

# *Le Bazar de Valtordu*

## *Situation de départ (à donner aux joueur)*

*Vous voici à Valtordu avec votre équipe et vous voulez les faire courir à travers la ville tout en combattant des bandits. Vous avez bien choisi ! Ici, un monsieur nommé Gilson vient vers les aventuriers dans la Taverne du Chien qui Pleure et leur demande de l'aider de la façon suivante : ils espionnent le vendeur de Bazar et dès qu'il se retourne pour aller dans la pièce de derrière, les aventuriers s'introduisent dans le magasin et doivent abattre le vendeur. Les aventuriers lui demandent pourquoi le tuer, et il leur répond que c'est à cause du vendeur qu'il est ruiné. Les aventuriers refusent ou acceptent le marché. Gilson leur promet alors de leur donner 100 pièces d'or pour le tout.*

## *Scénario (pour MJ)*

- Un vieil homme s'approche des aventuriers à la table de la Taverne Du Chien Qui Pleure et se présent : Gilson. Il leur explique qu'il a besoin d'aide pour assassiner quelqu'un qu'il l'a ruiné. Les aventuriers lui demandent comment ils pourraient l'aider. Et là le vieil homme leur explique tout.*
- Les aventuriers entrent dans le magasin (et là il doit faire un jet de d'adresse pour la discrétion où ils ont un malus de -4 sinon se serait un peu trop simple) et vont dans la pièce de derrière. Là se trouvent 6 (ou plus) malfrats de villes environnantes visibles par les joueurs et un derrière le mur qui est en face des deux portes (si les joueurs ont raté leur jet d'adresse, il y a 3 malfrats visibles de plus). Les aventuriers ne peuvent plus à présent sortir de la pièce car pour y sortir, il faut la clé que seul le vendeur possède (ou alors à ce moment-là s'ils veulent vraiment sortir, ils doivent faire un jet de force pour défoncer la porte, sans malus ni bonus). Ils doivent donc combattre les 7 bandits (ou 10) pour pouvoir passer et attraper le vendeur. Il y en a quatre qui combattent avec l'épée et trois avec une dague (si les aventuriers ont raté leur jet, 4 avec une épée, 3 avec une dague et 2 autres avec des massues et 1 avec un bouclier). Pour voir la description des gardes, le tableau des rencontres se trouve en dessous.*
- Une fois les méchants abattus, les aventuriers courent attraper le vendeur qui s'est enfuis par la porte qui se trouvait derrière les gardes. Les aventuriers sortent aussi par là et se trouvent sur la « place des pendus ». Ils voient le vendeur courir en direction de la « rue des Trois Boudins » et lui courent après, ils le rattrapent, mais seul un jet de force (pour l'ensemble du groupe) avec un malus de -1 parce qu'ils sont en groupe et s'ils ont un nain avec eux, le malus s'élève à -2 (ensuite à chaque nain supplémentaire dans le groupe, le malus prend +1, c'est-à-dire -3, ensuite -4, -5, ...). Si leur jet de force échoue, ils le perdent de vue et ils peuvent alors le rechercher dans la ville. Le vendeur se cache derrière la Taverne du Chien Qui Pleure (direction nord-est). Il ne bougera pas. Les aventuriers doivent faire un jet d'adresse pour ne pas se faire repérer par d'autres malfrats (malus de -1 si le groupe comporte un elfe sylvain, le malus augmente de 1<sup>à</sup> chaque elfe sylvain dans le groupe). S'ils le ratent, 5 bandits leur sautent dessus (3 armés d'épée, 1 d'une hache et le dernier d'un bouclier). Une fois les méchants abattus et le vendeur trouvé, ils doivent l'abattre. Un combat commence et les aventuriers frappent chacun leur tour. Une fois que le vendeur a perdu ses trips, les aventuriers peuvent alors aller fouiller le magasin de ce dernier et ensuite aller chercher leurs pièces d'or.*

- Rien de trop compliqué ici, car c'est plutôt une aventure « détente-baston ». Je propose donc un maximum de 15 XP pour cette aventure car les aventuriers auront déjà assez gagné de XP en explosant les têtes de tous ces malfrats.

## **Bazar (uniquement pour le MJ)**

### *Niveaux 0 (Bazar) :*

- (1) Comptoir avec 5 tiroirs contenant des babioles<sup>0</sup> (petit couteau, ficelle, cordelette, ...); dessus se trouve la caisse, fermée à clé sans piège. Elle contient 18 PO; un coffre est posé sur le comptoir (3)
- (2) Une grande armoire est posée contre le mur qui se trouve derrière le comptoir. Elle n'est pas fermée à clé. Une des 2 portes coulissantes est ouverte et l'on peut voir quelques objets précieux tels qu'un Talisman Karmique de Dzul, petit diamant, ...
- (3) Un coffre est posé sur le comptoir, il est à code, et au bout de 5 essais du code faux, le coffre se ferme et ne peut plus s'ouvrir même avec le bon code pendant 6 heures. Il contient 32 PO.
- (4) Deux portes qui ne s'ouvrent que quand on arrive depuis l'entrée des clients, sauf avec une clé.
- Une fois les portes passées (en 4), 7 ou 10 (selon le jet d'adresse) gardes se trouvent devant vous.
- (5) Cinq ou six caisses posées à terre qui contiennent du vide.

### *Niveau 1 (Bazar) :*

- (1) Une allée de cartons pleins ! (de vide)... ...
- (2) Une rangée de cartons qui contiennent les mêmes babioles<sup>0</sup> qu'en bas dans le tiroir (petit couteau, ficelle, et toutes autres babioles) du comptoir.
- (3) Une allée de cartons qui contiennent ce que vous voulez.
- (4) Une allée de cartons (décidément, il n'y a que ça ici !) dans lesquels se trouvent tous pleins d'objets inutiles que vous pouvez choisir.
- (5) Encore une allée de cartons mais cette fois, elle est vide.
- (6) Une allée de caisses avec des armes : toutes celles de « récupération ».
- (7) Une rangée de caisses qui contiennent un peu de tous ceux qu'on vient de voir (armes, du vide, babioles, objets inutiles).

*Il peut arriver que des habitants de la ville viennent vous aider contre les malfrats de la ville. Il se peut aussi que des gens viennent pour vous taper !*

## ***Monstres et rencontres - Le Bazar de Valtordu***

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-XP	Armé de :
<b>Humain</b>									
Malfrats 1	9	5	22		2	1D	15	8	D'une dague
Malfrats 2	9	8	25		2	1D+2	13	10	D'une épée
Malfrats 3	10	8 +3	21		3	1D-1	20	12	D'un bouclier/PRD +3
Malfrats 4	10	7	26		2	1D+1	12	9	D'une Lance
Malfrats 5	12	5	22		2	1D+3	13	10	D'une Massue
Vendeur	8	6	18		1	1D+2	5	15	D'une Hache
Client 1	3	5	15		0	1D-1	5	8	D'un Bâton
Client 2	5	2	12		0	1D+1	6	9	D'un Tabouret
Client 3	6	2	13		0	1D+1	4	8	D'une Chaise
Client 4	7	6	16		1	1D+2	7	9	D'une Tige En Fer
Habitants 1	8	1	18		0	1D+1	8	5	D'un Couteau de poche
Habitants 2	7	3	15		1	1D	9	8	D'une Dague pourrie
Habitants 3	5	6	19		0	1D	12	6	D'un Parapluie
Habitants 4	7	3	20		2	1D+2	10	7	D'un banjo