

ZONAKRON

VALLIANCE

UNE KOBOLD DÉSEMPARÉE
V-0.8



CRÉDITS

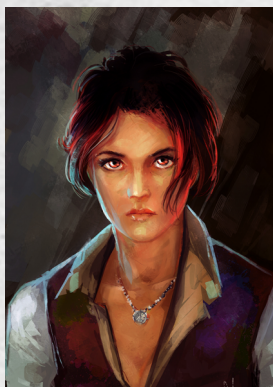
Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

Mise en page

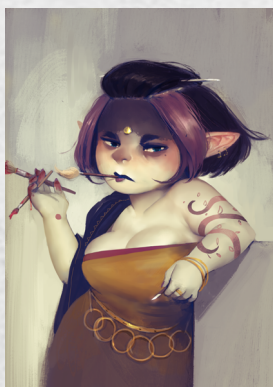
Frédéric "Ékmule" Lignac

Illustrateur couverture



Nicolas Fouqué

Illustrateur



Vivien Rakotonirina

Ce scénario d'univers est publié sous la license Open Game License (OGL) et est utilisable avec le système de jeu de rôle tactique le plus connu du monde. Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content exceptés les noms des personnages, les dieux, les artefacts, les lieux, les dialogues, les évènements, les langages, les concepts, les illustrations qui sont "Registered trademarks Zonakron édition".



Zonakron Édition
1 Chemin artissau
64460 BEDEILLE

ISBN : 979-10-90563-04-9

© 2021 Zonakron. All Rights Reserved

Merci pour votre aide

Contrairement aux aventures habituellement trouvées dans le commerce, celle-ci est participative. Elle évoluera selon vos retours et vos besoins. Vous pouvez me proposer des illustrations de votre crue ou des personnages pré-tirés. Pour les premières versions, il n'y avait qu'un seul système proposé. Depuis la V0.6, **D&D5e** a été ajouté dans les annexes. Si vous désirez proposer une carte, une illustration ou des modifications sur le scénario, n'hésitez pas à passer sur le discord : <https://discord.gg/5GgexXG>

Liste des systèmes de jeu supportés

D&D3.5, D&D5E, Prochainement Pathfinder V1 et V2

Avant de commencer à lire ce scénario d'initiation, il est important de vous donner quelques informations sur la vision de l'auteur et la façon dont il a décrit les personnages.

Les informations sur les personnages non-joueurs

Le profil de chaque personnage est le suivant :

Nom Prénom - Espèce(héritage) h - **Rôle ou métier**

Classe [Niveau] - AL:N - [informations complémentaires]

[Informations supplémentaires sur l'histoire du personnage]

Chaque personnage a des informations complémentaires à ses statistiques qui sont affichées comme ci-dessus. L'espèce/race est tirée du monde fantasy de Donjon & Dragon classique. Certaines d'entre elles sont plus complexes que d'autres. Ainsi pour le cas ci-dessus, l'espèce tiefelein a besoin d'une information supplémentaire pour connaître son type d'ancêtre qui est indiqué entre parenthèses. Son sexe est formalisé par un simple h pour homme et un f pour femme.

Pour l'alignement désigné par un AL, il se décompose et correspond à la description suivante :

Loyal Bon (LB)

Le personnage est d'une grande loyauté envers le camp auquel il appartient et a une forte éthique positive qui permet d'être souple afin de ne pas nuire aux individus et protégera les plus faibles.

Loyal Neutre (LN)

Le personnage est d'une grande loyauté envers le camp auquel il appartient mais son éthique l'oblige à s'adapter aux lois dans le pays où il se trouve. Il est responsable et fiable mais agira sèchement aussi bien envers les individus dans le besoin que les criminels.

Loyal Mauvais (LM)

Le personnage est d'une grande loyauté envers le camp auquel il appartient mais il a peu d'éthique utilisant tous les moyens même les plus brutaux pour réussir sa mission.

Neutre Bon (NB)

Le personnage essaye d'être loyal au camp auquel il appartient mais fera son possible pour que ses actes ne soient pas négatifs pour les gens qu'il rencontre. Ces individus ne cherchent pas à prendre avantage sur autrui et défendent les plus faibles même si de temps en temps ils doivent désobéir aux règles qu'on leur impose habituellement.

Neutre (N)

Le personnage fait de son mieux pour suivre les règles de son camp et travaille surtout pour lui-même. Il n'est pas indifférent aux malheurs d'autrui mais les accepte aussi afin d'éviter de s'attirer de gros problèmes.

Neutre Mauvais (NM)

Le personnage fait de son mieux pour suivre les règles de son camp et travaille surtout pour lui-même. Il utilise tous les moyens pour obtenir un avantage. Ceux-ci ne sont pas forcément vus comme des actes criminels par la loi mais sont moralement négatifs (trahison, manipulation ou acte brutal).

Chaotique Bon (CB)

Le personnage ignore le plus souvent les règles et agit selon son éthique avant tout. Cette éthique l'oblige à prendre soin de son prochain et de protéger les plus faibles lorsqu'ils sont en danger.

Chaotique Neutre (CN)

Le personnage ignore le plus souvent les règles et agit selon son éthique avant tout. Son éthique est très personnelle et il a tendance à agir pour son seul intérêt. Néanmoins, il utilisera rarement des méthodes brutales et essaiera d'éviter de nuire à d'autres personnes.

Chaotique Mauvais (CM)

Le personnage ignore le plus souvent les règles et agit selon son éthique avant tout. Son éthique est très négative et il utilisera tous les moyens pour arriver à ses fins.



KNUZ MÉAONLÉARK

Si vous désirez utiliser des règles particulières pour les espèces jouables dans l'univers de Zonakron, vous trouverez les informations dans les guides mis à disposition sur cette page : <https://www.zonakron.fr/page/livre-valliance>



Aventure pour 4 à 5 joueurs débutant
4-5 heures de jeu

Bienvenue sur le monde de Zonakron, une planète au corps déformé par la magie où les civilisations de tyrans et de héros s'élèvent puis s'effondrent depuis plusieurs milliers d'années.

Cette aventure se situe dans la métropole de Valliance dirigée par un conseil de puissants mages. Cette cité est en avance sur son temps et la magie côtoie la science qui a permis d'incroyables avancées technologiques. Même si la vie n'est point facile dans Valliance, les citoyens ont l'avantage de profiter d'une vie bien plus agréable que dans les campagnes. Grâce à l'industrie, ils ont accès à des vêtements agréables, des rituels magiques permettant de chauffer les appartements. L'imprimerie permet d'apprendre les dernières nouvelles et la réussite est récompensée pour les individus talentueux et chanceux.

Néanmoins, dans cette merveilleuse cité, la pauvreté, l'injustice et l'argent facile ont créé un climat parfait pour le développement de réseaux criminels. Dans les ombres des rues de la ville, les malfrats se livrent une véritable guerre pour s'accaparer les richesses des honnêtes et malhonnêtes gens.

Cette histoire se déroule le 12 Olomève 197Esd (Ère du silence divin) et deux mois se sont écoulés depuis la chute de la ville minière de Puits-amère par des monstres encore inconnus. Les réfugiés qui ont tout perdu sont devenus des recrues parfaites pour les gangs de malfrats. La malheureuse marchande **Knuz Méonléark** a été victime d'une de ces nouvelles bandes et cherche de l'aide. Sa marchandise mais surtout son fils ont été saisis par un groupe criminel nommé les Bunyps. Même si les autorités n'ont pas le temps de s'occuper de cette affaire immédiatement, elle a réussi à trouver un groupe de mercenaires qui pourrait l'aider à sauver son enfant.

Pour plus d'informations techniques pour les personnages non joueurs, veuillez aller à la fin du scénario.

Résumé

L'aventure commence à la guilde des affaires de chasses et de protections où les joueurs rencontrent la marchande **Knuz Méonléark** dont ils ont accepté la mission afin de sauver son fils **Tudzor Méonléark** et sa marchandise. En suivant les informations qu'elle a donné, ils vont devoir interroger des citoyens qui ont vu l'attaque des bandits. Grâce à cette enquête, ils auront les renseignements nécessaires pour infiltrer la cachette des Bunyps en se déguisant ou en passant par le sous-sol d'un vieux entrepôt. Finalement, ils devront utiliser des astuces pour éliminer les bandits et délivrer le fils de la marchande.

Pourquoi sont-ils là ?

Vos joueurs ont un permis pour travailler en tant que mercenaire ou chasseur de prime. Néanmoins, pour garder ce permis, il faut prouver son activité et c'est leur dernière chance en prenant ce travail pour y parvenir.

Au départ

Les joueurs se sont rassemblés à la guilde des affaires de chasses et de protections (cf. Zonakron - Valliance - p92) dans le quartier du Corbeau appelé simplement la guilde par les habitués. Ces derniers se trouvent dans une pièce où ils rencontrent leur client, une kobold de magma du nom de **Knuz Méonléark**.

Bonjour, Bonjour ! Je suis heureuse que vous ayez accepté ma demande. Je suis Madame Méonléark. Je dirige un petit commerce revendant les produits artisanaux des villages du protectorat de Valliance.

AVENTURES À VALLIANCE

La cité de Valliance compte 250 000 habitants et est en avance sur son temps aussi bien en magie que en science. Considéré que la vie au sein de cette métropole est la même qu'à la fin du 18ème siècle et qu'on y vit des aventures à la Sherlock Holmes mais en style fantasy. Dans les rues, on y côtoie aussi bien des humains (raviens) que des gnomes, des kobolds, des elfes (shasikyr) et toutes autres espèces civilisées. On ne porte pas d'armes sans un permis néanmoins vos joueurs l'auront en tant que mercenaire "officiel". Les armes de guerre et la violence gratuite dans des lieux publics sont déconseillées car les forces de l'ordre interviendront pour les arrêter et les faire juger excepté les quartiers défavorisés.

La carte de la ville entière est disponible sur ce lien : <https://www.zonakron.fr/page/livre-valliance>

[zonakron.fr/page/livre-valliance](https://www.zonakron.fr/page/livre-valliance)



Elle montre la carte de la ville et pointe à l'endroit du cercle rouge.

J'ai voulu prendre mon chemin habituel me permettant d'éviter les bouchons mais la rue fut bloquée et je fus obligée de prendre un autre itinéraire. Ils ont attaqué par dizaine et mon garde du corps n'a rien pu faire à part se faire assommer violemment. Le pauvre ne s'est toujours pas réveillé. Ces mécréants ont pris ma marchandise et mon fils a eu la mauvaise idée de les insulter. Ils l'ont pris avec eux et j'ai eu beau appeler à l'aide... Personne... Personne n'est venu à notre secours. Les gardiens sont débordés et j'ai peur pour mon fils. Je vous en supplie, retrouver le et je vous donnerai un bonus si vous me retrouvez mes marchandises. Comme promis, je vous paierai 1200 po* pour me ramener mon fils en vie.

* Pour Pathfinder 2, la prime est de 24po

Voici les réponses à des questions que les joueurs pourraient poser à la marchande :

Que savez-vous de vos agresseurs ?

Rien du tout. Ces gens étaient sales et de véritables rustres. Ces ignobles animaux se battaient même entre eux. Mais... Il y avait des gens qui ont regardé ce qui se passait. J'ai entendu une vieille raviennne qui leur criait dessus. Je crois qu'on était dans la rue des pixies.

À quoi ressemble vos marchandises ?

Ce sont des caisses avec un symbole d'un M dans un triple cercles. J'en avais cinq. Faites attention, elles sont assez lourdes. Ne vous faites pas mal.

À quoi ressemble votre fils ?

Mon fils a une corne blanche. Vous ne pouvez pas vous tromper. Il se nomme Tudzor. Il est beau garçon. Oh Tudou, j'espère que mon petit œuf va bien. Il a seulement 12 ans!

Il y a quoi dans vos caisses ?

Des marchandises venant des villages du protectorat. Deux caisses d'une excellente viande séchée de porc de Montfleuri, une de poteries d'Herbefolle et deux caisses de produits chimiques d'un alchimiste de Rochefer. Les produits alchimiques sont de premières qualités et mes clients payent un bon prix pour les obtenir.

Qui est cet alchimiste de Rochefer ?

Il se nomme George Lacier et il travaille pour les guildes de mineurs de Rochefer. Je suis étonné qu'il ne travaille pas à Valliance vu son expertise en produits chimiques.

Si les joueurs demandent à utiliser un jet de connaissance pour savoir s'ils connaissent cet alchimiste, demandez leur un jet de connaissance difficile avec pour thème la société tel que Folklore local ou Histoire. (Exemple un DD15 pour D&D5 ou DD20 pour Pathfinder)

Si c'est un succès, vous pouvez fournir ces informations à vos joueurs :

George Lacier est un alchimiste connu dans les potins des chasseurs de primes car il fut recherché après un accident alchimique dans un laboratoire. Finalement après sa capture, il fut jugé et perdit sa licence d'alchimiste devenant un paria dans la cité de Valliance mais il évita de justesse à la prison.

Combien de bonus ?

Je vous offre 50% en plus de la somme convenue si vous me ramenez ma marchandise en bon état.

Liste des produits alchimiques ?

Snuz s'exclame avec un ton surpris : "Bien sûr ! Je vais vous noter tout ce que je me souviens sur ce bout de papier". Après quelques minutes, elle tend le papier à la personne qui a posé la question.

La liste ne révèle rien de particulier excepté aux personnages qui ont des connaissances en ingénierie ou en alchimie. Pour ces derniers, les produits semblent être inoffensif mais un alchimiste expérimenté pourrait créer des puissants explosifs qui sont strictement réglementés par le gouvernement, le conseil de Valliance.

Grâce à cette information, vous devez expliquer aux joueurs que s'ils trouvent des preuves d'un commerce illicite d'explosif ou d'un complot, ils pourront donner ces informations à la justice afin d'obtenir une prime alléchante supplémentaire.

Vous semblez riche, êtes-vous une marchande renommée ?

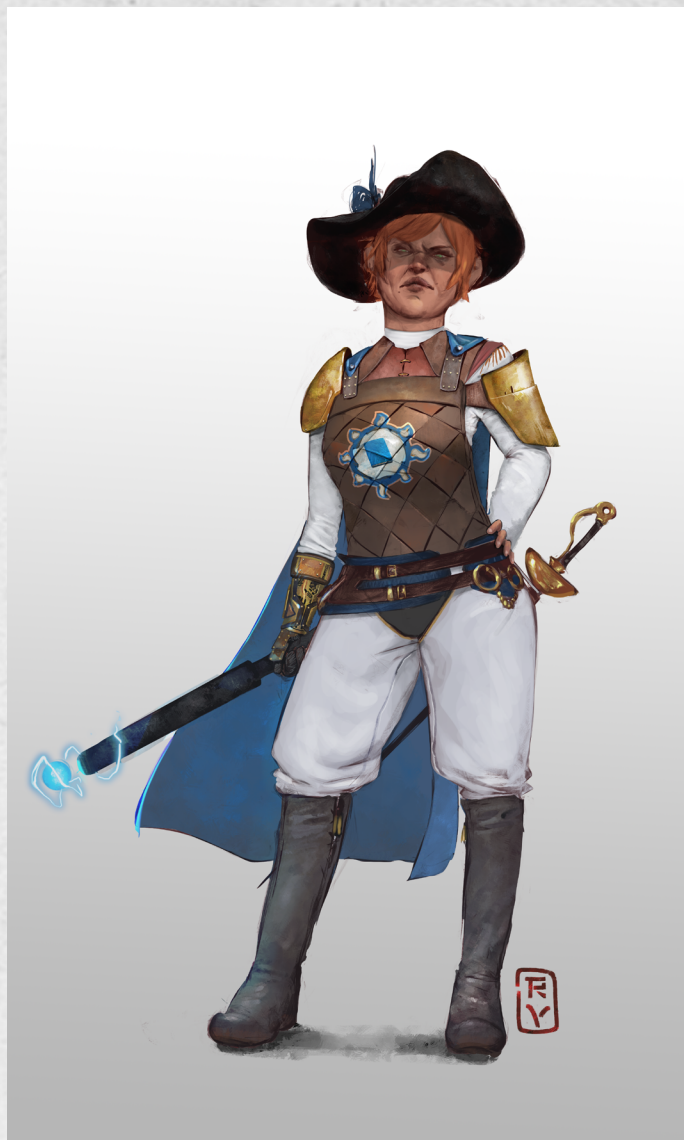
Oh hélas non. Ce n'est que récemment où j'ai eu la chance d'avoir une collaboration largement à mon avantage avec un alchimiste de Rochefer. Il n'est pas très bavard mais il est toujours très poli avec moi. Malheureusement, j'ai encore beaucoup de travail à faire avant de pouvoir être reconnu car aujourd'hui, j'ai juste un petit local pour entreposer mes marchandises. Un jour peut-être, j'esprais être remarqué par le consortium de l'hydre.

Une rue a des yeux et des oreilles

Ambiance sonore

Pour vous aider à mettre vos joueurs dans l'ambiance, je vous conseille d'aller sur le site <https://www.ambient-mixer.com/> où vous trouverez le moyen de simuler les bruits classiques d'une ville aussi vivante que Valliance. Recherchez le mot clé "street D&D" par exemple.

La rue des pixies est un peu à l'écart et il est facile de tomber dans ce cul-de-sac. Néanmoins, elle n'est pas connue pour être un lieu dangereux où on peut se faire agresser. Dans cet endroit, les joueurs vont devoir discuter avec des témoins qui pourront leur donner les indices nécessaires pour trouver qui est derrière cette attaque. Pour l'orphelin Elsiam, vous devrez



dire qu'il observe les joueurs lorsque ces derniers discuteront avec la vieille Nanie ou s'ils vous indiquent qu'ils sont sur leur gardes.

À leur arrivé en cet endroit, vous pouvez leur lire ceci ou improviser :

Alors que vous arrivez enfin à la ruelle des pixies, vous remarquez que même si ce lieu ne semble pas dangereux, il est idéal pour tendre une embuscade grâce aux diverses petites ruelles qui y mène. Calme et tranquille, on peut voir quelques citoyens de Valliance dans leur routine quotidienne. Une vieille dame fait du tricot et une odeur de gâteau venant d'une fenêtre derrière elle parfume la ruelle. Un gnome clochard tend la main vers les joueurs espérant attirer leur attention et une jeune femme rouspète car son fils ne semble pas désirer arrêter leur jeu de cache-cache.

Durant cette première partie du scénario, des petites frappes de la bande des Bunypes sont revenues par peur d'avoir été remarquées. Ils ne sont pas très malins et cherchent surtout à prouver à leur cheffe qu'ils ne sont pas de bons à rien. Hélas leurs actions sont au contraire révélateur de leurs incompétences. Si les joueurs demandent si on les observe, demandez un jet de perception DD10. Une réussite, leur indique qu'on les espionne mais qu'ils ne sont pas très discrets. Au moindre mouvement vers eux, ils s'enfuient. Un jet de connaissance société ou criminalité ou un thème qui s'en rapproche avec une difficulté DD10 indique aux joueurs que jeunes malfrats seraient très certainement enclin à les attaquer plus tard dans un lieu propice.

Danielle "La vieille Nanie" Fourreau - Ravien f âge vénérable - Retraitée

Expert 4 - AL:NB - Adore les enfants et le rhum

Cette vieille femme est sur le trottoir en train de tricoter dans une chaise à bascule. On peut sentir l'odeur de gâteaux venant de la fenêtre de son appartement derrière elle. Elle a bien entendu vu la scène mais malheureusement elle est presque sourde.

Afin de déterminer si les joueurs arrivent à la convaincre de leur parler de ce qui s'est passé, voici quelques mots-clés :

- Patient : il répète autant qu'il faut pour qu'elle comprenne.
- Poli : Ils sont polis avec la vieille dame.
- Parler d'une kobold qui a été volée
- Être d'accord avec elle à propos des jeunes qui n'ont plus de respect pour les vieux aujourd'hui.

Informations

- La vieille dame a remarqué que les malfrats portaient un foulard jaune placé sur la tête ou à l'épaule. C'est un signe courant chez les petites bandes de voyous.
- Si les joueurs ont réussi à être très amis avec elle, alors elle demandera au jeune **Elsiam** de leur parler.

Nydjart Beaubouchon - Gnome h - Soldat traumatisé par la guerre

Guerrier 3/Roublard 1 - AL:N - Lâche et se gratte souvent le cul
Ce gnome est plus jeune que son apparence le suggère mais il a quand même 83 ans. Ce pauvre soldat fait la manche et cherche à obtenir quelques pièces pour de l'opium ou de l'alcool. On peut y voir un médaillon typique des soldats de l'armée de Valliance.

Afin de déterminer si les joueurs arrivent à le convaincre de leur parler de ce qui s'est passé, voici quelques mots-clés ou des conditions :

- Les joueurs peuvent utiliser Connaissances (histoire) à la place de Diplomatie pour le rendre amical.
- Être un combattant et faire preuve de respect en lui parlant.
- Lui proposer de l'alcool et accepter de boire avec lui.
- Ne surtout pas parler de son manque de courage

Informations

- Il a remarqué que c'était en majorité des petites frappes qui étaient là pour aider à prendre les marchandises. Il pense qu'ils font partie de la bande des Bunyps et qu'ils font un signe de la main particulier en touchant leur oreille droite avant de se parler. **Nydjart** pense que c'est une sorte de code pour s'identifier.

Brise Vieuxdonjon - Ravien f - Une jeune épouse d'ouvrier

Gens du peuple 1 - AL:N - Parle avec un fort accent et adore ses enfants
*Cette dame a bien vu quelque chose mais elle est occupée avec son fils **Luc** qui ne cesse de la faire courir avec son jeu de cache-cache.*

Afin de déterminer si les joueurs arrivent à la convaincre de leur parler de ce qui s'est passé, voici quelques mots-clés :

- On peut l'intimider afin de l'obliger à parler mais ce sera mal vu par les autres personnages détenant des informations.
- Si les joueurs trouve l'enfant avec un jet de Perception DD15, ils remarqueront qu'il y a un autre enfant dans une ruelle qui est **Elsiam**.
- Lui proposer quelques pièces d'argent. (Au moins 2 pa*)
- Lui dire qu'ils sont à la recherche d'un enfant eux aussi.
- Si les joueurs discutent avec **Luc**, il dira qu'**Elsiam** a volé un objet précieux aux bandits.

* Pour Pathfinder 2, Il faut lui donner au moins 3 pc

Informations

- **Brise** se souvient que l'un des malfrats se plaignait de devoir passer devant les clients du tripot. Il a dit que la tête de tigre fonctionnait mal. Un de ses collègues lui a dit que c'était mieux que de risquer leur peau par l'entrepôt.
- Il y avait un homme bien plus fort que les autres mais il a une peur bleue des rats.

Elsiam - Shasykyr h 8 ans - Orphelin malin

Roublard 1 - AL:CN - Adore les gâteaux de la vieille Nanie
*Orphelin et à l'abandon, survivant comme il peut. Il est craintif et observe les joueurs. Ces derniers peuvent le remarquer avec un jet de perception DD16. Néanmoins, **Elsiam** a survécu grâce à son observation et n'acceptera pas de parler sauf si on l'oblige.*

Pour l'attraper, il faut :

- Réussir un jet de Discrétion DD20
- L'attirer grâce à un objet précieux ou de la nourriture.
- Demander de l'aide à la vieille Nani ou de lui proposer des gâteaux de la grand mère.

Si les joueurs n'arrivent pas à l'attraper, vous pouvez réaliser une petite course-poursuite avec les règles suivantes :

Pour arriver à attraper **Elsiam**, les joueurs doivent réussir des épreuves qui sont découpées en plusieurs parties. Chaque joueur peut décider de faire une ou deux épreuves à chaque phase. Si vous échouez, vous perdez le garçon. Néanmoins si vous réussissez 2 épreuves d'un coup lui permet de gagner un "joker" lui permettant d'ignorer un échec aux prochaines étapes.

Phase 1 Une ruelle encombrée

L'enfant passe à travers une petite ruelle encombrée de caisses et d'autres déchets.

Épreuve 1 : Sauter par dessus les débris Acrobatie DD12

Épreuve 2 : Passer entre les débris Évasion DD10

Phase 2 Elsiam essaye de vous semer

Épreuve 1 : Vous connaissez ce genre de rue Folklore local ou Survie DD12

Épreuve 2 : Vous tentez de ne pas le perdre de vue Perception DD15

Phase 3 Elsiam utilise des vieux qui marchent très lentement pour vous semer !

Épreuve 1 : Vous faites peur aux vieux ! Intimidation DD10

Épreuve 2 : Vous êtes un incroyable acrobate Acrobatie DD15

Informations

L'enfant a volé un laissez-passer ressemblant à un bracelet pour le tripot du **Bidon Joyeux** où on peut lire une inscription "au lionceau" et il est prêt à le vendre pour 5 po* ou rien du tout s'il est menacé. Celui-ci permet de pouvoir marchander une entrée pour d'autres personnes au prix de 2 po* par personne. Un personnage qui a des connaissances dans la criminalité ou le folklore local (Ou une connaissance dont le thème se rapproche) sera que c'est un laissez-passer pour des clients privilégiés. En général, il faut prononcer les mots exacts à la bonne personne en montrant le bijou sinon on a vite des problèmes.

* Pour pathfinder2, il demande 5pa et accepte facilement pour 2pa.

Conclusion de la partie 1

Pour avancer dans la seconde partie, les joueurs doivent découvrir l'une des deux informations suivantes :

- Les truands font partie de la bande des Bunyps
- Les criminels sont en lien avec la taverne du Bidon joyeux

Les joueurs peuvent connaître la bande des Bunyps à cause de leurs crimes récents dans les journaux et obtenir les informations suivantes en réalisant un jet de Connaissances (Folklore local).

DD10 - Les Bunyps sont une petite bande de voyous qui est apparu récemment plusieurs fois pour des troubles à l'ordre publique. Une nouvelle bande qui veut gagner du respect et de l'autorité dans le quartier du Haut pic.

DD14 - Les Bunyps sont dirigés par la cheffe Rebecca et la bande est en réalité très petite. Ils testent de nombreuses recrues et n'importe qui semblent faire l'affaire. On dit que ces nouveaux Bunyps doivent porter un objet sur eux. (Le foulard jaune)

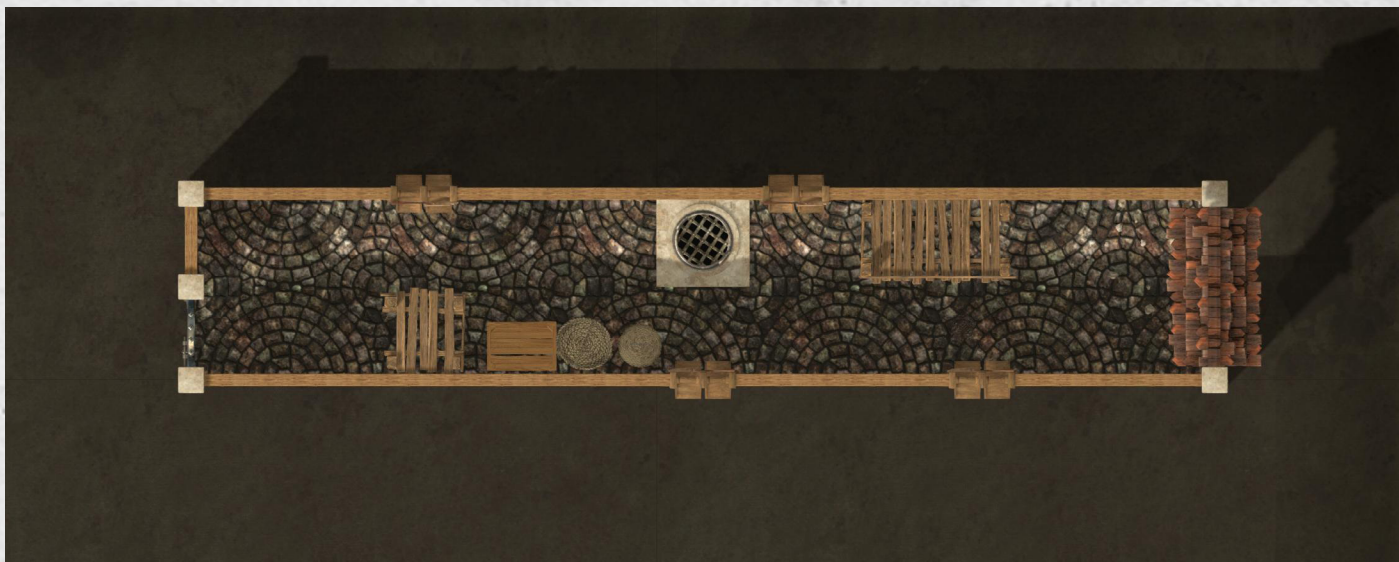
DD18 - Les Bunyps ont été vu du côté du **Bidon joyeux**, une taverne connue pour attirer les malfrats. Néanmoins, tout le monde sait que son propriétaire sait comment les obliger à se tenir correctement grâce à ses gardes.

DD20 - La cheffe des Bunyps a réussi un gros coup mais semble être anxieuse au point d'espérer de se débarrasser de son trésor. Tous les petits voyous ont été dispersés pour des petites missions. On dit que sa cachette se trouve dans un sous-sol d'un entrepôt. (C'est faux mais on peut accéder à leur repaire par le sous-sol de cet entrepôt)

Préparations et des baffes

Durant ce court voyage vers la ruelle du Crapaud, les joueurs peuvent acheter de l'équipement. Dans une métropole comme Valliance, il est facile d'acheter des potions et des parchemins de sort.

Durant leurs interrogations, vos joueurs ont attiré les malfrats des Bunyps qui vont les attaquer dans une ruelle à l'écart dans le quartier du haut pic.



Néanmoins, si vos joueurs les ont repérés, ils peuvent décider de les éviter ou au contraire de joueur la comédie pour les prendre ensuite par surprise. Cette rencontre a pour vocation de montrer le système de jeu du combat mais en aucun cas de les mettre en danger. Cependant ces malfrats doivent donner des informations sur le danger de leurs futurs adversaires.

Si les joueurs se font surprendre par les gredins des Bunyps, vous pouvez lire ceci :

Alors que vous vous dirigez en direction de la taverne du Bidon joyeux, votre chemin s'égare dans l'un des nombreux cul-de-sac du quartier du haut pic. Hélas en vous retournant, vous remarquez des malfrats avec un foulard jaune bloquer la sortie.

Il y autant de petites frappes des Bunyps que de joueurs. Ces derniers sont des jeunes gens qui ont au grand maximum 14 ans avec des couteaux. Ils ne sont pas sûr d'eux mais ils sont très motivés et n'hésiteront pas à les intimider afin qu'ils donnent leurs argents et leur matériel.

Ci-dessus, voici un exemple de carte de cul-de-sac où vous avez l'entrée à la rue à droite et une grille fermée se trouve à gauche. Les joueurs peuvent très bien réaliser une embuscade où les joueurs sont ceux qui bloquent la rue.

Si l'un d'entre eux est encore en état de parler, il parlera de ses boss et surtout de Tonton et Balourd qui sont capables de les battre seul.

Une infiltration risquée

Ambiance sonore

L'ambiance est bien différente selon la situation. Toujours sur le site <https://rpg.ambient-mixer.com>, vous pouvez rechercher le mot clé "tavern" et vous suggère d'essayer Roleplaying Tavern lorsque vos joueurs sont dans la taverne du Bidon Joyeux.

S'ils explorent l'entrepôt, je vous conseille une musique plus sinistre de l'artiste Graham Plowman ou la chaîne Youtube Cryochamber.

Dans cette troisième partie, les joueurs vont devoir trouver le moyen de rentrer dans la cachette de la bande des Bunyps. Il existe deux moyens mais vous pouvez en créer d'autres.

À propos de Biligop Bidon

Il y a quelques mois, **M. Biligop Bidon** a été recruté par un investisseur du nom de **Lobert Gris**. Ce dernier est un pion de l'iris jaune (Un dangereux groupe de cultiste de Béal) qui est utilisé pour créer des lieux de débauche dans la ville de Valliance. **M. Bidon** est un gnome qui gère sa taverne et sa petite salle de jeu avec discrétion. Il a accepté de louer son sous-sol à la bande des Bunyps qui travaillent aussi pour son investisseur.

Biligop Bidon n'aime pas ses locataires qu'il considère comme des minables et dont la présence est mauvaise pour son commerce. Il espère pouvoir racheter l'entrepôt à côté afin de créer une entrée plus discrète à son sous-sol et pour réaliser des affaires plus lucratives avec le marché noir de Valliance. Ces informations sont facultatives mais vous pouvez vous en servir pour créer des options alternatives pour vos joueurs.

La ruelle du Crapaud

Lorsque les joueurs décident d'aller à la taverne du Bidon Joyeux, vous pouvez lire ce texte leur indiquant leur arrivée dans la ruelle du crapaud.

Non loin du quartier du Haut Pic, vous arrivez dans la ruelle du Crapaud où on y trouve de nombreux immeubles en piteux états. Parmi ces habitations où la vie quotidienne ne semble être dérangée par votre arrivée, votre regard est attiré par l'activité de la clientèle d'une taverne. Avec une enseigne en forme de ventre, vous pouvez entendre les discussions joyeuses des clients du Bidon Joyeux. Non loin de ce lieu grégaire, vous pouvez voir un entrepôt abandonné où des clochards vont et viennent, essayant de temps en temps de quémander une pièce à un passant.

Visite du Bidon joyeux

Le rez-de-chaussée

Sous le regard ennuyé d'un videur, la pièce centrale accueille les clients de cette taverne avec une odeur de bière et de sueur. Au comptoir, on peut commander boissons et saucissons à la tavernière Shasikyr (elfe) **Astrazielle Torilkyl** au regard très observateur. Cette dernière garde à sa ceinture une rapière permettant d'intimider les idiots au sang chaud. Quelques tables à la propreté douteuse permet aux clients pressés de s'installer. Néanmoins, la serveuse du Bidon joyeux n'hésitera pas à guider les clients à l'étage où l'on peut s'asseoir et discuter tranquillement.

La cuisine est assez vaste pour faire quelques repas pour les habitués et les ouvriers qui ont un petit creux. On y sert de la soupe avec un mélange de viande bon marché et de légumes. C'est par ici qu'on fait descendre les clients qui désirent rentrer dans le tripot. Dans cette cuisine se trouve toujours un garde en faction ainsi que la cuisinière. Ces derniers jouent souvent aux dés pour tuer le temps mais font attention à bien vérifier l'identité des gens qui veulent rentrer.

L'étage supérieur

À cet étage, on trouve de nombreuses tables et au centre de chaque table, il y a un bol en métal où l'on met des charbons afin de chauffer la soupe que l'on sert. La porte la plus proche de l'escalier mène aux toilettes tandis que la plus proche de la rue est fermée à clé (Crochetage DD15 pour l'ouvrir).

Cette porte mène aux quartiers de **Biligop Bidon** qui sert aussi bien de bureau que de chambre. Ce gnome débrouillard passe la plupart de son temps à faire les comptes ou établir des plans pour faire plus de bénéfices. Dans les tiroirs du bureau on peut y trouver des documents sur ses recettes et autres transactions légales ainsi qu'une bourse de 30 po.

Le Bidon Joyeux



Rez-de-Chaussée



1er étage



Sous-sol



La cachette des Bunyps

Néanmoins, il y a une lettre adressé à Biligop qui intéressera les joueurs dont le message évoque un problème de sous-sol et qu'une équipe efficace avec des foulards jaunes devraient arriver pour résoudre l'infestation, signé Bert. C'est un message codé déchiffable facilement par un jet de connaissance DD10 en linguistique ou toutes compétences permettant de le faire. Si c'est un succès, ils comprennent qu'il est prévu qu'un groupe bien équipé arrive à la taverne pour aller voir dans le sous-sol.

Sous son lit, il y a un coffret avec une serrure (Crochetage DD25) où on y trouve toutes les paperasses concernant ses transactions malhonnêtes ainsi que 500 po et 100 pp.

Remarque à propos de la lettre

Le contenu de cette lettre peut être déterminant sur le choix de l'approche des joueurs pour entrer dans la planque des Bunyps. Si vous sentez que ça peut être difficile pour vos joueurs d'obtenir cette information, n'hésitez pas à permettre d'obtenir cette information autrement via une discussion avec un vendeur ou une serveuse par exemple.

Le tripot

Sous l'établissement, on y trouve plusieurs tables de jeu permettant à une trentaine d'accrocs aux jeux d'argent de se ruiner en quelques heures. Pour s'occuper des clients, il y a deux serveuses et quatre gardes ainsi que cinq croupiers. Les jeux d'argents sont divisés en deux catégories : les jeux de cartes et les jeux de dés.

Le passage vers le sous-sol du Bidon Joyeux

Près du bar se trouve une pièce pour stocker les diverses bouteilles d'alcool et une horrible tête de lion en bois avec deux yeux rouges. Le mécanisme rudimentaire de cette porte secrète est d'appuyer sur l'œil de gauche du lion. Si les joueurs ne le savent pas, il faut réussir un jet de sabotage DD10 pour l'ouvrir ou forcer le mécanisme par la force DD15 mais le bruit attirera Balourd et Zigi.

Entrer par le tripot

Attention, les joueurs doivent savoir que faire irruption dans la taverne pour forcer le passage vers la cachette des malfrats est la pire des idées.



Rez-de-chaussée



Sous-sol

Remarques

Pour rendre ces scènes plus riches, incitez vos joueurs à décrire leurs actions comme s'il s'agissait d'un film plutôt que de simplement parler en termes techniques. Par exemple, au lieu de "Je fais un test de Déguisement" ou "Je fais un test de Diplomatie", incitez-les à décrire ce qu'ils utilisent pour se déguiser ou pour convaincre : vont-ils intégrer des éléments précis comme le foulard jaune ? vont-ils aborder un sujet leur permettant d'être des recrues des Bunyps crédibles ? N'hésitez pas à accorder des bonus adéquats pour ces précisions qui montrent que les joueurs se sont impliqués dans

La garde rappellera rapidement (Comme par hasard) pour les arrêter et les envoyer aux cachots. D'ailleurs, les employés qui gèrent la sécurité sont plus forts qu'un simple malfrat du gang des Bunyps.

Se faire passer pour un membre des Bunyps

Dans l'établissement, les joueurs devront être astucieux pour se présenter au maître des lieux, **M. Bidon**, car c'est toute l'équipe qui sera jugée et non celui qui discutera avec le tenancier. Afin de se faire passer pour un membre de ces voyous, il faut que chaque joueur lance un jet de Bluff avec les modificateurs de la table ci-dessous. Si la moyenne dépasse une Difficulté de 16 alors c'est un succès et ils sont menés jusqu'au repère.

Modificateur sur le jet de bluff	Modificateur du DD
Le personnage porte un foulard jaune	+3
Signe de la main (Avoir un point en linguistique)*	+5
Porter des habits sales et pauvres	+2
Porter des habits normaux	-2
Porter des habits riches	-10
Parler comme un voyou avec de l'argot	+5

* Le signe de main est plus compliqué. Si un personnage a au moins un point dans linguistique, il peut le reproduire sans problème. Néanmoins, vous pouvez accepter un jet d'intelligence DD10 pour tenter de le reproduire mais s'il échoue, le personnage a un malus de -5.

Succès

Un gros bras les surveillera jusqu'au passage secret dans la pièce du tripot et se plaindra à propos de l'accès à la planque. Il indiquera que le patron allait faire nettoyer l'accès souterrain à l'entrepôt voisin.

Échec

M. Bidon sera suspicieux et leur dira que les nouveaux ne sont pas admis dans le sous-sol. Ils doivent faire comme les autres et attendre que leur chef les contacte. S'ils veulent, ils peuvent jouer leur argent au tripot à condition de se tenir tranquille.

Échec catastrophique

Le tenancier fera comme s'il ne savait rien et qu'il n'aime pas les voyous dans leur genre. Il dira qu'il n'a pas peur et que ses hommes s'occuperont d'eux. Déclencher un combat est risqué pour les joueurs. N'hésitez pas à indiquer aux joueurs avec des personnages martiaux de leur dire que les gardes ne sont pas de simples voyous de bas étage.

Utiliser le passe pour entrer dans le tripot

Les joueurs désirent peut-être envoyer une personne s'infiltrer dans le tripot avec le laissez-passer. Si le joueur dit uniquement les mots "Au lionceau" à la tavernière, il pourra entrer dans le tripot. À l'intérieur, un serveur expliquera que l'établissement fermera à une heure du matin. Après quelques minutes, il verra une personne sortir du passage à la tête de lion près du bar du tripot.

D'autres possibilités ?

Dans cette aventure, il n'est pas facile de faire briller le personnage d'alchimiste. Voici quelques pistes pouvant attirer l'attention des joueurs et d'utiliser les capacités particulières de leur personnage.

- S'ils écoutent les bavardages dans la cuisine, ils entendront qu'un repas va être préparé pour la bande des Bunyps. Ils peuvent empoisonner le repas avec des produits simples mais efficaces comme un laxatif puissant ou des drogues pouvant endormir.
- L'établissement désire tester une nouvelle serveuse/serveur et on lui demandera d'apporter une tasse de café ou un verre d'alcool au patron permettant de voir le contenu de la lettre.
- L'établissement désire recruter un nouveau tenancier pour s'occuper de servir les boissons. Grâce à ce poste, il aura accès à des bières à destination du sous-sol. Donner l'occasion à l'alchimiste de briller en trouvant des produits dans le bar qu'il peut mélanger pour faire fuir la clientèle, faire dormir le garde de nuit ou donner un alcool plus fort qui assommera "Tonton".

S'infiltrer lorsque la taverne est fermée

Les joueurs peuvent avoir l'idée d'observer les alentours de la taverne et ils découvriront non seulement l'accès à la cuisine via une ruelle derrière la taverne mais accorder un jet de perception DD15 pour plus d'informations. Si c'est un succès, les joueurs découvriront que la fenêtre des toilettes du premier étage est entre-ouverte et trouveront un moyen de monter sur les toits sans aucun danger.

Le Bidon joyeux fait son possible pour se débarrasser de ses clients les plus éméchés vers une heure du matin. La taverne devient silencieuse vers deux heures du matin. Néanmoins, l'endroit n'est pas sans défense durant la nuit. Même s'il n'y a rien de valeur laissé dans la taverne, il y a deux gardes qui restent surveiller la nuit.

La porte d'entrée est bloquée par une barre en bois très épaisse. On ne peut donc pas ouvrir la porte avec du crochetage mais seulement par la force ou avec de l'astuce. Néanmoins, on peut entrer aussi par le toit en cassant une fenêtre discrètement et avec l'équipement nécessaire pour suspendre le joueur qui désire entrer par cette voie. La porte de service est aussi bloquée par une barre en bois mais une fenêtre a un carreau manquant. On peut s'en apercevoir avec un jet de Perception DD12 et ouvrir facilement la fenêtre.

À l'intérieur, un garde joue aux cartes pour passer le temps. Néanmoins, il fait une ronde toutes les dix minutes et en profite de temps en temps pour aller se soulager aux toilettes ou d'aller à la cuisine pour se prendre un morceau à manger.

Entrer par l'entrepôt

Il existe un vieil entrepôt à côté de la taverne du Bidon. Ce dernier est peu utilisé et il y a souvent des mendiants qui s'y réfugient. Toutes les semaines, ils sont dispersés par les gardiens de la paix et pour les plus récalcitrants, ils sont envoyés en prison.

Pour cette aventure, le bâtiment n'est pas rempli de marchandise mais de trois pauvres bougres qui discutent en buvant un mauvais alcool.

Régis Leviolon - ravien h - **Clochard**

Expert 1 - AL:N - A peur des poissons et maladroit

Marlène Griffard - ravien f - **Clochard**

Gens du peuple 2 - AL:NM - Défigurée et n'aime pas les richouilles

Izki Smaugriar - kobold des nuages m - **Faux clochard**

Barde 1 - AL:CB - C'est un journaliste en couverture qui enquête sur la disparition de sa confrère **Dongdie Balwareau**.

Ces trois gaillards n'aiment pas les gens qui ne sont pas pauvres. Néanmoins, ils discutent facilement lorsqu'on leur offre de l'alcool, de l'argent ou qu'on les intimide. Les joueurs peuvent faire un jet d'intimidation ou de diplomatie :

DD10

Il y a un sous-sol abandonné mais il est difficile d'accès. Vous trouverez peut-être ce que vous cherchez.

DD15

Il y a bien un sous-sol abandonné et qui est relié à celui de la taverne mais il est infesté par des gros rats et surtout encombré par des débris.

Izki Smaugriar sera intéressé par le groupe des joueurs et essaiera de les espionner de loin. S'ils décident d'aller dans le sous-sol de l'entrepôt, il prendra le risque de les suivre. Après le combat contre le rat mutant, vous pouvez demander un jet de Perception DD15 afin de savoir si les joueurs découvrent qu'ils sont suivis. Si **Izki Smaugriar** est découvert alors il expliquera qu'il recherche **Dongdie Balwareau** qui a disparu dans cet entrepôt. Les joueurs peuvent décider de l'aider à la chercher ou lui demander de déguerpir. Néanmoins, s'il découvre le corps de la gnome dans la salle 6 et qu'il informe le journaliste **Izki** alors ils recevront à la fin de leur mission 400 po.

1 La réserve

C'est ici qu'on dépose les marchandises lorsque l'entrepôt est utilisé par une entreprise. Lorsque les joueurs arrivent, ils trouvent simplement

quelques caisses vides, des paillasses et de nombreux détritres ainsi que quelques rats morts. Un brasero se trouve dans cette pièce pour réchauffer les trois sans-abris. Il y a une sortie avec une double porte pour faire entrer les carrioles et une porte d'entrée au nord de cette pièce. La porte pour l'accès au sous-sol avec le mot "accueil" inscrit est peu solide et grince énormément tandis que la seconde porte vers la salle de repos est condamnée par deux planches.

Pour ouvrir la porte condamnée, il faut réussir un jet de Force DD15.

2 Accès au sous-sol

Cette pièce a une porte avec le mot "accueil" écrit dessus et un escalier descend vers le sous-sol. Ce dernier est obstrué par de nombreux débris. On y trouve aussi des toilettes avec une porte cassée dont le conduit est bouché depuis longtemps.

L'escalier

Il est difficile de passer mais ce n'est pas impossible mais il est facile de se retrouver coincer. Le joueur qui désire passer doit réaliser un jet d'Évasion DD20 mais vous pouvez donner un bonus de +4 pour les personnages de taille P. Si un personnage rate de 5 ou plus, il se retrouve coincé.

Si cela arrive et que c'est le premier personnage a tenté de passer alors il se fera attaquer par un rat sanguinaire. Chaque tour, le joueur subira automatiquement 1d4 de dégâts. Pour sortir un personnage coincé, il faut réussir un jet de Force DD14.

3 La salle d'attente

Cette pièce est vide depuis longtemps et n'a que quelques toiles dans deux coins de cette pièce. La porte pour aller à l'accueil ne tient plus et si on la touche, elle tombe dans un fracas assourdissant.

4 L'accueil

Cette pièce a un vieux bureau et une étagère pour y ranger quelques objets. On ne trouve absolument rien à l'exception du poison de mort aux rats dans un tiroir du bureau. *Ce poison est du trioxyde d'arsenic* (Ingestion DD18/Effet initial 1d4 Constitution/Effet secondaire 2d4 Constitution/Prix 50po) qui est très virulent mais il faut le mélanger à quelque chose. La porte vers la salle de repos est ancienne et grince énormément.

5 La salle de repos

Cette grande pièce est dédiée aux pauses des employés de l'entrepôt lorsque ce bâtiment est utilisé par une entreprise. Aujourd'hui, cette pièce est dangereuse car une partie du sol peut s'effondrer si le moindre objet lourd (20 kg ou plus) est déposé sur cette zone.

Une personne peut éviter de faire effondrer le sol en réalisant un jet d'Équilibre ou Acrobatie DD15 en se déplaçant très lentement. Un personnage de petite taille gagne un bonus de +4.

Le trou dans cette pièce descend dans la pièce 9 mais il faut réussir un jet d'Escalade DD15 pour éviter de se faire mal. Si le personnage échoue, il subit 1d6 de dégâts.

On trouve divers objets à l'abandon dont deux étagères sur lesquelles on peut trouver des outils tels qu'une barre à mine, des marteaux et autres objets qui peuvent aider à débayer l'escalier. S'ils le font, ça leur prendra deux bonnes heures.

Adversaires FP1

Quatre rats sanguinaires très territoriaux attaquent les intrus s'ils restent trop longtemps. Les joueurs peuvent détecter leurs présences avec un jet de Perception DD10. Si au bout d'une dizaine de minutes les joueurs ne quittent pas la pièce, ils attaquent.

4 Rats sanguinaires (Voir page 10)

6 L'ancienne réserve

Il y a plus de 20 ans, cette pièce était une réserve pour du matériel léger durant la construction du quartier. Aujourd'hui, cette pièce est remplie de tonneaux en métal contenant des produits chimiques inutiles mais dangereux. L'un d'entre eux a été renversé et a laissé une marque de brûlure sur le sol.

Dans l'un de ces bidons, il y a le cadavre d'une kobold des nuages du nom

de **Dongdie Balwareau**. Cette malheureuse était une journaliste du journal le Valliance enchaîné disparu il y a 2 ans. Sur un jet de Perception DD18, les joueurs peuvent trouver un médaillon représentant un livre ouvert en argent près du tonneau de la victime.

Ce lieu n'est pas sans danger si on fait des recherches. Les tonneaux ont des fuites et on peut se brûler. Si les joueurs cherchent et font 10 ou moins, ils se brûlent et perdent un point de vie.

7 Pièce de stockage de l'outillage

C'est ici qu'on entreposait les outils des ouvriers du bâtiment et on y a laissé que des ordures. Cachés parmi ces déchets, des rats sanguinaires affamés attaqueront lorsqu'une personne sera au milieu de la pièce mais peuvent être découvert si un jet de Perception DD18 est réussi. Ces bêtes s'acharneront sur une cible à la fois.

Adversaires FP1

3 Rats sanguinaires (Voir page 10)

Il existe trois sorties menant aux pièces 6, 8 et 9 mais dont les portes ont été enlevées par des malotrus qui désiraient un peu de bois pour se chauffer il y a bien des années.

8 Ancienne réserve d'explosifs

Pour creuser et briser les roches empêchant de bâtir le quartier, il a fallu utiliser des explosifs. Ces derniers furent scellés en ce lieu mais aujourd'hui, il n'y a plus que des caisses vides ou presque. La pièce est percée de trous menant à des galeries en dessous de l'entrepôt ainsi qu'aux égouts. Empruntés par des rats de toutes tailles, l'un d'entre eux chasse ses congénères car il est devenu trop gros pour revenir dans les égouts.

Adversaire FP2

Rat sanguinaire mutant (Voir page 10)

Cette maudite bête a tué un pauvre bougre qui pensait trouver quelques objets de valeur oubliés. Les restes de son corps sont dispersés dans la pièce mais on peut trouver une épée courte de maître et une potion de soin léger qui a miraculeusement survécu jusqu'à maintenant.

Une entrée cachée par des gravas peut être découverte avec un jet de Perception DD15 et permettant d'entrée dans la pièce 10. Néanmoins, si les joueurs ratent leurs jets, je vous conseille qu'ils trouvent l'entrée qu'une ou deux heures plus tard.

9 La réserve d'eau potable

À l'époque, il fallait de l'eau potable à portée et cet endroit fut une pièce dédiée à cet objectif. Aujourd'hui, il n'y a plus rien excepté un trou au plafond menant à la salle de repos.

10 Une pièce imprévue

Cette ancienne pièce fut bâtie pour mettre de la contrebande et abandonnée par la suite pour finalement être oubliée par les habitants de la rue exceptés par les criminels bien informés. On y trouve un ancien couloir qui mène au sous-sol du Bidon joyeux et une vieille caisse remplie de vieux objets. Parmi ces objets sans valeurs, il y a deux brochures pleines de crasses mais avec un jet d'Estimation DD12 permet au joueur de l'estimer à 50 po chacune.

Sauver le gamin

Ambiance sonore

L'ambiance sonore peut être plus légère et simple. On peut entendre le bruit des torches qui brûlent et les clapotis des infiltrations d'eau. Je vous conseille de trouver la bande sonore "The tunnels" sur le site <https://nature-other.ambient-mixer.com>.

Visite du sous-sol du Bidon Joyeux

1 Salle de garde

Une solide table est placée au centre de cette pièce entourée par cinq chaises. On trouve sur cette table deux dagues ainsi que deux bouteilles de vin et des cartes de jeu. Les gardiens de cette pièce sont concentrés à râler et s'amuser à des jeux d'argent.

Adversaires FP4

Jouant aux cartes, **Zigi Sloramark**, **Grazar "Tonton" Filon** et **Zéan "Balourd" Astrofa** sont là pour intervenir selon les désirs de leur chef. Néanmoins, l'attente est longue et la bière aux goûts douteux les oblige à aller aux toilettes. Plus d'informations en page 09.

2 Débarras

Cette grande pièce renferme tout un tas d'objets volés de piètres valeurs empestant les odeurs des égouts. Dans un coin de la pièce, une grosse toile d'araignée y est logé où se trouve une araignée qui mange un rat malchanceux. Ce prédateur d'une bonne taille semble être intéressé que par son repas. Si les joueurs cherchent des objets précieux, il faudra réussir un jet de Perception DD18 pour trouver une bombe fumigène, des chausse-trappes et une baguette magique de son illusoire avec 5 charges. Néanmoins, s'ils n'ont pas chassé l'araignée, chaque joueur qui aura cherché se fera mordre par Baba qui n'aime pas les intrus (Une seule attaque).

Adversaire FP1/4

Baba l'araignée est douée pour percevoir le danger et cette dernière se cachera si on s'approche. Néanmoins, si on cherche des objets précieux ou si on désire la traquer, elle se défendra. (Voir page 10)

3 Entrée principale

Dans cette pièce, on y trouve un escalier grinçant menant à la porte secrète qui mène au tripot du Bidon joyeux. Dans cette pièce, on ne voit qu'une fuite d'eau venant du plafond et une simple porte de bois ainsi que des vieux objets abandonnés.

4 Les toilettes

Fermée par une porte en bois mal conçue, ces latrines sont un simple trou dans le sol où on peut entendre le ruissellement lointain de l'eau des égouts.

5 Dortoir

Quelques paillasses dispersées sont éparpillées dans cette pièce faisant office de dortoir. Il y a quelques restes de fruits et légumes à moitié mangés

Adversaire FP 1/2

Ronflant comme un bien heureux, **Rémik Lorka** (Voir page 10) dort profondément et on y sent une horrible odeur de pieds. Un jet de Discrétion DD8 est nécessaire pour éviter de le réveiller.

6 Prison

Cette pièce est sale et malodorante. Une chaîne retient un gros chien dans le coin de la pièce l'empêchant de mordre **Tudzor Méonléark** qui s'est mis en boule et sanglote. Un seau abîmé avec les déjections du prisonnier est renversé au milieu de la pièce.

Adversaire FP1

Roufi (Voir page 10)

7 Placard à balai

C'est un placard avec différents ustensiles permettant de nettoyer la planque des malfrats qui y vivent.

Bureau

Dans cette pièce, il y a quelques coffres bons marchés où on y trouve des objets volés par la bande de criminel. Au fond, on peut y voir un bureau de bonne qualité mais endommagé avec de nombreux papiers ainsi qu'un lit derrière celui-ci.

Adversaire FP2

Concentrée sur divers documents, **Rebecca Pinçar** est inquiète et elle a raison. Si les joueurs arrivent ici sans qu'elle n'est rien entendue, elle essaiera de négocier mais sera prête à se battre.

Entrer via le tripot du Bidon joyeux

Réussir à passer par le tripot du Bidon joyeux permet aux joueurs d'être considérés comme des nouvelles recrues temporaires. Ces derniers arrivent par l'entrée principale et ils entendront très clairement les malfrats dans la salle de garde.

S'ils écoutent à la porte, vous allez leur donner une des informations

suivantes :

- Ils attendent des nouveaux qui ont encore oublié le mot de passe
- Que la bière n'est pas bonne et le vieux sent qu'il va devoir retourner aux toilettes.
- Ils parleront de **Rémik Lorka** qui ne fait que dormir au dortoir et que c'est un trouillard.
- Ils sont inquiets pour la cheffe qui semble ne pas savoir quoi faire de l'otage.
- Ils sont étonnés que le chien a arrêté d'aboyer. Cette bête est folle où il faut être un sacré dresseur pour la calmer.
- Ils entendront une voix grave qui dira qu'il a encore vu un gros rat vers le débarras et qu'il ne veut plus y aller. Ces collègues le traiteront de froussard.
- Ils parleront que leur client était mécontent malgré le fait qu'ils ont récupéré les caisses. Ils espèrent que ça ne va pas mal finir.

Demandez leur s'ils désirent les espionner plus longtemps mais ils devront faire un test de Discrétion DD12 à chaque fois qu'ils veulent avoir une nouvelle information.

Entrer par l'entrepôt

En passant par le tunnel, les joueurs arriveront dans le débarras et s'ils rencontrent un membre de la bande des Bunyps alors ils seront perçus immédiatement comme des ennemis. Néanmoins, ils pourront entendre les informations de la salle de garde à condition de se tenir derrière la porte menant à cette pièce.

Ils devront être discrets car le vieux guerrier ira se soulager de temps en temps mais c'est aussi l'occasion de le coincer dans les toilettes.

Les activités du gang

- Les criminels vont assez souvent aux toilettes chacun leur tour à cause de la bière.
- Si les joueurs sont trop lents, **Rémik** se lèvera pour rejoindre le trio à la salle de garde.
- Si un combat éclate dans la salle de garde, la cheffe **Rebecca** viendra 10 tours plus tard pour vérifier ce qui se passe. La pièce est bien isolée.
- Si **Rebecca** comprend qu'ils sont attaqués, elle va délivrer le chien pour qu'il attaque et prendre l'otage avec elle pour tenter de négocier.
- La cheffe de la bande propose un arrangement si elle voit que **Tonton** et **Balourd** sont tombés. Elle n'est pas assez payée pour risquer la fin de sa bande et fera son possible pour que les joueurs partent. Elle acceptera de donner le prisonnier à condition que ces derniers soignent ses compagnons s'ils sont grièvement blessés...

Et s'ils perdent ?

La cheffe désire savoir qui a voulu les attaquer et va les menotter. S'ils essayent de les intimider en mentant qu'ils ont été recrutés par leur client, **Rebecca** va avoir peur. Ce mensonge peut les mener à leur mort mais aussi les sauver. Tout dépendra de leur créativité.

S'ils disent la vérité, **Rebecca** comprendra qu'elle est dans une situation compliquée. Leurs morts ne passeront pas inaperçu et elle désire se débarrasser de l'otage au plus vite afin de calmer son client à elle qui est bien plus dangereux. Les joueurs pourront voir avec un jet de Psychologie DD12 qu'ils peuvent servir d'intermédiaire pour que **Knuz Méonléark** paye une rançon. Rebecca demandera 1000 pièce d'or dans trois heures dans une ruelle discrète du quartier du Haut pic. Ils garderont en otage un des joueurs afin que ces derniers ne la trahissent pas.

Rebecca ne veut pas tuer sans raison et préfère trouver un arrangement lucratif pour elle. Néanmoins, elle n'hésitera pas à tuer pour protéger ses amis.

ANNEXES DES PNJ

À cause de problème de droit, le scénario est basé sur D&D 3.5 néanmoins vous pouvez facilement l'adapter à tous les types de jeu du même style. Les statistiques ont été réduites au strict nécessaire et j'ai considéré que les caractéristiques n'étaient pas utiles. Grâce au lien vers le d20srd.org ou le d20pfsrd, vous pouvez retrouver des informations manquantes concernant la créature ou le personnage.

C'est une partie où vous pouvez facilement proposer des caractéristiques alternatives et selon les systèmes de jeu. Pour le moment, le vieux système des années 90 de Wizard of the Coast fut le plus simple à mettre en place. J'ai ajouté depuis la V0.6, des statistiques D&D5e. Le prochain système sera Pathfinder V1 ou V2.

N'hésitez pas à venir sur le discord : <https://discord.gg/5GgexXG>

La bande des Bunyps

L'histoire sur le recrutement de la bande des Bunyps

Des révolutionnaires du Kitor menés par l'agent **Gisline Lecor** désirent faire un attentat grâce à une bombe chimique d'un nouveau genre. Avec l'aide d'un intermédiaire du nom de **Robert Griss**, un investisseur véreux au service du dangereux groupe l'iris jaune, ils ont réussi à fabriquer les composants nécessaire à l'extérieur de Valliance. Pour éviter d'attirer l'attention des autorités, **Robert Griss** décide de manipuler une petite marchande kobold du nom de **Knuz Méonléark** afin de faire rentrer discrètement sa dangereuse cargaison dans Valliance. La tâche de voler le matériel chimique à la kobold fut donnée à la bande des Bunyps dont la cheffe **Rebecca Pinçar** était suffisamment désespérée pour accepter la mission. En leur offrant une planque sous le Bidon joyeux pour ce travail, **Robert Griss** avait réussi à gagner la confiance des criminels même si son "ami" **Biligop Bidon** n'était pas très enjoué de louer son sous-sol. **Rebecca** s'organisa pour recruter tous les jeunes stupides des rues pour réaliser une embuscade rapide et efficace pour récupérer la marchandise de **Knuz Méonléark**. Malheureusement, son équipe peu expérimentée fit l'erreur d'enlever le fils de la marchande attirant l'attention inutilement sur leurs actions. **Rebecca** comprit rapidement que malgré la livraison du matériel à son client **Robert Griss**, elle avait mis en péril sa bande. Hélas, ses ennuis ne font que commencer car **Knuz** a déjà embauché un groupe de mercenaires (Les joueurs) pour retrouver son fils.

Système DD3.5

Rebecca Pinçar - Ravien f - Cheffe de bande

Filou 3 - AL:CN - Rusée et fait souvent des clins d'œil

Rebecca est une jeune femme qui a survécu aux maltraitances de ses deux parents et a sauvé son jeune frère **Gille**. Dans la rue, elle a su exploiter sa ruse et son agilité pour devenir une dangereuse voleuse. Elle a rencontré durant son périple **Tonton** et **le Balourd** lui permettant de créer les bunyps. Malheureusement, sa vie dans la rue avec son frère est devenue plus compliquée lorsque **Gille** tomba malade. Les soins communs n'étant pas suffisant elle a besoin de remèdes magiques coûtant un prix exorbitant.

Pv 16 - CA 15 - Surpris 12 - Contact 13

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +3

Init +3 - Attaque Dague de maître +4 (1d4+1/19-20)

Vig +2 - Réf +6 - Vol +1

Compétence Bluff +9, Diplomatie +7, Connaissances (Folklore local) +9, Équilibre +9, Perception +10, Saut +9

Qualités particulières Attaque sournoise +2d6; Science de la feinte (Par une action de mouvement, le personnage peut prendre par surprise sa cible s'il réussit un Bluff contre un jet de Psychologie de sa victime)

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-2/burglar-human-rogue-3/>

Au combat Rebecca préfère négocier la vie de ses amis Grazar et Zéan contre la vie du jeune homme.

Trésor 4 Dagues de maître, 2 fumigènes, une armure de cuir cloutée de maître, un antidote, une bague en or (15 po) et 40 po

Grazar "Tonton" Filon - Ravien h Grand âge - Bras droit

Guerrier 3 - AL:N - Alcoolique et est rongé par les regrets

Tonton n'est pas un mauvais bougre mais il reste un alcoolique et qui a perdu espoir dans sa vie. Il a eu trois fils et n'a pas été un bon père. Ces derniers ne l'aiment guère car il a tout gâché avec son alcoolisme qui a tué de chagrin leur mère. Il essaye de se racheter avec Rebecca après qu'il l'ai sauvé de brutes.

Pv 30 - CA 14 - Surpris 13 - Contact 11

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +6

Init +1 - Attaque Épée longue de maître +9 (1d8+3/19-20)

Vig +5 - Réf +2 - Vol +2

Compétences Escalade +5, Connaissances (Folklore local) +5

Qualités particulières Ivre (-6 à tous ses jets)

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-2/gray/>

Au combat Grazar se bat pour défendre ses amis. S'il peut négocier la survie de Zéan ou de Rebecca, il n'hésitera pas à le faire.

Zéan "Balourd" Astrofa - Ravien h - Ami de Rebecca

Guerrier 2 - AL:N - Amoureux de Rebecca et froussard

C'est un bon ami de Rebecca qui est amoureux d'elle. Même si il a une peur incontrôlable des rats, il espère l'aider avec sa force.

Pv 16 - CA 14 - Surpris 13 - Contact 11

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +5

Init +1 - Attaque Massue à deux mains +5 (1d10+4)

Vig +5 - Réf +1 - Vol +1

Compétences Escalade +7, Intimidation +7

Qualités particulières Peur des rats (subit un malus de -2 à ses jets s'il y a un rat dans la pièce où il se trouve.) Têtu (Il gagne un bonus de +2 de volonté contre les jets mentaux)

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-1/caravan-guard-human-fighter-2/>

Au combat Zéan est courageux excepté avec les rats et il se bat jusqu'à la mort pour défendre ses amis. Néanmoins, ce n'est pas un tueur et il n'achève pas ses ennemis.

Trésor Armure de cuir, potion de soin légère 1d8+1 et une bourse avec 6 po.

Zigi Sloramark - Kobold umbral h - Kobold de main

Roublard 1 - AL:NM - Ambitieux et violent

Zigi est un jeune kobold qui a décidé de se faire un nom. Il a rejoint Rebecca seulement pour de l'or et connaître le milieu du crime. Il espère bien l'éliminer pour prendre sa place. Il n'abandonne jamais et surtout n'hésite pas à tuer un adversaire quand il est vulnérable.

Pv 5 - CA 15 - Surpris 13 - Contact 13

Taille P - Vitesse 9m - Lutte -4

Init +3 - Attaque +4 Dague de maître (1d4-1/19-20)

Vig +1 - Réf +5 - Vol -1

Compétences Bluff +6, Déplacement silencieux +10, Perception +3

Qualités particulières Attaque sournoise +1d6

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-0/pickpocket-human-rogue-1/>

Au combat Zigi est une ordure et n'hésite pas à s'acharner sur un adversaire blessé pour l'achever ou de prendre en otage un blessé. Il se bat jusqu'à la mort car il ne croit pas qu'il va perdre.

Trésor Armure de cuir et une bourse avec 12 po.

Rémik Lorka - Aasimar h - L'ami flemmard

Roublard 2 - AL:CN - Aime dormir

Pourquoi il est là ? C'est une bonne question, il ne le sait pas lui-même. Ce vagabond se cache là où il peut et espère simplement survivre. Il apprécie Rebecca qui ne le regarde pas comme un être maudit.

Pv 9 - CA 16 - Surpris 12 - Contact 14

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +2

Init +3 - Attaque Dague de maître +3 (1d4+3/19-20)

Vig +1 - Réf +5 - Vol +0

Compétences Connaissances (Folklore local) +5, Diplomatie +5, Escalade +6

Qualités particulières Attaque sournoise +1d6, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-0/pirate-sailor-human-rogue-1/>

Au combat Rémik est un couard qui n'attaque que s'il a vraiment l'avantage et préfère gagner du temps en racontant sa vie pas terrible.

Trésor Armure de cuir, du tabac avec une pipe, un livre concernant les voies maritimes à travers le continent brisé.

Les petites frappes - Varié h - Des gros nuls

Gens du peuple 1 - AL:CN - Ils n'ont pas peur

La vie est difficile à Valliance et des jeunes gens sont prêts à tout pour gagner quelques pièces de cuivre. Leur naïveté et la manipulation par de vraies criminels endurcis les amènent à attaquer de pauvres gens pour finalement se retrouver en prison ou pire exécuté au donjon de la fin.

Pv 9 - CA 16 - Surpris 12 - Contact 14

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +2

Init +3 - Attaque Dague de maître +3 (1d4+3/19-20)

Vig +1 - Réf +5 - Vol +0

Compétences Connaissances(Folklore local) +5, Diplomatie +5, Escalade +6
Qualités particulières Attaque sournoise +1d6, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), vision dans le noir (18 m)

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-0/pirate-sailor-human-rogue-1/>

Au combat Rémi est un couard qui n'attaque que s'il a vraiment l'avantage et préfère gagner du temps en racontant sa vie pas terrible.

Trésor Armure de cuir, du tabac avec une pipe, un livre concernant les voies maritimes à travers le continent brisé.

Le chien Roufy FP1 (Chien amélioré)

Ce chien a été maltraité et contaminé par des produits chimiques qui l'ont rendu sanguinaire. Rebecca l'a gardé comme atout si ça se passe mal.

Pv 10 - CA 15 - Surpris 12 - Contact 14

Taille P - Vitesse 12m - Lutte +3

Init +3 - Attaque Morsure +4 (1d4+2)

Vig +5 - Réf +5 - Vol +3

Compétences Perception +7, Saut +9, Survie +3

Qualités particulières Odorat

Référence d20srd <https://www.d20srd.org/srd/monsters/dog.htm>

Au combat Il se bat jusqu'à la mort et attaque la personne la plus proche ou qui l'attaque. Le chien est traumatisé et une personne qui a un point en dressage le remarquera et pourra tenter de le calmer avec un jet de Dressage DD20. Le personnage qui arrivera à réussir le jet de Dressage obtiendra un ami fidèle.

Baba, l'araignée est de taille TP

Cette araignée est très contente de son sort. Elle a trouvé un endroit tranquille avec plein de rats à manger. Elle est peu agressive et se cachera si on l'embête. Elle est mignonne car elle a des gros yeux brillant.

Pv 2 - CA 15 - Surpris 12 - Contact 15

Taille TP - Vitesse 6m - Lutte -12

Init +3 - Attaque Morsure +5 (1 + poison)

Vig +2 - Réf +3 - Vol +0

Compétences Détection +4, Discrétion +15, Escalade +11

Qualités particulières Vision nocturne (18m)

Oh quelle est mignonne ! (Sur) Il faut réussir un jet de volonté DD12 pour pouvoir l'attaquer sinon c'est trop dur pour vous et vous ne l'attaquerez pas pendant 24h. Poison DD10 1d2 Force

Référence d20srd <https://regles-donjons-dragons.com/page2100.html>

Au combat Baba n'aime pas se battre sauf si elle se trouve coincer.

La taverne du Bidon Joyeux

Normalement, les joueurs ne devraient pas combattre contre les employés de la taverne. Ces derniers sont plus forts que les bandits des Bunyps.

Biligop Bidon - Gnome h - Propriétaire de la taverne

Barde 4 - AL:N - Aime l'argent, la rigolade entre amis et le saucisson

Même si Biligop est un criminel qui plume ses clients "favoris" grâce à son tripot, c'est une personne joviale qui aime ses amis. Ancien clochard, il ne veut plus jamais retourner à la rue.

Pv 25 - CA 15 - Surpris 13 - Contact 13

Taille P - Vitesse 6m - Lutte +6

Init +6 - Attaque Arbalète lourde +1 taille P +6 (1d8+1/19-20)

Vig +2 - Réf +6 - Vol +4

Compétences Bluff +10, Détection +8, Diplomatie +12, Psychologie +8

Magie bardique(LS 4ème)

Sorts niveau 1 (4/jour) Soins légers(1d8+4), Fou rire

Sorts niveau 2 (2/jour) Invisibilité, Effroi

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-4/human-bard-4/>

Au combat Biligop n'aime pas se battre sauf s'il est vraiment obligé. Il paye des gardes du corps pour ça. Si on s'approche trop de lui, il utilise un sort d'invisibilité.

Astrazelle Torilkyr - Shasikyr f - Le bras droit de Biligop

Guerrier 5 - AL:LM - Sans pitié pour ses adversaires et aime le bon vin

Une ancienne mercenaire brutale qui a décidé de faire une pause en devenant le vider de la taverne. Elle est devenue amie avec Biligop après que ce dernier ait payé sa dette de jeux aux rideaux rouges.

Pv 47 - CA 18 - Surpris 12 - Contact 15

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +7

Init +4 - Attaque Rapière magique +1 +10 (1d6+5/18-20)

Vig +7 - Réf +6 - Vol +2

Compétences Détection +5, Escalade +6, Intimidation +8, Saut +5

Qualités particulières Immunisé au sommeil

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-4/cautious-archer-elf-fighter-5/>

Martina Citron - Ravien f - La cuisinière

Gens du peuple 2 - AL:N - A un gros nez et de superbe couette, adore danser
Martina a accepté ce travail afin de nourrir ses deux enfants et sa feignasse de mari. Elle est loyale envers Biligop grâce à la prime qu'il lui verse. Néanmoins, Martina apprécie son patron et ne désire pas lui faire du mal.

Note Ce personnage ne désire pas se battre et paniquera à la vue de la moindre arme.

Videur du Bidon Joyeux

Pv 25 - CA 15 - Surpris 13 - Contact 14

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +5

Init +2 - Attaque Matraque +5 (1d6+3 non-létal)

Vig +4 - Réf +4 - Vol +1

Compétences Détection +6, Intimidation +5

Qualités particulières Attaque sournoise +1d6

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-2/priest-human-fighter-2-rogue-1/>

Croupier du Bidon Joyeux

Pv 9 - CA 15 - Surpris 12 - Contact 13

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +5

Init +2 - Attaque Dague +2 (1d4/19-20)

Vig +1 - Réf +4 - Vol +1

Compétences Bluff +7, Diplomatie +7, Détection +6, Escamotage +6, Psychologie +5,

Qualités particulières Sort de barde Niveau 1 (2/jour) Graisse

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-0/tavern-singer-half-elf-bard-1/>

Serveur/serveuse du Bidon Joyeux

Pv 10 - CA 10 - Surpris 10 - Contact 10

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +5

Init +0 - Attaque Dague +0 (1d4/19-20)

Vig +1 - Réf +0 - Vol +0

Compétences Connaissances (Folklore local) +4, Diplomatie +3, Détection +1, Profession(Serveur) +5

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-0/farmer-cr-1-2/>

L'entrepôt

Le rat sanguinaire

Pv 5 - CA 15 - Surpris 12 - Contact 14

Taille P - Vitesse 12m - Lutte -4

Init +3 - Attaque Morsure +4 (1d4)

Vig +5 - Réf +3 - Vol +3

Compétences Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

Qualités particulières Vision nocturne (18m)

Inspiré de d20pfsrd <https://regles-donjons-dragons.com/page1787.html>

Le rat sanguinaire mutant

Le corps de ce rat a été altéré par les produits toxiques et magiques de la ville. Il fait croître des épines très solides qu'il expulse autour de lui pour se défendre.

Pv 15 - CA 17 - Surpris 14 - Contact 16

Taille P - Vitesse 12m - Lutte -2

Init +3 - Attaque Morsure +6 (1d4+2)

Vig +5 - Réf +3 - Vol +3

Compétences Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

Qualités particulières Vision nocturne,

Projection d'épines(sur) Par une action de mouvement, ce rat peut projeter des épines tout autour de lui. Tous ce qui se trouve à 6m de lui doit réussir un jet de réflexes DD12 ou subir 2d4 points de dégâts. Il doit attendre deux tours complets avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité.

SYSTÈME D&D 5E

Afin d'alléger les personnages et les créatures, j'ai réduit leurs qualités spéciales venant de leur espèce ou de leur classe.

Rebecca Pinçar - Ravien f - **Cheffe de bande**

Filou 3 - AL:CN - Rusée et fait souvent des clins d'œil

Rebecca est une jeune femme qui a survécu aux maltraitances de ses deux parents et a sauvé son jeune frère Gille. Dans la rue, elle a su exploiter sa ruse et son agilité pour devenir une dangereuse voleuse. Elle a rencontré durant son périple Tonton et le Balourd lui permettant de créer les bunyps. Malheureusement, sa vie dans la rue avec son frère est devenue plus compliquée lorsque Gille tomba malade. Les soins communs n'étant pas suffisant elle a besoin de remèdes magiques coûtant un prix exorbitant.

Pv 24 - CA 15

Taille M - Vitesse 9m

For 12(+1) Dex 16(+3) Con 10(+0) Int 14(+2) Sag 10(+0) Cha 10(+0)

Sens Perception passive 12

Sauvegardes Dex +5, Int +4

Compétences Acrobaties +5, Athlétisme +5, Escamotage +5, Investigation +4, Perception +2

Actions

Dague. Attaque au corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Inspiré <https://www.aidedd.org/adj/pj/roublard-nain-3/>

Au combat Rebecca préfère négocier la vie de ses amis Grazar et Zéan contre la vie du jeune homme.

Trésor 4 Dagues de maître, 2 fumigènes, une armure de cuir cloutée de maître, un antidote, une bague en or (15 po) et 40 po

Grazar "Tonton" Filon - Ravien h Grand âge - **Bras droit**

Guerrier 3 - AL:N - Alcoolique et est rongé par les regrets

Tonton n'est pas un mauvais bougre mais il reste un alcoolique et qui a perdu espoir dans sa vie. Il a eu trois fils et n'a pas été un bon père. Ces derniers ne l'aiment guère car il a tout gâché avec son alcoolisme qui a tué de chagrin leur mère. Il essaye de se racheter avec Rebecca après qu'il l'ai sauvé de brutes.

Pv 31 - CA 14

Taille M - Vitesse 9m

Compétences Escalade +5, Connaissances(Folklore local) +5

For 14(+2) Dex 10(+0) Con 17(+3) Int 10(+0) Sag 8(-1) Cha 8(-1)

Sens Perception passive 12

Sauvegardes For +5, Con +4

Compétences Athlétisme +4, Investigation +6, Perception +2

Ivre. -5 à tous ses jets

Actions

Épée longue. Attaque au corps à corps : +5 (1d8+2 tranchant/ polyvalente 1d10+2)

Au combat Grazar se bat pour défendre ses amis. S'il peut négocier la survie de Zéan ou de Rebecca, il n'hésitera pas à le faire.

Zéan "Balourd" Astrofa - Ravien h - **Ami de Rebecca**

Guerrier 2 - AL:N - Amoureux de Rebecca et froussard

C'est un bon ami de Rebecca qui est amoureux d'elle. Même si il a une peur incontrôlable des rats, il espère l'aider avec sa force.

Pv 20 - CA 18

Taille M - Vitesse 9m

For 16(+3) Dex 9(-1) Con 15(+2) Int 10(+0) Sag 10(+0) Cha 10(-3)

Sens Perception passive 12

Sauvegardes For +5, Con +4

Compétences Athlétisme +5, Intimidation +2, Perception +2

Peur des rats. Subit un malus de -2 à ses jets s'il y a un rat dans la pièce où il se trouve.

Têtu. (Il gagne un bonus de +2 de sagesse contre les jets mentaux)

Actions

Massue. Attaque au corps à corps : +5 (1d8+3 contondant; À deux mains)

Au combat Zéan est courageux excepté avec les rats et il se bat jusqu'à la mort pour défendre ses amis. Néanmoins, ce n'est pas un tueur et il n'achève pas ses ennemis.

Trésor Armure de cuir, potion de soin légère 1d8+1 et une bourse avec 6 po.

Zigi Sloramark - Kobold umbral h - **Kobold de main**

Roublard 1 - AL:NM - Ambitieux et violent

Zigi est un jeune kobold qui a décidé de se faire un nom. Il a rejoint Rebecca seulement pour de l'or et connaître le milieu du crime. Il espère bien l'éliminer pour prendre sa place. Il n'abandonne jamais et surtout n'hésite pas à tuer un adversaire quand il est vulnérable.

Pv 8 - CA 14

Taille P - Vitesse 7.5m

For 7(-2) Dex 17(+3) Con 8(-1) Int 2(-4) Sag 10(+0) Cha 4(-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Sauvegardes Dex +5, Int +4

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5, Escamotage +5, Perception +5, Tromperie +5

Attaque sournoise. +1d6

Actions

Dague. Attaque au corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Au combat Zigi est une ordure et n'hésite pas à s'acharner sur un adversaire blessé pour l'achever ou de prendre en otage un blessé. Il se bat jusqu'à la mort car il ne croit pas qu'il va perdre.

Trésor Armure de cuir et une bourse avec 12 po.

Rémik Lorka - Aasimar h - **L'ami flemmard**

Roublard 2 - AL:CN - Aime dormir

Pourquoi il est là ? C'est une bonne question, il ne le sait pas lui-même. Ce vagabond se cache là où il peut et espère simplement survivre. Il apprécie Rebecca qui ne le regarde pas comme un être maudit.

Pv 13 - CA 15

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +2

For 8(-1) Dex 16(+3) Con 10(+0) Int 13(+1) Sag 8(-2) Cha 16(+3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 15

Sauvegardes Dex +5, Int +3

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5, Investigation +3, Perception +5, Tromperie +5

Attaque sournoise. +1d6

Résistance Céleste. Résistance aux dommages nécrotiques et radiants

Actions

Dague. Attaque au corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Au combat Rémik est un couard qui n'attaque que s'il a vraiment l'avantage et préfère gagner du temps en racontant sa vie pas terrible.

Trésor Armure de cuir, du tabac avec une pipe, un livre concernant les voies maritimes à travers le continent brisé.

Le chien Roufy FP1 (Chien amélioré)

Ce chien a été maltraité et contaminé par des produits chimiques qui l'ont rendu sanguinaire. Rebecca l'a gardé comme atout si ça se passe mal.

Pv 9 - CA 12

Taille P - Vitesse 12m

For 15(+2) Dex 14(+2) Con 10(+0) Int 2(-4) Sag 10(+0) Cha 4(-3)

Sens Perception passive 10

Sauvegardes Dex

Compétences Perception +5

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Au combat Il se bat jusqu'à la mort et attaque la personne la plus proche ou qui l'attaque. Le chien est traumatisé et une personne qui a un point en dressage le remarquera et pourra tenter de le calmer avec un jet de Dressage DD15. Le personnage qui arrivera à réussir le jet de Dressage obtiendra un ami fidèle.

Baba, l'araignée est de taille TP

Cette araignée est très contente de son sort. Elle a trouvé un endroit tranquille avec plein de rats à manger. Elle est peu agressive et se cachera

si on l'embête. Elle est mignonne car elle a des gros yeux brillant.

Pv 1 - CA 12

Taille TP - **Vitesse** 6m, escalade 6 m

For 7(-2) Dex 15(+2) Con 11(+0) Int 2(-4) Sag 10(+0) Cha 4(-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

Compétences Discrétion +4

Oh quelle est mignonne ! (Sur) Il faut réussir un jet de Sagesse DD12 pour pouvoir l'attaquer sinon c'est trop dur pour vous et vous ne l'attaquerez pas pendant 24h.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 ou subir 2 (1d4) dégâts de poison.

Référence d20srd <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=araignee>

La taverne du Bidon Joyeux

Normalement, les joueurs ne devraient pas combattre contre les employés de la taverne. Ces derniers sont plus fort que les bandits des Bunypts.

Biligop Bidon - Gnome h - Propriétaire de la taverne

Barde 4 - AL:N - Aime l'argent, la rigolade entre amis et le saucisson

Même si Biligop est un criminel qui plume ses clients "favoris" grâce à son tripot, c'est une personne joviale qui aime ses amis. Ancien clochard, il ne veut plus jamais retourner à la rue.

Pv 25 - CA 15

Taille P - **Vitesse** 6m

Compétences Bluff +10, Détection +8, Diplomatie +12, Psychologie +8

For 11(+0) Dex 14(+2) Con 12(+1) Int 10(+0) Sag 13(+1) Cha 14(+2)

Sens Perception passive 15

Sauvegardes Dex +4, Sag +3

Compétences Persuasion +6, Perception +5, Tromperie +6

Magie bardique(LS 4ème)

Incantation. Le barde est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : amis, main de mage, moquerie cruelle

Niveau 1 (4 emplacements) : charme-personne, mot de guérison, Fou rire de Tasha, sommeil, onde de choc

Niveau 2 (3 emplacements) : invisibilité, Suggestion

Chant de repos. Le barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d6 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Provocation (2/jour). Le barde peut utiliser une action bonus lors de son tour pour cibler une créature à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut entendre le barde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 12 ou avoir un désavantage aux jets de caractéristique, d'attaque et de sauvegarde jusqu'au début du prochain tour du barde.

Actions

Dague. Attaque au corps à corps : +4 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Au combat Biligop n'aime pas se battre sauf s'il est vraiment obligé. Il paye des gardes du corps pour ça. Si on s'approche trop de lui, il utilise un sort d'invisibilité.

Astrazielle Torilkyr - Shasikyr f - Le bras droit de Biligop

Guerrier 5 - AL:LM - Sans pitié pour ses adversaires et aime le bon vin

Une ancienne mercenaire brutale qui a décidé de faire une pause en devenant le vider de la taverne. Elle est devenue amie avec Biligop après que ce dernier ait payé sa dette de jeux aux rideaux rouges.

Pv 34 - CA 19

Taille P - **Vitesse** 9m

For 14(+2) Dex 18(+4) Con 12(+1) Int 10(+0) Sag 12(+1) Cha 10(+0)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Sauvegardes Con +5

Compétences Athlétisme +6, Intimidation +4, Perception +4

Rôle martial. Attaquant. Le combattant gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Second souffle. Le combattant peut utiliser une action bonus à son tour pour regagner des points de vie à raison de 1d10 + 5. Une fois qu'il a utilisé cette capacité, il doit finir un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

Critique amélioré. Les attaques du combattant sont considérées comme étant un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Actions

Rapière. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 1) dégâts perforant

Inspiré de aidedd.org <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=combattant-niv-5>

Martina Citron - Ravien f - La cuisinière

Gens du peuple 2 - AL:N - A un gros nez et de superbe couette, adore danser
Martina a accepté ce travail afin de nourrir ses deux enfants et sa feignasse de mari. Elle est loyale envers Biligop grâce à la prime qu'il lui verse. Néanmoins, Martina apprécie son patron et ne désire pas lui faire du mal.

Note Ce personnage ne désire pas se battre et paniquera à la vue de la moindre arme.

Videur du Bidon Joyeux

Pv 26 - CA 15 - Surpris 13 - Contact 14

Taille M - **Vitesse** 9m

For 15(+2) Dex 13(+1) Con 14(+2) Int 10(+0) Sag 12(+1) Cha 10(+0)

Sens Perception passive 13

Sauvegardes Con +4

Compétences Athlétisme +4, Intimidation +3, Perception +3

Second souffle. Le combattant peut utiliser une action bonus à son tour pour regagner des points de vie à raison de 1d10 + son niveau. Une fois qu'il a utilisé cette capacité, il doit finir un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser à nouveau

Actions

Gourdin. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d4 + 2)

Inspiré de aidedd.org <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=combattant-niv-3>

Croupier du Bidon Joyeux

Pv 14 - CA 12

Taille M - **Vitesse** 6m

For 11(+0) Dex 14(+2) Con 12(+1) Int 10(+0) Sag 13(+1) Cha 14(+2)

Sens Perception passive 15

Sauvegardes Dex +4, Cha +4

Compétences Tromperie +4, Perception +5, Perspicacité +6

Incantation. Le barde est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de barde suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : amis, main de mage

Niveau 1 (4 emplacements) : charme-personne, détection de la magie, mot de guérison, Apaisement des émotions, sommeil

Chant de repos. Le barde peut chanter une chanson tout en prenant un repos court. Tout allié qui entend la chanson récupère 1d6 points de vie supplémentaires s'il dépense un dé de vie pour récupérer des points de vie à la fin de ce repos. Le barde peut aussi se conférer cet avantage à lui-même.

Actions

Dague. Attaque au corps à corps : +2 (1d4 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Lien <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=rat-geant>

Inspiré de aidedd.org <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=barde>

Serveur/serveuse du Bidon Joyeux

Pv 10 - CA 10 - Surpris 10 - Contact 10

Taille M - Vitesse 9m - Lutte +5

Init +0 - Attaque Dague +0 (1d4/19-20)

Vig +1 - Réf +0 - Vol +0

Compétences Connaissances (Folklore local) +4, Diplomatie +3, Détection +1, Profession(Serveur) +5

Inspiré de d20pfsrd <https://www.d20pfsrd.com/bestiary/npc-s/npcs-cr-0/farmer-cr-1-2/>

L'entrepôt

Le rat sanguinaire

Pv 7 - CA 12

Taille P - Vitesse 9m

For 7(-2) Dex 15(+2) Con 11(+0) Int 2(-4) Sag 10(+0) Cha 4(-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Actions

Morsure. Morsure +4 Touché : 4 (1d4+2)

Odorat aiguisé. Le rat a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Tactique de groupe. Le rat a un 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.

Lien <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=rat-geant>

Le rat sanguinaire mutant

Pv 20 - CA 12

Taille P - Vitesse 9m

For 9(-1) Dex 15(+2) Con 13(+1) Int 2(-4) Sag 10(+0) Cha 4(-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Odorat aiguisé. Le rat a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. +7 Touché : 5 (1d4+4)

Projection d'épines. Ce rat peut projeter des épines tout autour de lui. Tous ce qui se trouve à 6m de lui doit réussir un jet de Dextérité DD 12 ou subir 2d4 points de dégâts. Il doit attendre deux tours complets avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité.

Pv 7 - CA 12

Taille P - Vitesse 9m

For 7(-2) Dex 15(+2) Con 11(+0) Int 2(-4) Sag 10(+0) Cha 4(-3)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Sauvegardes Dex

Compétences Acrobaties +4, Perception +5, Représentation +6

Actions

Morsure.

Lien <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=rat-geant>

SYSTÈME PATHFINDER 2

Rebecca Pinçar - Ravien f - Cheffe de bande

Filou 3 - AL:CN - Rusée et fait souvent des clins d'œil

Rebecca est une jeune femme qui a survécu aux maltraitances de ses deux parents et a sauvé son jeune frère **Gille**. Dans la rue, elle a su exploiter sa ruse et son agilité pour devenir une dangereuse voleuse. Elle a rencontré durant son périple **Tonton** et **le Balourd** lui permettant de créer les bunyps. Malheureusement, sa vie dans la rue avec son frère est devenue plus compliquée lorsque **Gille** tomba malade. Les soins communs n'étant pas suffisant elle a besoin de remèdes magiques coutant un prix exorbitant.

Pv 22 - CA 20

Taille M - Vitesse 9m

Attaque Dague de maître +6 (1d4+1)

Vig +5 - Réf +10 - Vol +5

Compétence Acrobatie +6, Athlétisme +5, Duperie +6, Discretion +8, Intimidation +8, Perception +8, Vol +5

For +1 Dex +4 Con +1 Int +1 Sag +1 Cha +1

Qualités particulières Attaque sournoise +2d6;

Au combat Rebecca préfère négocier la vie de ses amis Grazar et Zéan contre la vie du jeune homme.

Trésor 4 Dagues de maître, 2 fumigènes, une armure de cuir cloutée de maître, un antidote, une bague en or (3 pa) et 8 pa

Grazar "Tonton" Filon - Ravien h Grand âge - Bras droit

Guerrier 3 - AL:N - Alcoolique et est rongé par les regrets

Tonton n'est pas un mauvais bougre mais il reste un alcoolique et qui a perdu espoir dans sa vie. Il a eu trois fils et n'a pas été un bon père. Ces derniers ne l'aiment guère car il a tout gâché avec son alcoolisme qui a tué de chagrin leur mère. Il essaye de se racheter avec Rebecca après qu'il l'ai sauvé de brutes.

Pv 32 - CA 14

Taille M - Vitesse 9m

Attaque Épée longue avec une rune de puissance d'arme +10 (1d8+5)

Vig +9 - Réf +4 - Vol +5

Compétences Acrobatie +5, Athlétisme +8, Perception +6

For +3 Dex +1 Con +3 Int +1 Sag +2 Cha +0

Qualités particulières Attaque d'opportunité, Ivre (-6 à tous ses jets excepté aux dégâts)

Au combat Grazar se bat pour défendre ses amis. S'il peut négocier la survie de Zéan ou de Rebecca, il n'hésitera pas à le faire.

Trésor Armure de cuir et une bourse avec 1 pa.

Zéan "Balourd" Astrofa - Ravien h - Ami de Rebecca

Guerrier 2 - AL:N - Amoureux de Rebecca et froussard

C'est un bon ami de Rebecca qui est amoureux d'elle. Même si il a une peur incontrôlable des rats, il espère l'aider avec sa force.

Pv 24 - CA 14

Taille M - Vitesse 9m

Attaque Massue à deux mains +6 (1d10+4)

Vig +7 - Réf +3 - Vol +3

Compétences Athlétisme +8, Intimidation +5, Perception +7

For +4 Dex +0 Con +2 Int +0 Sag +0 Cha -1

Qualités particulières Attaque d'opportunité, Peur des rats (subit un malus de -2 à ses jets s'il y a un rat dans la pièce où il se trouve.) Têtu (Il gagne un bonus de +2 de volonté contre les jets mentaux)

Au combat Zéan est courageux excepté avec les rats et il se bat jusqu'à la mort pour défendre ses amis. Néanmoins, ce n'est pas un tueur et il n'achève pas ses ennemis.

Trésor Armure de cuir, potion de soin légère 1d8+1 et une bourse avec 6 po.

Zigi Sloramark - Kobold umbral h - Kobold de main

Roublard 1 - AL:NM - Ambitieux et violent

Zigi est un jeune kobold qui a décidé de se faire un nom. Il a rejoint Rebecca seulement pour de l'or et connaître le milieu du crime. Il espère bien l'éliminer pour prendre sa place. Il n'abandonne jamais et surtout n'hésite pas à tuer un adversaire quand il est vulnérable.

Pv 12 - CA 15

Taille P - Vitesse 9m

Attaque +6 Dague de maître (1d4)

Vig +5 - Réf +8 - Vol +2

Compétences Acrobatie +2, Athlétisme +2, Duperie +2, Discretion +5, Perception +2, Vol +5

For +0 Dex +3 Con +1 Int +0 Sag -1 Cha +1

Qualités particulières Attaque gratuite;Sales tours; Vision dans le noir

Sales tours - 2 actions - Doit avoir un objet comme du sable entre les mains Si le personnage termine son tour à un ennemi, il peut réaliser un jet de duperie contre un jet de perception de la cible.

Succès L'ennemi prend 1d4 de dégâts de feu et aveuglé pendant un tour.

Au combat Zigi est une ordure et n'hésite pas à s'acharner sur un adversaire blessé pour l'achever ou de prendre en otage un blessé. Il se bat jusqu'à la mort car il ne croit pas qu'il va perdre.

Attaque gratuite - Passif

Zigi réalise un point de dégât de précision de plus à une cible aveuglée.

Trésor Armure de cuir, 2 sachets de sable et une bourse avec 12 po.

Rémik Lorka - Aasimar h - L'ami flemmard

Roublard 2 - AL:CN - Aime dormir

Pourquoi il est là ? C'est une bonne question, il ne le sait pas lui-même. Ce vagabond se cache là où il peut et espère simplement survivre. Il apprécie Rebecca qui ne le regarde pas comme un être maudit.

Pv 8 - CA 15

Taille M - Vitesse 9m

Init +3 - Attaque Dague de maître +3 (1d4+3/19-20)

Vig +5 - Réf +8 - Vol +2

Compétences Acrobatie +2, Athlétisme +2, Duperie +2, Discrétion +5, Perception +2, Vol +5
For +0 **Dex** +3 **Con** +1 **Int** +0 **Sag** -1 **Cha** +1
Qualités particulières Attaque sournoise +1d6, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5) et au froid (5), vision dans le noir
Au combat Rémik est un couard qui n'attaque que s'il a vraiment l'avantage et préfère gagner du temps en racontant sa vie pas terrible.
Trésor Armure de cuir, du tabac avec une pipe, un livre concernant les voies maritimes à travers le continent brisé.

Le chien Roufy FP1 (Chien amélioré)

Ce chien a été maltraité et contaminé par des produits chimiques qui l'ont rendu sanguinaire. Rebecca l'a gardé comme atout si ça se passe mal.

Pv 8 - **CA** 15

Taille P - **Vitesse** 12m

Attaque Morsure +6 (1d4+1)

Vig +5 - **Réf** +7 - **Vol** +4

Compétences Acrobatie +5, Athlétisme +4, Discrétion +5, Perception +6

For +1 **Dex** +2 **Con** +2 **Int** -4 **Sag** +1 **Cha** -1

Qualités particulières Odorat

Au combat Il se bat jusqu'à la mort et attaque la personne la plus proche ou qui l'attaque. Le chien est traumatisé et une personne qui a un point en dressage le remarquera et pourra tenter de le calmer avec un jet de Dressage DD20. Le personnage qui arrivera à réussir le jet de Dressage obtiendra un ami fidèle.

Baba, l'araignée est de taille TP

Cette araignée est très contente de son sort. Elle a trouvé un endroit tranquille avec plein de rats à manger. Elle est peu agressive et se cachera si on l'embête. Elle est mignonne car elle a des gros yeux brillant.

Pv 5 - **CA** 15

Taille TP - **Vitesse** 6m

Attaque Morsure +5 (1 + poison)

Vig +5 - **Réf** +7 - **Vol** +4

Compétences Acrobatie +5, Athlétisme +2, Discrétion +7, Perception +6

For +0 **Dex** +3 **Con** +1 **Int** -5 **Sag** +0 **Cha** -4

Qualités particulières Vision nocturne (18m)

Oh quelle est mignonne ! (Sur) Il faut réussir un jet de volonté DD12 pour pouvoir l'attaquer sinon c'est trop dur pour vous et vous ne l'attaquerez pas pendant 24h. Poison DD10 1d2 Force

Poison Vigueur DD16. **Étape 1** : Stupéfié 1 tour - **Étape 2** : 1d6 points de dégâts de poison

Au combat Baba n'aime pas se battre sauf si elle se trouve coincer.

La taverne du Bidon Joyeux

Normalement, les joueurs ne devraient pas combattre contre les employés de la taverne. Ces derniers sont plus fort que les bandits des Bunyps.

Biligop Bidon - Gnome h - Propriétaire de la taverne

Barde 4 - AL:N - Aime l'argent, la rigolade entre amis et le saucisson
Même si Biligop est un criminel qui plume ses clients "favoris" grâce à son tripot, c'est une personne joviale qui aime ses amis. Ancien clochard, il ne veut plus jamais retourner à la rue.

Pv 40 - **CA** 18

Taille P - **Vitesse** 6m

Attaque Dague +10 (1d4+1)

Vig +5 - **Réf** +8 - **Vol** +10

Compétences Acrobatie +8, Connaissance Criminel +9, Duperie +11, Diplomatie +9, Discrétion +8, Occultisme +7, Perception +8, Représentation +11, Société +7, Vol +8

For +0 **Dex** +3 **Con** +0 **Int** +2 **Sag** +1 **Cha** +4

Magie bardique(LS 4ème)

Sorts niveau 1 (3/jour) Déguisement illusoire, Aura magique et ventriloquie
 Sorts niveau 2 (2/jour) Invisibilité, Charme

Au combat Biligop n'aime pas se battre sauf s'il est vraiment obligé. Il paye des gardes du corps pour ça. Si on s'approche trop de lui, il utilise un sort d'invisibilité.

Astrazielle Torilkyr - Shasikyr f - Le bras droit de Biligop

Guerrier 5 - AL:LM - Sans pitié pour ses adversaires et aime le bon vin
Une ancienne mercenaire brutale qui a décidé de faire une pause en

devenant le videur de la taverne. Elle est devenue amie avec Biligop après que ce dernier ait payé sa dette de jeux aux rideaux rouges.

Pv 65 - **CA** 20

Taille M - **Vitesse** 9m

Attaque Rapière magique(+1 touché et dégâts) +16 (1d6+9)

Vig +10 - **Réf** +10 - **Vol** +10

Compétences Acrobatie +12, Diplomatie +9, Discrétion +8, Intimidation +10, Perception +8, Société +9

For +1 **Dex** +4 **Con** +2 **Int** +0 **Sag** -1 **Cha** +1

Qualités particulières Immunisé au sommeil

Martina Citron - Ravien f - La cuisinière

Gens du peuple 2 - AL:N - A un gros nez et de superbe couette, adore danser
Martina a accepté ce travail afin de nourrir ses deux enfants et sa feignasse de mari. Elle est loyale envers Biligop grâce à la prime qu'il lui verse. Néanmoins, Martina apprécie son patron et ne désire pas lui faire du mal. Note Ce personnage ne désire pas se battre et paniquera à la vue de la moindre arme.

Videur du Bidon Joyeux

Pv 28 - **CA** 16

Taille M - **Vitesse** 9m

Init +2 - **Attaque** Matraque +5 (1d6+5 non-létal)

Vig +8 - **Réf** +8 - **Vol** +5

Compétences Connaissance criminel +5, Intimidation +5, Perception +6, Société +4

For +3 **Dex** +2 **Con** +1 **Int** -1 **Sag** +2 **Cha** +0

Qualités particulières Attaque sournoise +1d6

Croupier du Bidon Joyeux

Pv 8 - **CA** 15

Taille M - **Vitesse** 9m

Attaque Dague +3 (1d4-1/19-20)

Vig +4 - **Réf** +6 - **Vol** +3

Compétences Connaissance Criminel +5, Duperie +6, Diplomatie +5, Perception +5, Société +4, Vol +5

For +0 **Dex** +2 **Con** -1 **Int** +0 **Sag** -1 **Cha** +2

Serveur/serveuse du Bidon Joyeux

Pv 7 - **CA** 16

Taille M - **Vitesse** 9m

Attaque Dague +3 (1d4+1)

Vig +3 - **Réf** +5 - **Vol** +5

Compétences Perception +5, Société +6

For +0 **Dex** +1 **Con** +1 **Int** -1 **Sag** +1 **Cha** +1

L'entrepôt

Le rat sanguinaire

Pv 8 - **CA** 15

Taille P - **Vitesse** 12m

Attaque Morsure +7 (1d6+1)

Vig +5 - **Réf** +3 - **Vol** +3

Compétences Acrobatie +5, Athlétisme +2, Discrétion +7, Perception +5

For +1 **Dex** +3 **Con** +2 **Int** -4 **Sag** +1 **Cha** -3

Qualités particulières Vision nocturne (18m), odorat 9m

Le rat sanguinaire mutant

Le corps de ce rat a été altéré par les produits toxiques et magiques de la ville. Il fait croître des épines très solides qu'il expulse autour de lui pour se défendre.

Pv 16 - **CA** 17

Taille P - **Vitesse** 12m

Attaque Morsure +6 (1d6+1)

Vig +6 - **Réf** +8 - **Vol** +5

Compétences Acrobatie +6, Athlétisme +3, Discrétion +8, Perception +7

For +2 **Dex** +3 **Con** +2 **Int** -4 **Sag** +1 **Cha** -3

Qualités particulières Vision nocturne (18m), odorat 9m

Projection d'épines(sur) Pour deux actions, ce rat peut projeter des épines tout autour de lui. Tous ce qui se trouve à 6m de lui doit réussir un jet de réflexes DD14 ou subir 2d4+2 points de dégâts. Il doit attendre deux tours complets avant de pouvoir à nouveau utiliser cette capacité.

Daniel

Roublard 1

ASCENDANCE Humaine (ravienne)	HISTORIQUE Bateleur
VITESSE 7m50	PERCEPTION +6 (Expert)
ALIGNEMENT Neutre Bon	
LANGUES Commun, Draconique, Elfique, gnome	

FORCE	DEXTERITÉ	CONSTITUTION
FOR 10 Mod (+0)	DEX 16 Mod (+3)	CON 12 Mod (+1)

INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME
INT 14 Mod (+2)	SAG 10 Mod (+0)	CHA 14 Mod (+1)

FRAPPES

CAC	❖	Dague +6 (agile, versatile T), 1d4 perforant
Distance	❖	Dague +6 (agile, jet 3m, versatile T), 1d4 perforant Arbalete +6 (portée 36m, recharge 1), 1d8 perforant

COMPÉTENCES

Acrobaties (DEX) +6*	Arcane (INT) +5*	Artisanat (INT) +5*
Athlétisme (FOR) +0*	Connaissance théâtrale (INT) +5*	Connaissance (INT) -
Diplomatie (CHA) +5*	Discrétion (DEX) +6*	Duperie (CHA) +5*
Intimidation (CHA) +5*	Médecine (SAG) +4*	Nature (SAG) +1*
Occultisme (INT) +2	Religion (SAG) +1	Représentation (CHA) +5
Société (INT) +5*	Survie (SAG) +4*	Vol (DEX) +6

* Qualifié **Expert ***Maître

DONS ET CAPACITÉS

Don ancestral	Nature coopérative
Dons de classe	Esquive agile
Dons généraux	Dure à cuire
Dons de compétence	Représentation fascinante, Lire sur les lèvres
Capacités de classe	Trafic (scélérat), Attaque sournoise, Attaque surprise

*Les capacités avec un astérisque ont déjà été intégrées au calcul des statistiques d'Amiri et ne sont pas mentionnées ailleurs.

DÉFENSES

Points de vie	Classe d'armure	
17	17	
Vigueur	Réflexes	Volonté
+4	+8	+6



INVENTAIRE

Encombrement	Porté : 5 L; Stocké : 3 L
Porté	sac à dos, armure de cuir, kit de déguisement, outils de guérisseur, dague (2), menottes (médiocre), arbalete (20 carreaux)
Stocké	sac de couchage, pied-de-biche, silex et amorce, grappin, marteau, pitons (5), rations (1 semaine), corde (15m), lanterne a capote, huile (1) , gourde
Richesse	1 PO, 1 PA, 9 PC

Description

Aux yeux et cheveux noir, Daniel est une jeune femme de 26 ans. Portant un grand manteau noir délavé et rapiécé, elle s’habille comme un homme afin que ses mouvements agiles ne soient pas gênés. Ce vieux vêtement est un précieux souvenir que Daniel ne désire en aucun cas s’en séparer.

Un peu d'histoire

Daniel est née à Valliance de parents aisés dont les caractères opposés s’affrontaient en des disputes. Afin de fuir ces querelles, elle se réfugia dans les étonnantes aventures de la célèbre compagnie de la salamandre bleue. Cet amour pour la littérature la mena à l’école de l’art de Valliance mais échoua.

Un échec ? Bien sûr que non ! Car Daniel est pleine de ressources et devint une actrice au petit théâtre des frères dans un quartier malfamé. Même si ses parents désapprouvés, le rire et les sourires des spectateurs étaient tout pour elle mais un jour une femme fut agressée devant ses yeux.

Daniel avait appris à se battre pour imiter les héros de la compagnie de la salamandre bleue sur les planches du théâtre. Ce talent lui permis de sauver la femme et changea sa vision du monde. Elle devait vivre ses propres aventures et non les jouer sur scène.

QU'EST-CE QU'UN ROUBLARD ?

Vous êtes une aventurière talentueuse et opportuniste, adepte de la discrétion, des belles paroles, des cabrioles, du désamorçage de pièges, et douée pour frapper les ennemis par surprise



Daniel

Roublard 1

DONS ET CAPACITÉS

INVENTAIRE

Les règles suivantes s'appliquent à l'inventaire de Daniel.

Agile (trait) : A chaque round, la pénalité d'attaques multiples que vous subissez pour la deuxième attaque avec cette arme est -4 au lieu de -5, et -8 au lieu de -10 pour la troisième attaque et les suivantes du round.

Finesse (trait) : Vous pouvez utiliser votre modificateur de Dextérité plutôt que de Force pour vos jets d'attaque avec cette arme de corps-à-corps.

Grappin : Vous pouvez utiliser un grappin accroché à une corde pour faciliter un jet d'escalade. Pour cela, faites un jet de dé secret contre le DD de la cible (en général 20). Sur une réussite, le grappin s'accroche fermement, mais sur un échec critique, le grappin semble s'être accroché mais lâche à mi-parcours.

Jet (trait) : Vous pouvez effectuer une attaque à distance en jetant cette arme. Dans ce cas, ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts comme pour une attaque au corps-à-corps. Ce trait est toujours associé à une portée en mètres.

kit de déguisement: Ce kit est nécessaire pour confectionner des déguisements.

Menottes : vous pouvez menotter une personne volontaire ou à votre merci comme une activité d'exploration prenant 10 à 30 secondes, en fonction de la taille de la créature et du nombre de menottes que vous utilisez. Une créature bipède ayant ces membres attachés subit un malus de circonstance de -4,5 m à sa Vitesse, et une créature à deux mains ayant les poignets attachés doit réussir un test de DD 5 chaque fois qu'elle utilise une action de manipulation ou que cette action échoue. Ce DD peut être plus élevé en fonction de la force avec laquelle les menottes contraignent les mains. Une créature attachée à un objet immobile est elle-même immobilisée. Dans le cas de créatures ayant plus ou moins de membres, le MJ détermine l'effet éventuel des menottes. Libérer une créature de menottes médiocres nécessite de réussir deux tests de Vol DD 17.

Recharge 1 (trait) : Il faut utiliser 1 actions Interagir pour recharger cette arme avant de pouvoir l'utiliser à nouveau.

Sac à dos : Un sac à dos peut contenir jusqu'à 4 unités d'Encombrement en termes d'équipement. Si vous tenez le sac à dos à la main ou s'il est rangé au lieu de le porter sur votre dos, son encombrement est léger (L) au lieu de négligeable. Les 2 premières unités d'Encombrement de l'équipement stocké dans votre sac à dos ne sont pas comptabilisées dans votre Encombrement total.

Versatile (trait) : Une arme versatile peut infliger un type de dégât alternatif. Par exemple, une arme perforante qui a le trait "versatile T" peut être utilisée pour infliger des dégâts perforants ou tranchants. Il faut choisir le type de dégât à chaque attaque.

Les dons et capacités de Daniel sont décrits ci-dessous.

Attaque sournoise : Si vous Frappez une créature prise au dépourvu, vous infligez 1d6 dégâts supplémentaire avec les armes suivantes :

- arme de corps-à-corps avec le trait agile ou finesse
- attaque à mains nues avec le trait agile ou finesse
- attaque à distance

Attaque surprise : Lors du premier round de combat, si vous avez utilisé Duperie ou Discrétion pour votre initiative, les créatures n'ayant pas encore agi sont prises au dépourvu par vos attaques.

Dure à cuire : Vous êtes plus dure à tuer que la plupart des gens. Vous mourrez lorsque vous atteignez l'état Mourant 5 au lieu de Mourant 4.

Esquive agile : par une réaction, si vous êtes la cible d'une attaque que vous pouvez voir, vous gagnez un bonus de +2 à la CA contre cette attaque uniquement

Lire sur les lèvres : Vous pouvez lire sur les lèvres de ceux proches de vous que vous pouvez clairement voir. Quand vous êtes à votre aise, vous pouvez le faire automatiquement. En mode rencontre ou quand vous tentez de lire sur les lèvres dans des conditions plus difficiles, vous êtes fasciné et pris au dépourvu à chaque round durant lequel vous vous concentrez sur les mouvements des lèvres, et vous devez réussir un test de Societé (dont le DD est déterminé par le MJ) pour réussir à lire sur les lèvres de quelqu'un. Dans tous les cas, vous devez connaître la langue lue

Nature coopérative : par une réaction vous pouvez aider un allié afin de lui donner un bonus à son prochain jet, ce qui nécessite généralement de faire le même jet que lui mais avec un bonus de +4 contre un DD20, ceci est une version améliorée de l'action aider:

-Succès critique. Vous permettez à votre allié de bénéficier d'un bonus de circonstances de +2 au test.

-Succès. Vous permettez à votre allié de bénéficier d'un bonus de circonstances de +1 au test.

-Échec critique. Votre allié subit un malus de circonstances de -1 au test.

Représentation fascinante : Quand vous Vous produisez, comparez votre résultat au DD de Volonté d'un observateur. Si vous réussissez, vous fascinez la cible pendant 1 round. Si l'observateur est dans une situation qui nécessite une attention immédiate, telle qu'un combat, vous devez obtenir un succès critique pour le fasciner et l'action Représentation gagne le trait mise hors de combat. Vous devez choisir quelle créature vous tentez de fasciner avant d'effectuer votre test, et la cible est ensuite temporairement immunisée pendant 1 heure.

Trafic (scélérat) : Vous pouvez pas une action feinter une cible au corps-à-corps, ce qui nécessite un jet de duperie contre le DD de perception de votre adversaire, ceci est une version améliorée de l'action feinter :

-Succès critique. Les tentatives de défense de votre ennemi sont complètement inefficaces. La cible est prise au dépourvu contre toutes les attaques au corps à corps portée contre elle jusqu'à la fin de votre prochain tour.

-Succès. Vous feintez votre adversaire. La cible est prise au dépourvu contre toutes les attaques au corps à corps que vous portez contre elle jusqu'à la fin de votre prochain tour.

-Échec critique. Votre feinte se retourne contre vous. Vous êtes pris au dépourvu contre les attaques au corps à corps que la cible porte contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Credits and Acknowledgments

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild. All other original material in this work is copyright 2016 by Richard Jansen-Parkes and published under the Community

Prochaine mise à jour

- Ajout des personnages pré-tirés pathfinder 2 créés lors de la première partie test des joueurs AntoineG(Alchimiste), Batoo(Duelliste), Kurto(Guerrier), Snaker(Roublard)

REMERCIEMENTS

Merci à tous ceux qui ont participé à corriger et améliorer ce scénario d'initiation.

AntoineG (Joueur)
Bart
Batoo (Joueur)
Dalvyn
Hyrodrim (Joueur)
Kurto (Joueur)
Morenera
Rieffen
Sgrogue
Snaker (Joueur)
Stanys
V4l3nt1n



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does

not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

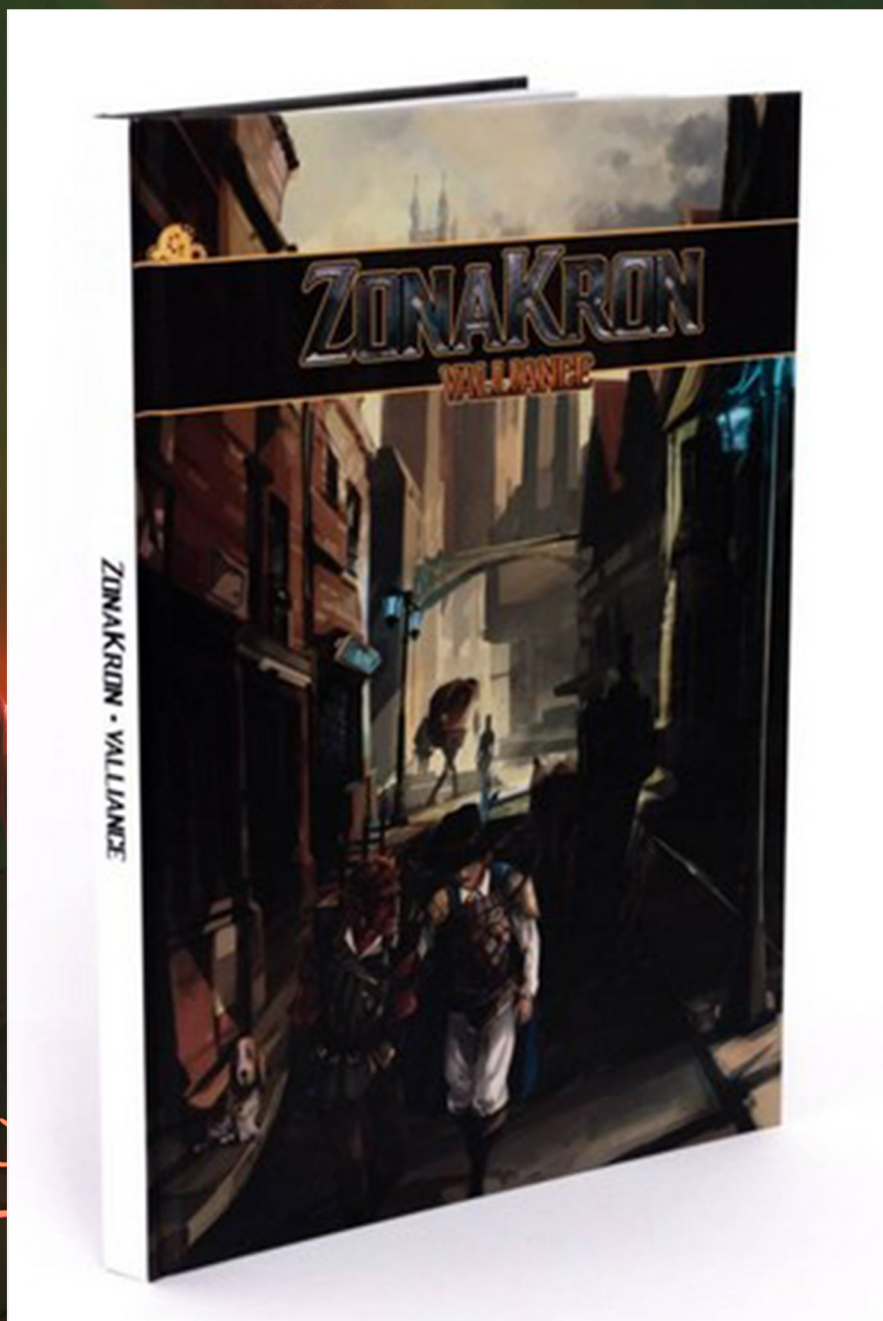
15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



ZONAKRON

VALLIANCE



PRIX 44€

DANS VOTRE MAGASIN OU COMMANDEZ LE MOI DIRECTEMENT