupe elle trouve que le semi-homme est « *trop choupiiii !!* » que l'ogre pue, que le bassiste est un pervers et que le nain fait chier.

Elle est persuadée que Synclaire est un gentil garçon qui à juste un petit problème de communication (juste 37 petits homicides de rien du tout) et qu'il est d'une charmante compagnie...

Impossible de savoir si elle est consciente de ses sentiments pour lui (de même qu'on ne sait pas si elle est consciente de quoi que se soit) mais elle a tendance à le protéger en lui trouvant tout un tas d'excuses.

Au combat elle reste dans un coin en balançant des cailloux si on s'approche de trop, elle crie et elle griffe..

Compétences :

Tomber dans les pièges, chevaucher, tirer correctement, premiers soins, naïveté touchante, Jonglage et danse.

Équipement :

Dague de luxe, tenue verte échancrée, Flûte de Roudoudou.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Voix : soprano

Classe XP : 6

Niv	COU	INT	CHA	AD	FO	EV	EA	ATT	PRD	PR
2	10	8	15	10	8	26	***	9	9	1

Slompa le bassiste demi-orque

Son histoire, ses motivations.

Slompa est un demi-orque de 22 ans, cheveux noirs, les traits grossiers, et comme tous les demi-orques il n'est pas spécialement fier de ses origines. De là lui est venu très tôt un besoin féroce de prendre le large de sa famille et de son petit village où évidemment tout se savait.

C'est donc à 16 ans que notre vigoureux amis pris la tangente, abandonnant son logis, emportant les économies familiales ainsi que quelques poulets. Il a vécu après une vie d'errance, de vagabond et de paria en terre de FANGH vivant de rapines et de brigandage jusqu'au jour où il découvrit par hasard un drôle de temple perdu dans un coin perdu du pays.

Là il y trouva sa guitare démon du Troisième âge désaccordé. Armé de cette relique il s'est mis en tête de jouer de la musique très fort (mais malheureusement aussi très mal). C'est en rencontrant Flint et Synclaire (ces derniers attirés par le bruit) qu'il commença un peu à jouer quelque chose de mélodique et qui sert plus à plaire à l'oreille qu'à éclater les tympans.

Il apporte au groupe un peu de Rock et surtout du muscle. Il permet surtout de réveiller un peu l'auditoire avec le troll farceur version métal.

Il est assez en bon terme avec son « sempai » Synclaire avec qui il partage le même caractère sombre et torturé, tout en étant secrètement jaloux de l'intérêt que ce dernier suscite chez Shanon et dont il ne se rend pas vraiment compte. Il est par contre en très mauvais termes avec Flint, il estime qu'il fait toujours les sales besognes et que ce n'est pas juste (et en plus le nain est radin et chiant...).

Compétences :

Sentir des pieds, agoraphobie, instinct de survie, tête vide, chercher des noises, armes de bourrin, trucs de mauviette.

Équipement :

Guitare démon désaccordée, Modifiée pour être utilisée comme une hache de guerre

Cimérienne, porte une cuirasse de métal léger.

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Voix : Basse
Classe XP : 14

Niv	COU	INT	CHA	AD	FO	EV	EA	ATT	PRD	PR
2	13	9	9	10	12	38	***	9	9	4

Synclaire, l'elfe noir ménestrel/assassin

Son histoire, sa motivation.

Synclaire est un elfe noir de presque 60 ans (l'âge de raison). Ayant eu une enfance paisible à torturer les écureuils, regarder sous les jupes des filles et faire des blagues potaches avec les copains, Synclaire a dû en approchant de la vingtaine trouver un travail. Naturellement gâté par sa nature d'elfe noir (et déjà quasiment multi-classé) il se mit en tête de se vouer à la noble profession de ménestrel, choix étrange si l'on connaît l'habituelle prédilection de ses congénères pour les classes d'assassin et de voleur.

Se formant sur le tas à la mandoline, au luth et à la guitare il développa un style assez lugubre, plaintif et démoralisant s'attirant vite les insultes de son auditoire qui restait sourd à l'avant-gardisme de ses mélodies lugubres.

Malheureusement Synclaire comme tout les elfes noirs est hautain et supporte mal les critiques. Les quolibets de ces incultes raviva donc ses instincts primitifs de tueur impulsif et psychopathe. Cela explique donc qu'en une trentaine d'année de carrière (et autant d'homicides, meurtres impulsifs et autres dégommes sadiques de brigands) il s'est rapidement bi-classé en ménestrel/assassin avec un univers musical particulièrement sombre.

Ce n'est que depuis quelques années grâce à Shanon sa groupie elfe sylvain que son répertoire s'est enrichi de chanson plus « *convenable* » et qu'il massacre moins son public.

Cette relation trouble qu'il entretient avec l'elfe est assez particulière puisqu'il passe le plus clair de son temps à l'ignorer en public alors qu'en réalité elle occupe en secret toutes ses pensées intimes. Le résultat est un comportement étrangement protecteur à son égard qu'il dissimule sous des phrases comme : « *vous occupez pas d'elle, elle sert à rien* » ou encore « *bande de d'amphores à vinasse y plus intéressant par ici* » et autres qui ont pour but de détourner l'attention vers lui.

Nul n'est besoin d'expliquer qu'il en résulte un atermoiement de Synclaire entre un alignement Chaotique/mauvais de façade et un alignement intérieur plutôt Chaotique/Bon. Un régal pour un psychanalyste..

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



Si sa dulcinée venait à mourir (de façon bête comme tout les sylvains) ou à être blessée (par quelqu'un ou toute seule comme une cruche) il risque de se fâcher tout rouge et d'en oublier toute logique et stratégie prévue à l'avance.

Sinon il est assez grand (1m85) a les cheveux blancs et la peau noire (un elfe noir en somme) et c'est un snob de première qui regarde de haut tout le monde , persuadé de leur être supérieur.

Équipement :

2 rapières de noble, arc noir des Drows avec 15 flèches noires des Drows.

Porte un plastron de cuir Moulé sur mesure. Joue du Luth et de la guitare sèche.

Compétences :

Agoraphobie, déplacement silencieux, tirer correctement, attire les monstres, chevaucher, fariboles, naïveté touchante, Jonglage et danse , frapper lâchement, ambidextre, chercher des noises.

Voix: Ténor

Classe XP : 25

Niv	COU	INT	CHA	AD	FO	EV	EA	ATT	PRD	PR
6	12	12	12	16	10	40	***	13	11	3

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :

Paternité; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.

Non-commercial; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.

Pas de modification; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.

Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.

