

ZONAKRON

VALLIANCE

NOTRE MAISON
V-0.1



CRÉDITS

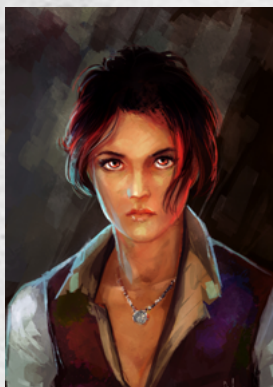
Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

Mise en page

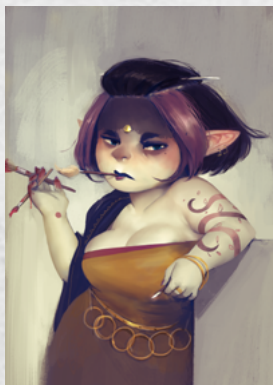
Frédéric "Ékmule" Lignac

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



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

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.

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

Cette initiation a pour objectif de réaliser une première partie où les joueurs découvrent le jeu de rôle à travers une aventure où les décisions et les plans ainsi que le jeu d'acteur (rôleplay) sont le plus important. C'est pour cette raison que les règles sont simples. L'idée est d'offrir une histoire commune à vos joueurs pour ensuite les lancer dans une campagne de votre choix.

Attention, ce n'est pas un scénario pour un maître de jeu débutant. Néanmoins, c'est un scénario qui évolue selon les retours et n'hésitez pas à poser des questions sur le discord de Zonakron.

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.

L'orphelinat incendié du Blanc corbeau

Il y a six ans dans le quartier des grandes places, l'orphelinat du blanc corbeau a brûlé dans un incendie encore inexplicable qui a tué 41 personnes. Le lieu est considéré comme dangereux et des mages font leur possible pour trouver la nature de la malédiction du Blanc corbeau.

Cette histoire se déroule le 23 Zon 191Esd (Ère du silence divin) et ce petit orphelinat est toujours debout. Les joueurs sont des enfants de 10 ans qui vont résoudre un mystère se déroulant durant l'été où tout semblait bien se passer.

NOTRE MAISON

Résumé

L'aventure commence alors que les quatre joueurs sont punis par la directrice pour avoir encore grimper sur les toits et fait quelques farces aux habitants du coin. Un de leur camarade vient les voir dans le "cachot" pour leur dire que Filibert a encore disparu pour cacher le jouet de M. Sistéro. Ce dernier est leur petit frère à tous les quatre et ont juré de le protéger. Il faut s'évader et le retrouver.

Que s'est-il passé ?

Le petit Filibert est un petit frère pour les joueurs. Fragile et plein de gentillesse, il a décidé de cacher son souvenir de Sistéro pour une raison que lui-même ne semble pas comprendre. Après plusieurs tentatives ratées et plusieurs punitions pour l'obliger à mieux se comporter, il fit une nouvelle tentative qui le mena dans un sous-sol condamné où il est coincé.

Comment jouer ce scénario d'initiation ?

Étape 1 : Disposer tous les personnages aux joueurs afin qu'ils en choisissent un.

Étape 2 : Montrer les fiches de tous les adultes.

Étape 3 : Montrer le lieu du cachot, la carte et la fiche des adultes en disposant les jetons de chaque adulte à leur place.

Étape 4 : Les joueurs choisissent le jouet de leur personnage dans cette liste :

- Une patte de lapin
- Une petite bourse avec vos dents de lait
- Caillou dans une cordelette
- Peluche d'un animal
- Livret de prière de Bélisama

Vous pouvez accepter d'autres jouets mais ils ne doivent pas être utiles comme un miroir ou du poil à gratter car le jouet doit seulement donner un bonus de courage. Ça doit être un objet affectif.

Étape 5 : Assurez-vous que les joueurs sont bien prêts

À propos des difficultés dans le scénario

Durant ce scénario, il y a beaucoup d'actions possibles et il est donc difficile de mettre une difficulté sur chaque test possible. Vous allez devoir improviser et décider de ces difficultés.

Exemple de difficulté "triviale" 10

- Convaincre un adulte en utilisant son point faible pour le convaincre (Demander que Grizzy, vous raconte une histoire) (Bagou)
- Se cacher dans une pièce avec de nombreuses cachettes comme la salle de classe. (Discret)

Exemple de difficulté "faible" 15

- Bidouiller une perche pour prendre un objet de loin. (Bidouiller)
- Convaincre une grenouille d'aller dans une boîte (Amitié avec les animaux)
- Attraper une guêpe dans un bocal (Courage)

Exemple de difficulté "moyenne" 20

- Voler les clés à Grizzy (Discret)
- Convaincre un adulte pour une raison peu raisonnable comme un extra au cuisinier Nash. (Bagou)
- Se cacher dans le couloir (Discret)

Exemple de difficulté "compliquée" 25

- Saboter la machine au sous-sol (Comprendre les trucs de grand)

Exemple de difficulté "ardue" 30 ou plus

- Convaincre un adulte avec des raisons qui vous semblent vraiment peu probables. (Bagou)
- Se faufiler par la fenêtre de la cuisine (Observateur)

Un petit frère disparu

Vous avez fait une farce de trop dans les rues du quartier des grandes places. La directrice de l'orphelinat, Mme Babelthorn, vous a puni dans une pièce appelée le cachot par les autres enfants. Vous avez l'habitude et vous n'avez pas envie de rater le repas de ce soir après avoir raté celui de midi. Si vous êtes à nouveau puni, vous risquez de nettoyer les toilettes pendant une semaine et avec les tripes du vieux Grizzy, l'expérience risque

de vous marquer à vie.

Le cachot est une pièce de débarras où il y a du bric à bras de l'orphelinat allant du balai jusqu'aux draps usés en passant par des vieilles chaînes. Une unique et minuscule fenêtre se trouve tout en haut d'un mur illuminant à peine la pièce. Tout allait bien lorsque vous entendez de l'extérieur la voix paniquée de votre amie gnome Glipa venant de la petite fenêtre.

- Filibert a encore disparu ! Qu'est-ce qu'on va faire ! Qu'est-ce qu'on va faire ! Il a encore voulu cacher son jouet. Mais pourquoi il veut cacher son jouet ? Comment on va faire ? La directrice vous a déjà puni si vous sortez vous aurez de gros problèmes !

Filibert est votre petit frère et vous avez juré tous les quatre de veiller sur lui. La dernière fois, vous l'avez trouvé entrain d'essayer de grimper dans la cheminée de la cuisine ! Le problème est que le vieux Grizzy garde le cachot. Comment sortir ?

Glipa peut répondre à quelques questions mais vous devez faire attention à ne pas donner trop d'informations.

Tu as vu Filibert où pour la dernière fois ?

Il est allé voir des grands ! Mmmhh.. Je crois que c'était Nagasko, Borsus, Grimm et Mazba.

Pourquoi veut-il cacher son jouet ?

Filibert a dit qu'il veut faire comme les autres enfants afin de le protéger mais les autres enfants ont oublié qu'ils ont un jouet. Je ne comprends pas pourquoi ils mentent !

Est-ce que la directrice est là ?

Non, elle est parti ce matin. Elle ne rentrera pas avant ce soir. À part Nounou et Grizzy les autres adultes devraient être gentils.

Est-ce que tu peux nous aider ?

Non, oui... Je ne veux pas être puni mais... je veux bien vous aider une fois !

Sortir du cachot

Cette première épreuve a pour objectif de montrer le système de jeu et de faire une première interaction avec un personnage. Ensuite guidez les vers des solutions viables décrites ci-dessous. Néanmoins, n'hésitez pas à souple pour les idées marrantes et presque faisables.

Quelques réactions de Grizzy

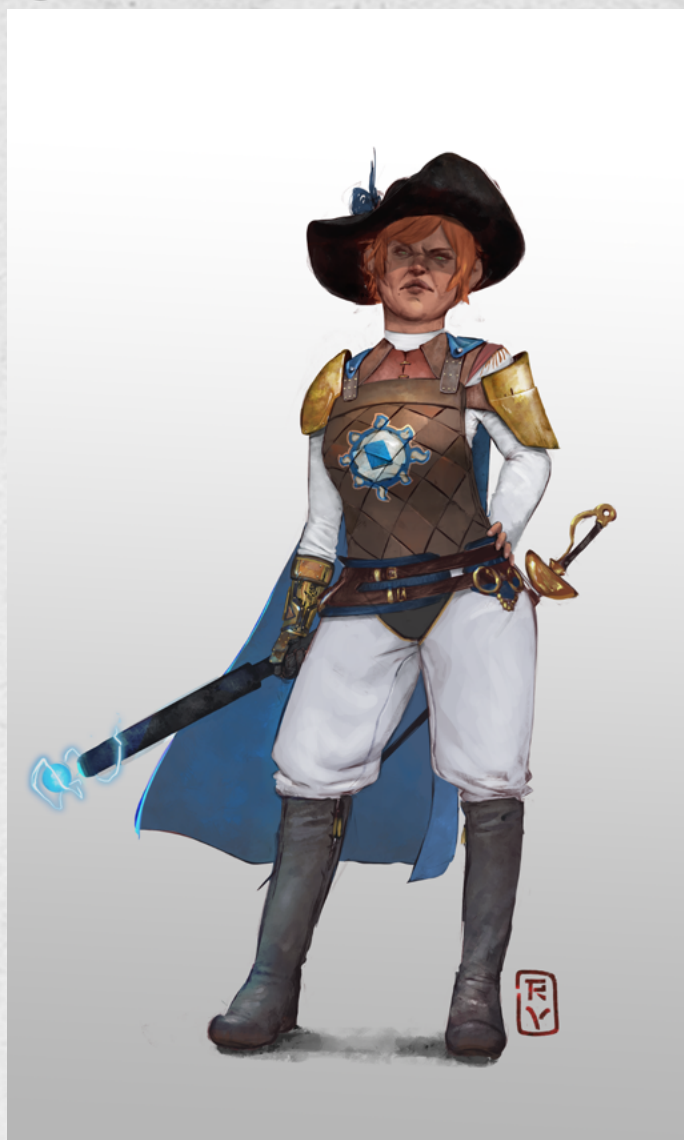
- Grizzy a envie d'aller aux toilettes.
- Grizzy adore raconter ses histoires et peut amener un joueur dans son atelier pour lui en parler puis le ramener (Revient après 2 actions par joueur)
- Grizzy se plaint et aimerait bien un peu d'alcool (Vénicius)
- Nounou vient voir Grizzy et elle le gronde à propos de l'alcool
- Grizzy voit une souris et indique qu'il en a horreur.

Quelques exemples d'actions

- Pousser les étagères afin que ça aide à grimper. Observateur 10
- Saboter la porte pour l'ouvrir facilement. Bidouiller 20
- Capturer des guêpes avec un pot. Courage 20
- Bouger les meubles pour accéder à la fenêtre. Bidouiller 20
- Grimper à la fenêtre sans aide. Sportif 25
- Grimper à la fenêtre avec de l'aide des étagères. Sportif 10
- Utiliser la poulie avec une corde improvisée pour grimper. Bidouiller 10 et Sportif 15
- Convaincre Grizzy de raconter ses histoires. Bagou 10
- Faire un piège comme faire tomber un sceau sur la tête de Grizzy. Sportif 15 et Bidouiller 15
- Attraper une souris. Amitié avec les animaux 20
- Faire croire qu'ils dorment et sont sous les draps. Discret 10
- Mettre le feu. Bidouiller 10 et comprendre des trucs de grand 20 => attention un échec blesse le joueur qu'il le fait.
- Crocheter la serrure. Comprendre des trucs de grand 25

Exemples de solutions

- Faire rentrer Grizzy et saboter la porte pour l'ouvrir quand il est dérangé (Toilette, Glipa, Nounou ou quand il raconte une histoire)



- Sortir par la fenêtre avec l'aide d'une corde improvisée
- Faire peur à Grizzy avec des abeilles ou des souris pour sortir
- Pousser les étagères pour pouvoir grimper à la fenêtre
- Un joueur met le feu et oblige Grizzy à les sortir

Ils sortent mais ils sont vu par le gardien ?

Grizi va les chercher mais il n'est pas très motivé à le faire. Il se déplacera pour chercher dans une salle après chaque rencontre que les joueurs feront. Au départ, il est simplement dans le couloir à surveiller s'ils tentent de rentrer.

Ils sortent sans être vu par le gardien ?

Grizi ne se rendra compte tout de suite mais après deux rencontres avec des adultes, il comprendra et se mettra à chercher.

Trouver Philibert

Cette partie du scénario n'est pas linéaire et dépend du bon vouloir des joueurs. Il faut donc savoir improviser. Néanmoins, vous aurez les grandes lignes et le plus de détails possible pour vous préparer à cette phase.

Et les punitions ?

Lorsqu'un joueur est pris, il est puni dans le cachot où on a bloqué la fenêtre. Néanmoins s'ils arrivent encore à s'échapper alors ils sont punis à la salle de prière où vous expliquez qu'ils ne peuvent pas s'enfuir de ce lieu excepté quelques moyens très particuliers. S'ils sont tous punis alors le scénario est terminé.

Et les autres enfants ?

Excepté les enfants principaux décrits dans le scénario, les autres enfants jouent et ignorent les joueurs. Si vous désirez en ajouter, n'hésitez pas à le

faire car vous pourrez vous en servir plus tard. (Voir à la fin du scénario)

Le déplacement des adultes

Chaque personnage a un comportement et se déplace d'une pièce à une autre pour réaliser une tâche ou discuter avec un autre adulte. Ces mouvements doivent intervenir après une action par joueur environ. Il faut réussir à ralentir leur mouvement afin de ne pas bloquer les joueurs ou accélérer si c'est pour créer un évènement pouvant être marrant.

Le gardien Grizzy

Ils cherchent les joueurs dans l'orphelinat et passent d'un couloir vers une pièce. N'oubliez pas qu'il peut rester dans le couloir.

Voici une liste d'actions qu'il peut faire :

- Après que les joueurs ont trouvé un indice, il va demander une bouteille de Vénicius au cuisinier Nash. En revenant des cuisines, il se fera intercepter par la nounou qui lui prendra la bouteille et retournera chercher les enfants.
- Si un joueur lui demande de raconter ses histoires, il l'emmène dans son atelier pour lui raconter pendant une durée de deux actions pour les autres joueurs.
- S'il a bu, il oubliera de fermer son atelier et ira dormir dans sa chambre.
- S'il voit que les enfants sortent facilement, il l'emmène en punition dans la salle de prière.
- Faites le revenir dans l'atelier de temps en temps.

Nounou Howi

La nounou punit tous les joueurs qu'elle trouve mais reste dans le dortoir jusqu'à ce que les joueurs agissent trois fois. À ce moment-là, elle va chercher les enfants dehors pour les attraper puis reviendra dans l'orphelinat.

Voici une liste d'actions spéciales qu'elle peut faire :

- Lorsque Grizzy ira chercher une bouteille, elle attendra dans le couloir pour lui prendre la bouteille. Elle ira ensuite voir l'assistante pour lui donner. (Elle peut rester plusieurs tours)
- Elle va parler avec Sistéro pendant deux actions des joueurs.
- Si elle voit Maurice, elle ne peut pas s'empêcher de le gratter les oreilles sans s'apercevoir de rien autour d'elle pendant 1 tour pour chaque joueur.

Assistante Gwenael

Elle travaille dans le bureau de la directrice et accueille les enfants avec lassitude de les voir dehors mais sans animosité. Elle ne se déplace que s'il y a du grabuge comme un feu dans le cachot. Si l'acte vous semble excessif, n'hésitez pas à la rendre moins gentille.

Voici une liste d'actions spéciales qu'elle peut faire :

- Si on lui parle de Sistéro, elle aura envie d'aller le voir et rester au moins 4 actions des joueurs avec lui.
- Si on l'énervé parce que les joueurs sont impolis ou la dérangent trop, elle punira le joueur.

L'infirmier Pazor BromBozik

Pazor est un kobold très occupé à soigner les bobos de tous ces enfants. Il ne faut pas faire de bruit dans la salle de prière mais il sortira pour soigner un enfant.

Voici une liste d'actions spéciales qu'elle peut faire :

- Lorsqu'on est puni à la salle de prière, on n'en sort pas excepté avec l'aide de Nagasko ou Maurice.
- Si on s'intéresse aux plantes, il peut accepter de rendre service comme donner des bougies.
- S'il n'y a pas d'élèves punis, il sortira dehors regarder les enfants du côté de l'arbre.

Le cuisinier Nash

Ce dernier se trouve à la cantine entrain de nettoyer et de prendre son temps. Une cigarette au bec, il est calme et amical avec les enfants. Il fait des va-et-vient entre la cuisine et la cantine.

Voici une liste d'actions qu'il peut faire :

- Après que Grizzy soit venu prendre une bouteille, il va aller voir l'infirmier pour avoir des herbes à fumer.
- Il punira tous les enfants non autorisés à entrer.
- Il acceptera de montrer comment cuisiner aux joueurs curieux mais ce joueur ne pourra rien faire mais Nash ne fera pas très attention.

L'artiste Sistéro

Ce personnage ne bouge pas de l'ancien dortoir. Néanmoins il n'hésite pas à attirer l'assistante ou la nounou pour les coincer quelques tours. Ce personnage est un joker pour les joueurs et il protège autant que possible les enfants qui viennent dans son atelier.

Par contre, il n'aime pas Maurice et l'oblige à sortir de son atelier.

Maurice

Ce chien est bizarre et c'est une sorte de Joker. Il peut par exemple suivre à la trace Filibert ou servir de diversion pour libérer un joueur. Il est adoré aussi par tous les adultes excepté Nash et Sistéro. Il se déplace entre la mare aux grenouilles et l'arbre de jeu.

Si vous désirez déplacer un personnage aléatoirement :

- 01 Le débarras
- 02 La cuisine
- 03 Le dortoir
- 04 La salle à manger
- 05 La salle de chant et de prière
- 06 Le bureau
- 07 L'ancien dortoir
- 08 La classe
- 09 L'arbre de jeu
- 10 Les chambres des adultes
- 11 Les couloirs de l'orphelinat
- 12 Le sous-sol

Trouver les indices pour retrouver Filibert

Le chemin de Filibert

Il est allé demander de l'aide un peu partout. Tout d'abord, il a discuté avec Borsus pour trouver une bonne cachette et il lui a raconté l'histoire de la cachette du cuisinier mais sans carte, il ne la trouvera pas. Filibert demande autour de lui et il va voir Grimm à la salle de classe qui vole la carte à Grizzy. Ensuite, il est allé voir Mazba qui adore l'architecture et a expliqué à Filibert la carte. Puis il est allé voir Nagasko qui a accepté de prendre la clé du cuisinier pour Filibert contre son souper. Il s'est ensuite faufilé dans l'ouverture sous le lit du cuisinier pour arriver dans le sous-sol.

Borsus - Ravien h - Arbre de jeu

Il adore les histoires et avoir peur. Il n'aidera pas les joueurs gratuitement et il faudra trouver un moyen de lui donner des sensations fortes pour qu'il accepte de révéler ce qu'il sait.

Grimm - Nain h - La salle de classe

Cet enfant nain travaille toujours mais il peut accepter de leur révéler ce qu'il sait à condition d'accepter

Nagasko - Kobold f - La salle de prière

Le pauvre a été puni pour être entré dans la cuisine et il se retrouve coincer dans la salle de prière. Il aime avant tout le courage et il n'aime pas aider les poules mouillées. Prouver son courage n'est pas simple et Nagasko demandera qu'ils attrapent le crapaud de la mare.

Contre un repas d'un joueur, il acceptera de le sauver de la salle de prière. Néanmoins, il ne pourra plus le faire par la suite.

Mazba - Demi-elfe f - La mare aux grenouilles

Une grande intello qui aime utiliser son "grand" savoir pour montrer qu'elle est la meilleure. Elle a aidé Filibert car l'épreuve l'avait stimulé mais comme tous les autres, elle ne racontera rien gratuitement. Elle demandera de faire le parcours de l'arbre jusqu'aux grenouilles en sa faveur contre les autres enfants.

Les lieux de l'orphelinat

L'orphelinat est vaste et il a fallu le simplifier tout en permettant d'apporter suffisamment de possibilités pour les joueurs. C'est pour cette raison que la carte n'est pas détaillée comme une battlemap.

Le sous-sol

Le sous-sol sert d'atelier à Grizzy et est fermé à clé qui est dans la poche du gardien. Grizzy oublie facilement s'il est distrait suffisamment comme l'incendie ou lui donner la bouteille. On y trouve une vieille machine technomantique permettant d'alimenter des rituels permettant de réchauffer les murs des pièces de l'orphelinat et même les quelques cristaux illuminant les chambres des adultes.

- On trouve le passe-partout pour accéder à chaque pièce de l'orphelinat.
- Il a les cartes de l'orphelinat mais il faut réussir un jet de "Comprendre les trucs de grand" DD25
- Il y a de l'huile pour une lampe à l'huile et de quoi en réparer une avec un jet de bidouillage DD25
- Il y a une corde pouvant servir à monter ou descendre à un endroit facilement.
- Il y a un accès au sous-sol mais on ne peut pas le trouver excepté si les joueurs ont la carte. Pour atteindre le sous-sol abandonné, il faut se faufiler DD20.

La cantine

La cantine est un lieu assez vide d'intérêt excepté pour se cacher. Les tables, les chaises et un ou deux placards sont parfaits pour que les joueurs tentent de s'infiltrer ensuite dans la cuisine lorsque Nash est occupé dans cette pièce.

- On trouve des restes dans la cantine qui peuvent servir à amadouer Maurice. Donner un bonus de +5 pour tenter de gagner l'amitié de Maurice en lui donnant les restes.

La classe

On peut trouver quelques endroits pour se cacher mais il n'y a pas grand chose pour aider les joueurs à l'exception de quelques livres.

- Les joueurs peuvent trouver des livres qui peuvent les aider à surmonter les épreuves de bidouillage ou des trucs de grand. Donner leur un bonus de +5 pour un de leurs jets

L'arbre de jeu

Beaucoup des orphelins jouent à l'extérieur de l'orphelinat et quelques-uns sont ici à jouer avec Maurice. On y joue aussi à plusieurs jeux qui permettent de prouver sa "force".

La course d'escargot

Les joueurs doivent convaincre leur animal de gagner avec la compétence "Amitié des animaux". N'hésitez pas à faire en sorte de faire tricher des enfants et donner le moyen aux joueurs d'accélérer leur escargot avec de la salade ou avec un discours marrant.

Le plus simple est de demander trois jets d'amitié DD10.

Le jeu du caillou

Ce jeu consiste à lancer des cailloux au plus près d'une cible qui est souvent une vieille chaussure. C'est toujours un duel et les enfants sont très à cheval sur l'honneur afin de ne jamais retenter un nouveau défi le même jour.

La salle de prière

En ce lieu, on prie Bélisama, déesse du foyer et de la fertilité. Les enfants n'aiment pas trop être ici mais néanmoins les dogmes de cette religion influencent les orphelins à être plus bienveillants entre eux.

- On y trouve des bougies et des herbes.
- Il y a des icônes de Bélisama ressemblant à une flamme brillante. Il peut donner un bonus de +5 au courage des joueurs.

L'ancien dortoir

Cette pièce est prêtée à l'artiste Sistéro qui confectionne des jouets pour les enfants mais surtout des peintures dont une partie des ventes sont données à l'orphelinat. On y trouve une peinture commencée de Gwenaël

- On peut trouver tout l'attirail pour la peinture qui peut être utile aux idées des joueurs.
- Vous pouvez ajouter une bouteille de vin afin de donner une option supplémentaire pour les joueurs pour amadouer Nash ou Grizzy.
- Sistéro n'arrête jamais de travailler même sous les supplications des joueurs.

Les chambres des grands

Il y a un total de 6 chambres qui sont fermées à clé. Néanmoins, les joueurs pourront récupérer la clé de la chambre de Grizzy et découvrir que la chambre de la cuisinière est ouverte.

=> La chambre du cuisinier

C'est ici qu'on y trouve l'entrée vers le sous-sol condamné. Une ancienne galerie cachée par une grille. Le problème, c'est que c'est un endroit menaçant pour un enfant, ils doivent réussir un jet de courage DD20 pour arriver à y entrer. Néanmoins sans lumière, il ne verront pas où ils y iront.

- Si les joueurs y vont sans lumière, ils tomberont et se feront mal et auront une blessure qui marquera la vie à tout jamais. (Voir la section des pénalités)
- Si les joueurs utilisent de la lumière, ils verront qu'ils ont besoin d'un moyen pour descendre. Un jet de bidouillage DD15 en utilisant des draps peuvent faire l'affaire.

Le dortoir

Ce lieu renferme les jouets des joueurs qui se trouve dans un petit coffre devant chaque lit. On peut s'y cacher facilement mais la porte est fermée de l'intérieur. On peut l'ouvrir mais la nounou sera très en colère si elle voit qu'on l'a ouverte.

Le bureau de la directrice

L'assistante ne fait pas forcément attention mais ça reste très difficile de rentrer sans se faire voir. Demandez un jet de Discret DD30 pour voler un objet dedans.

- Il y a une carte de l'orphelinat.
- Il y a la bouteille de Grizzy lorsque la nounou lui apporte.

La cuisine

La fenêtre est coincée et entrouverte mais ça peut donner des possibilités. Indiquez aux joueurs qu'on peut voir des saucisses et d'autres objets mais que la clé de Nash est trop loin. Dite simplement qu'avec leur petit bras, c'est trop court pour voler un objet à la cuisine. Le but est de leur donner un indice pour leur donner l'envie de créer une perche ou d'en voler une.

La mare aux grenouilles

Ce lieu est le théâtre de piqûre de moustique et de bobo. C'est aussi les épreuves et les jeux avec les grenouilles et le crapaud Marcel.

- Si on tombe dans la boue, tous les adultes qui le verront tenteront de punir le joueur sauf s'il se lave.
- Le crapaud Marcel est intimidant et ne se laisse pas faire. Il faut avoir du courage (Jet de courage DD15) et trouver un moyen de l'attraper avec de l'astuce ou par la force en étant agile (Grimper DD 20)
- Il y a quelques bambous qu'on utilise comme des perches de fortunes mais il est difficile d'en obtenir une en bon état qui se trouve en plein milieu de la mare. (Grimper DD20 pour l'aller et le retour) Si le joueur tombe il est blessé.

Le parcours de la punition est un défi entre les enfants car si on tombe dans la boue, on est sévèrement puni. Chaque joueur peut tenter sa chance une fois. Pour réussir cette épreuve, il faut réussir à franchir trois étapes que vous devez décrire aux joueurs :

Étape 1 : Saut de pierre en pierre

Il faut sauter de pierre en pierre mais le sol est glissant et ce n'est pas facile. Il faut réussir un jet de sportif DD20

- N'hésitez pas à décrire que des branches penchent au dessus de la mare. L'idée est qu'ils pensent à utiliser une corde pour passer ou une autre idée du même style.
- Indiquez que l'eau peu profonde et qu'un bâton de bonne taille peut facilement sonder le fond. L'idée est de donner la possibilité aux joueurs de s'aider avec un bâton pour garder l'équilibre.

Étape 2 L'épreuve du courage

C'est ici qu'on trouve tous les crapauds et grenouilles qui font peur ! Vous devez réussir un jet de courage DD20 sauf si vous avez plus de 10 en amis des animaux où vous réussissez automatiquement votre jet.

Étape 3 L'épreuve des hautes herbes

La difficulté est de se faufiler entre les herbes sans tomber. Le joueur doit réussir un jet de Observateur DD15.

- Si le joueur a un objet tranchant, il réussit automatiquement l'épreuve.

La salle d'eau

C'est ici que les enfants sont lavés de temps en temps et surtout pour soulager malgré l'odeur des toilettes. Ces dernières ne sont bloquées que par un simple drap et on ne peut guère les utiliser pour éviter excepté trouver une bonne excuse(Bagou DD15)

Le sous-sol condamné

Histoire

Avant que l'orphelinat s'y installe, c'était un ancien hospice où on soignait les vieillards et des malades. Dans ce sous-sol se trouvait une grosse chaudière dont la tuyauterie permettait de laver le linge et de faire le repassage.

À propos de Filibert et du rat

Filibert est suspendu sur la chaudière où il fait son possible pour repousser le rat géant. Il est tellement effrayé qu'il va être difficile de le sortir même si les joueurs arrivent à le faire fuir.

Dans cette partie, le rat ne peut être tué mais peut être ralenti voir stopper. On peut :

- Un joueur peut le bloquer une action s'il a un bouclier(Objet dans la laverie ou de la cuisine). Courage DD10, l'objet est détruit après utilisation
- Un joueur peut le bloquer une action avec une arme de fortune (Louche, barre de fer etc...) Courage DD10, l'objet est détruit après utilisation
- Un joueur peut le combattre et doit faire un jet de courage DD20 ou prendre une pénalité (Voir annexes)
- Le rat adore le fromage et s'ils utilisent, le rat est distrait pendant deux actions.
- Ils peuvent utiliser Maurice pour faire fuir le rat. (Attention, Maurice ne peut aider qu'une seule fois sinon il refuse tout autre demande)
- Ils peuvent faire un piège pour le capturer avec un jet de bidouillage DD15.

Pour Filibert, il ne peut pas mourir mais il est difficile à sortir. On peut :

- Filibert ne veut pas toucher l'eau quoi qu'il arrive. Il est trop petit.
- Filibert peut grimper et se faufiler sans problème tant qu'il suit un des joueurs
- On peut le déplacer dans une caisse et le faire flotter.
- Si on parle du jouet, Filibert ne se souviendra pas qu'il avait un jouet et ne comprend pas

La chaufferie et la laverie

C'est ici qu'on l'avait le linge avec de l'eau bouillante et qu'on chauffait l'eau pour les patients.

1a La laverie

Laisser à l'abandon, la laverie est une pièce inondée où flotte les restes de meubles, des caisses et divers objets métalliques. Des tuyaux en mauvais état proviennent de la pièce d'à côté suspendu par des câbles métalliques rouillés. On peut voir un trou au plafond au-dessus d'une étagère en mauvais état. Une porte endommagée permet de sortir de cette pièce car la jonction entre cette pièce et la chaufferie est endommagée et sous les eaux.

Que peut-on faire ?

- On peut passer sous l'eau par l'ouverture entre la chaufferie et la laverie. Sportif DD20 et Observateur 10
- On peut dégager des éléments pour faciliter le passage entre la

chaufferie et la laverie. Bidouiller 30 mais la difficulté passe à 5 en sportif pour passer.

- La tuyauterie suspendue peut servir de passage en étant agile et surtout en trouvant un moyen de s'y accrocher tel qu'une corde et un crochet. Sportif DD15 pour grimper.
- On peut créer un piège de fortune pour le rat. Bidouiller DD15
- On peut récupérer de quoi se défendre et d'attaquer le rat mais seulement pour deux personnes et si le joueur réussit un jet d'Observation DD15

1b La chaufferie

On y trouve une grosse chaufferie avec tout un système de moteur permettant de réguler l'eau et de gérer la pression. Pour des enfants même le moins futé, c'est une machine. La pièce est en grande partie inondée et des tuyaux se dirigent vers la laverie et la sécherie. La quasi-totalité des meubles flottent en morceaux alors qu'on peut voir une sorte de canalisation brisée d'où provient l'inondation. La porte pour y accéder est bloquée mais la moitié est totalement arrachée permettant à des individus de petite taille de passer.

- La machinerie peut être relancer un très court instant qui fera peur au rat pendant 2 tours. Comprendre les trucs de grand DD25
- La porte peut être passée grâce à Observation DD15. Un échec blesse le joueur mais il passe quand même.
- On peut passer en grimpant sur les tuyaux vers la sécherie. Courage DD15 et sportif DD10

1c La sécherie

C'est ici qu'on séchait à haute vapeur les vêtements et les draps. La machinerie a plusieurs séchoirs où un enfant peut facilement s'y tenir dedans. Des tuyaux suspendus venant de la chaufferie vers la machine alimentant la sécherie. On peut voir un ancien système d'évacuation d'eau dont l'accès est possible pour les personnes de petite taille. On peut suivre ce chemin sans risque pour sortir à l'extérieur de l'orphelinat.

- On peut s'enfermer dans une des machines pour se protéger du rat.
- On peut s'enfuir par l'ancien système d'évacuation d'eau
- On peut passer en grimpant sur les tuyaux vers la chaufferie. Courage DD15 et sportif DD10

2 Le couloir

Inondé, ce couloir mène à tous les endroits du sous-sol et a moins de débris. On trouve une étrange carte sur l'un des murs mais c'est difficile à comprendre.

- Pour comprendre la carte, il faut réussir un jet de " Comprendre les trucs de grand" DD20. Si c'est réussi, vous leur expliquez ce qu'il y avait dans chaque pièce et ils ont un bonus de +10 pour démarrer la chaufferie.

3 l'accès à la machinerie de l'orphelinat

Un petit escalier puis une porte branlante permet d'accéder à la machinerie de l'orphelinat. Ici on est au sec.

La fin

Fin classique

La punition ne fut pas si terrible et surtout Filibert arrêta de se mettre en danger en cachant ce foutu jouet qu'il semble avoir oublié. Ce n'était pas le seul enfant à avoir égaré son jouet et l'artiste Sistéro en fut frustré de voir son art disparu. Néanmoins, cette aventure resta gravée dans vos mémoires comme un moment heureux et d'une prise de conscience de vos talents !

Des talents qui ont permis de sauver votre vie durant le terrible incendie qui ravagea votre maison à peine un mois plus tard. Alors que tout semblait perdu, votre découverte du sous-sol abandonné fut votre porte de sortie mais personne à part vous n'a pu en profiter. 41 personnes trouveront la mort et les rares survivants de ce terrible événement sont pour la plupart traumatisés et brisés.

Pour vous, ce sont les cris de vos amis qui vous hantent et surtout leur terrible destin. Certaines nuits, l'orphelinat devient un endroit maudit où les spectres torturés des victimes s'attaquent aux vivants osant fouler le



sol de leur maison. Les recherches menées par les autorités n'aboutirent qu'à une interdiction de rentrer dans ce sinistre endroit qui fut autrefois votre foyer.

Fin punition

Les joueurs ont tous été punis

La punition du nettoyage des latrines fut une expérience terrible qui dura un mois.

Un mois !

L'odeur et les rires des enfants les moins sympathiques résonnent encore dans votre tête lorsque vous allez vous soulager au petit coin. Le pauvre Filibert ne fut point épargné et vous l'avez entendu pleurer la nuit vous faisant regretter l'échec de votre mission de sauvetage. Néanmoins cette aventure ne fut pas tout à fait un échec vu que votre petit frère arrêta de se mettre en danger en cachant ce foutu jouet qu'il semble avoir totalement oublié.

Ce n'était pas le seul enfant à avoir égaré son jouet et l'artiste Sistéro en fut frustré de voir son art disparu. Néanmoins, cette aventure resta gravée dans vos mémoires comme un moment palpitant et d'une prise de conscience de vos talents !

Des talents qui ont permis de sauver votre vie durant le terrible incendie qui ravagea votre maison à peine un mois plus tard. Alors que tout semblait perdu, votre découverte du sous-sol abandonné fut votre porte de sortie mais personne à part vous n'a pu en profiter. 41 personnes trouveront la mort et les rares survivants de ce terrible événement sont pour la plupart traumatisés et brisés.

Pour vous, ce sont les cris de vos amis qui vous hantent et surtout leur terrible destin. Certaines nuits, l'orphelinat devient un endroit maudit où les spectres torturés des victimes s'attaquent aux vivants osant fouler le sol de votre ancienne maison. Les recherches menées par les autorités n'aboutirent qu'à une interdiction de rentrer dans ce sinistre endroit qui fut autrefois votre foyer.

Jouer l'incendie ?

Il est possible que vous désiriez jouer l'incendie de l'orphelinat et il faut donc ignorer les deux derniers paragraphes de la conclusion.

Cette section n'est pas encore terminée. Si vous désirez le résumé, n'hésitez pas à me contacter ou de passer sur le discord de Zonakron.

Blessures

Les blessures/pénalités sont des éléments pour donner une histoire à une particularité au personnage. Le but est que ce scénario donne une histoire à une cicatrice ou à un traumatisme qui va façonner la personnalité du personnage.

À chaque échec d'un test qui vous semble dangereux, donnez une blessure ou un traumatisme au joueur. À la fin de la partie, vous décidez avec le joueur de transformer cette pénalité en un élément de son histoire qu'il pourra utiliser plus tard.

Cicatrice à la jambe : la douleur lancinante fait boiter un peu le personnage sans le pénaliser.

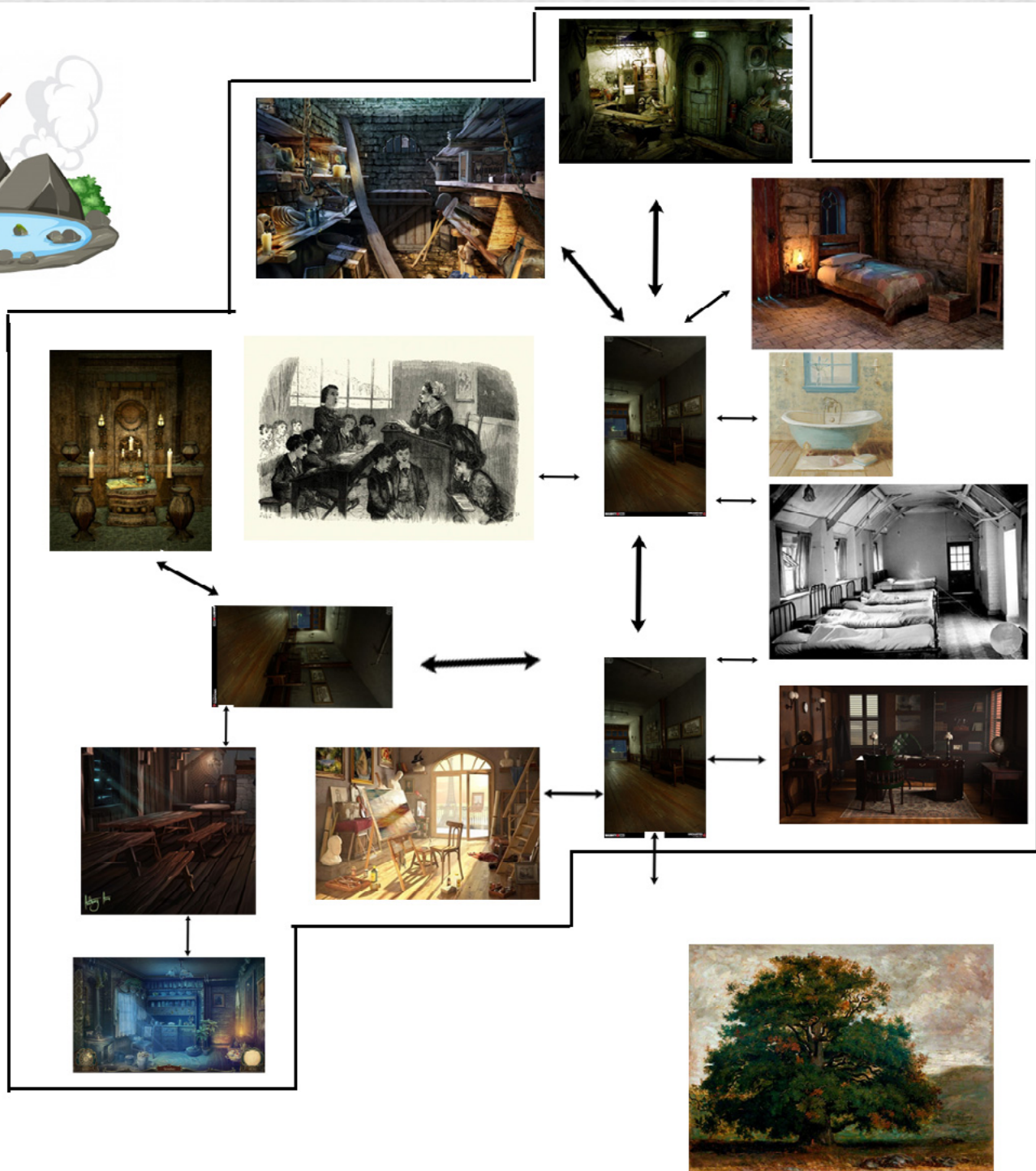
Cicatrice au bras : la blessure rend le joueur un peu maladroit pour manipuler des objets précisément durant les moments sans importance (Repas entre les joueurs, aux toilettes, le joueur a du mal à viser)

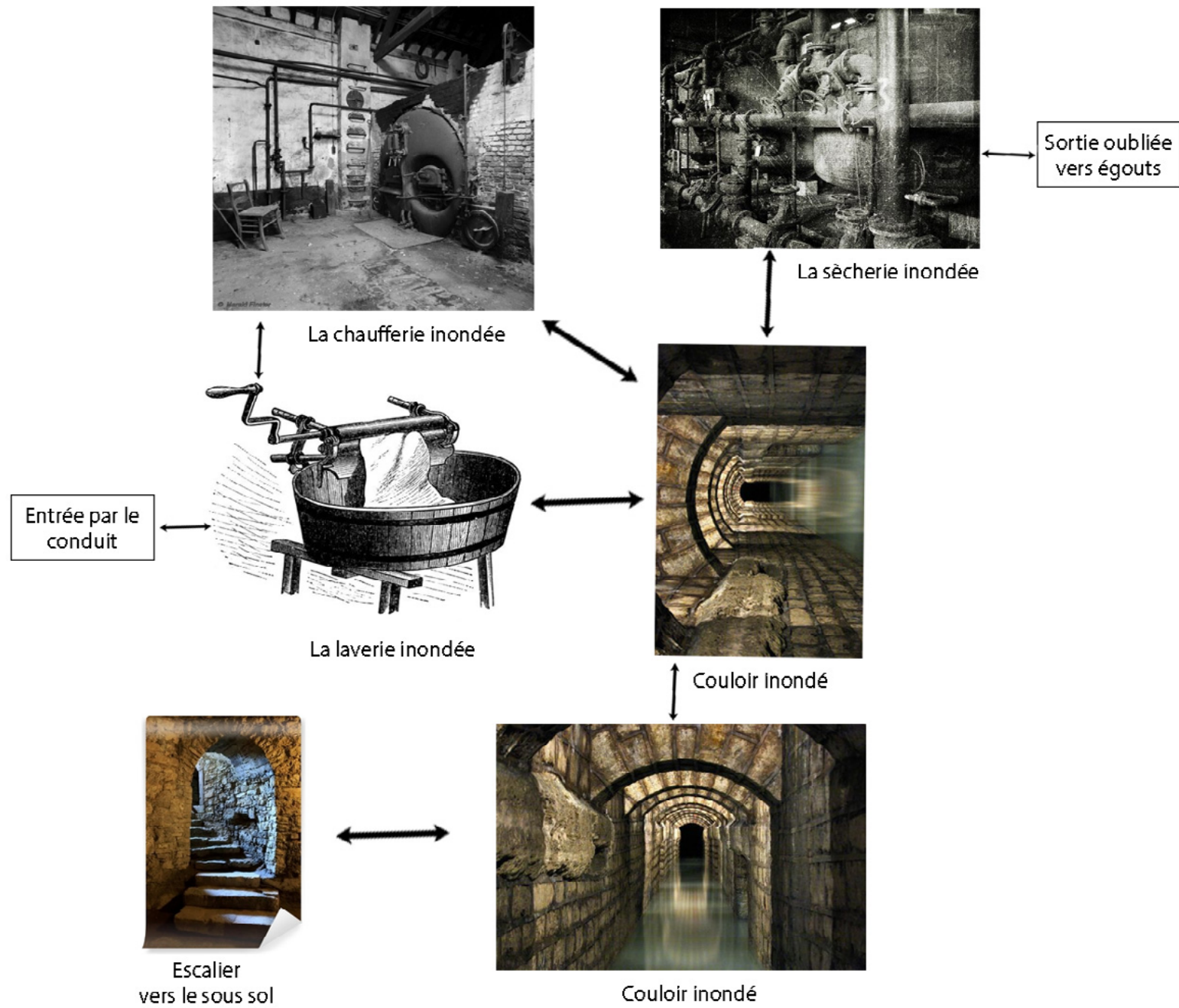
Cicatrice légère au visage : la blessure a marqué le visage du joueur et ça attire le regard même si celle-ci est discrète.

Peur d'un animal : le joueur a eu peur d'un animal et ça l'a marqué en grandissant. Il évite donc le contact avec ces animaux.

Peur du noir : le joueur a eu peur dans un endroit sombre et ça l'a marqué. Le personnage sera donc enclin à se plaindre qu'il fait trop sombre etc..

LES LIEUX





LE CACHOT



Le cachot est une pièce de débarras où il y a du bric-à-brac de l'orphelinat allant du balai jusqu'aux draps usés en passant par des vieilles chaînes. Une unique et minuscule fenêtre se trouve tout en haut d'un mur illuminant à peine la pièce tandis que vous entendez le vieux Grizzy râlé du côté de la porte branlante.

Personnage au départ de l'aventure



Grizy garde la porte
ké ki y a là-dedans ?

- Une petite fenêtre pour sortir mais c'est très haut pour un enfant.
- Plusieurs étagères disposées un peu partout dans la pièce.
- La porte du cachot a un défaut.
- Des guêpes circulent à la recherche de quelque chose de sucré ou de gras.
- Plein de bocaux en verre et de boîtes en carton.
- Des souris qui grignotent des friandises sous les meubles mais c'est difficile de les atteindre.
- Des draps et des vieux coussins !
- Une lampe à l'huile cassée.

Peut être plus ?

Idée de bidouillage

- Réparer la lampe à huile.
- Faire un piège pour une bestiole.
- Empiler des boîtes et ça tient.
- Proposez une idée au maître de jeu !

LA CUISINE



Les bonnes odeurs de nourriture et les excellents jouets pour imiter les chevaliers, la cuisine est un véritable paradis pour les orphelins mais aussi le lieu où les enfants sont souvent punis pour y être entré. En désordre, il est néanmoins un endroit où on peut se cacher facilement.

Fenêtre / porte / Autre ?

Une simple fenêtre bloquée et crasseuse est entrouverte pour aérer la pièce. Il y a deux portes. L'une donne sur la cantine et l'autre vers l'extérieur mais ne peut être ouverte que depuis la cuisine.

ké ki y a là-dedans ?

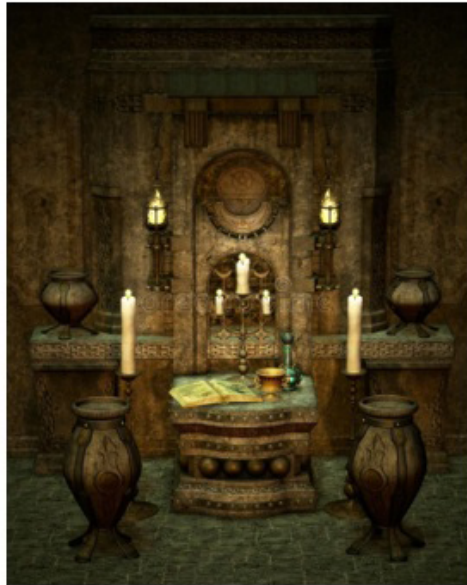
- Du fromage.
- Des boissons que le vieux grizy aime.
- La clé de la chambre du cuisinier est suspendue
- Attention, ça sent bon la nourriture, la tentation est forte.
- Des ustensiles de cuisine
- Des saucisses que Maurice adore

Peut-être plus ?

Idée de bidouillage

- Un système pour projeter un produit
- Une grosse casserole qui flotte et de quoi ramer.
- Plus ?

LA SALLE DE PRIÈRE



La salle de prière à Bélisama est un endroit sombre éclairé par des bougies. Cette pièce rassemble des livres de prières et un atelier où vous avez été puni plus d'une fois à écrire les dogmes de la déesse de la famille. On sent aussi les odeurs des plantes séchées de M. [BromBozik](#).

Fenêtre / porte / Autre ?

Toutes les fenêtres sont bloquées et une unique porte permet d'accéder au couloir.

Personnage au départ de l'aventure



ké ki y a là-dedans ?

- Des bougies.
- Des livres de prières et de botaniste
- Le bureau [BromBozik](#) où il garde les objets confisqués
- Des plantes et des pommades
- Un vieille encensoir cassé
- Des draps

Peut-être plus ?

Idée de bidouillage

- Réparer l'encensoir.
- Faire un déguisement de fantôme.
- Proposez une idée au maître de jeu !

LE DORTOIR



Une rangée de lit et de rideaux rapiécés pour bloquer la lumière des fenêtres. C'est ici où les plus petits font la sieste et les enfants malades. Il y a quelques cachettes dans la vieille armoire et aussi une cachette menant à un trou vers le toit pour les plus agiles.

Fenêtre / porte / Autre ?

Le dortoir a de nombreuses fenêtres que l'on peut ouvrir facilement de l'intérieur. Une porte fermée à clé mène à l'extérieur et l'autre vers le couloir.

Personnage au départ de l'aventure



ké ki y a là-dedans ?

- Les jouets des joueurs sont ici (Peut-être).
- Il ne faut pas réveiller les petits !?
- Une boîte de craies.

Peut-être plus ?

LA CANTINE



C'est ici que les orphelins et les employés de l'orphelinat mangent. Même si le repas est fini, il faut encore tout nettoyer. Des restes de soupes se trouvent dans une grosse marmite.

Fenêtre / porte / Autre ?

Deux grandes fenêtres illuminent cette pièce dont l'imposte reste toujours ouverte pour aérer la pièce. Une double porte mène vers le couloir et l'autre vers la cuisine.

Personnage au départ de l'aventure



ké ki y a là-dedans ?

- Des plats et des cuillères
- Une marmite
- Des guêpes

Peut-être plus ?

Idée de bidouillage

- Combiné avec des éléments dans le cachot, une sorte de catapulte.
- Un piège à souris
- Proposez une idée au maître de jeu !

LE BUREAU



Le bureau de la directrice est complexe et impressionnant mais l'odeur de tabac de la directrice est surtout désagréable pour les enfants. Le grand bureau de la directrice est imposant par rapport à la petite table de son assistante.

Fenêtre / porte / Autre ?

Le bureau a une fenêtre avec une imposte rarement ouverte et une unique porte qui est souvent fermée à clé lorsque personne ne travaille.

Personnage au départ de l'aventure



ké ki y a là-dedans ?

- Des livres compliqués sur les plantes ou sur la science
- Des bouteilles que le vieux Grizi adore
- Des cartes pour les réparations de l'orphelinat

Peut-être plus ?

Idée de bidouillage

- Proposez une idée au maître de jeu !

L' ANCIEN DORTOIR



Un atelier pour l'invité de l'orphelinat qui travaille pour faire de nouveaux tableaux ou des sculptures. Même si les enfants ont le droit d'y aller, on leur demande souvent de ne pas déranger l'artiste.

Fenêtre / porte / Autre ?

Deux fenêtres illuminent la pièce et sont ouvertes.
Une unique porte permet d'aller dans le couloir.

Personnage au départ de l'aventure



ké ki y a là-dedans ?

- De la peinture
 - De la glaise
 - Des pinceaux
- Peut-être plus ?**

Idée de bidouillage

- Un déguisement monstrueux
- Un projectile plein de colle..
- Proposez une idée au maître de jeu !

LA SALLE DE CLASSE



La salle de classe est remplie de table et de banc bon marché. Un tableau et de quoi écrire dessus ainsi que l'effacer. Le symbole d'une flamme brillante par magie est inscrit au plafond illuminant la pièce d'une douce chaleur.

Fenêtre / porte / Autre ?

La grande classe a trois fenêtres dont l'une est entre ouverte mais difficile d'atteindre la poignée sans aide. La porte est toujours ouverte.

ké ki y a là-dedans ?

- De l'encre
- Les cahiers d'exercices
- Un petit escabot

Peut-être plus ?

Idée de bidouillage

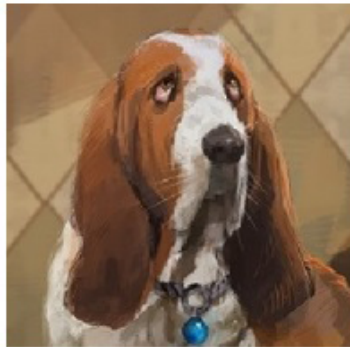
- Proposez une idée au maître de jeu !

L'ARBRE DE JEU



L'arbre de jeu est un grand chêne qui permet aux enfants de jouer et de se cacher. Balançoire, bac à sable, jeu de quilles et autres jeux de cailloux. On y trouve en général les enfants les plus grands et les plus autoritaires.

Personnage au départ de l'aventure



ké ki y a là-dedans ?

- Des cordes à sauter
- Une crotte de Maurice
- Un entonnoir pour faire plus de bruit

Peut-être plus ?

Idée de bidouillage

- Des bons bouts bois pour fabriquer un lance-pierre mais il faut un autre élément.
- Créer une longue baguette avec des bouts de bois mais il faut trouver quelque chose qui peut coller.
- Proposez une idée au maître de jeu !

LES COULOIRS DE L' ORPHELINAT



Les couloirs de l'orphelinat ont quelques bancs et divers dessins ainsi que quelques illustrations montrant les anciennes générations d'orphelins qui ont été accueilli au blanc corbeau. Difficile de se cacher ici.

LE SOUS-SOL



Le sous-sol est en endroit effrayant et le bruit qu'on entend à donner des cauchemars à plus d'un enfant. Pourtant, c'est ici que le vieux Grizzly s'occupe de la machinerie technomantique et s'en sert comme un atelier. Même si c'est souvent fermé, le vieux grizzly oublie de la fermer de temps en temps.

ké ki y a là-dedans ?

- Un atelier de bricolage
- Un caillou brillant
- Des plans de trucs de bidouillage mais de grand
- Des gants épais
- Plein de matériel en tous genres (bois, métal, etc)
- La machine qui fait chauffer l'orphelinat
- De l'huile pour les lampes

Peut-être plus ?

Idée de bidouillage

- Une sorte d'élastique avec quelque chose qui peut être utile pour créer un Lance-pierre
- Proposez une idée au maître de jeu !

LE MARRE AUX GRENOUILLES



Cette petite zone boueuse est un endroit rempli de grenouilles et autres petites bestioles. Les enfants évitent d'y aller pour ne pas trop se salir mais il y en a toujours qui adorent se lancer des défis pour faire le « parcours de la punition ».

ké ki y a là-dedans ?

- Un crapaud pas beau
- Des bombous
- De la boue
- Des insectes en tout genre
- De l'eau

Peut-être plus ?

LA SALLE D'EAU



Dans ce lieu se trouve le point d'eau propre pour faire la toilette des orphelins et les toilettes. On y trouve peu de chose à part un peu de savon scellé dans une armoire fermée à clé par la nounou.

LES PERSONNAGES

LES ADULTES



Le gardien Grizzy

Il veut nous attraper ! Fuyez !

Point faible : Adore qu'on écoute ses histoires et aime l'alcool.



La Directrice Barrette

Elle n'est pas là ! Ouf !



Nounou Howi

Elle veut nous attraper ! Fuyez !

Point faible : Elle aime discuter avec Sistéro.



L'Assistante Gwenaël Golémos

Gentille mais très occupée.

Point faible : Elle aime discuter avec Sistéro.



L'infirmier Pazor BromBozik

Il ne faut pas être dans ses pattes sinon il va vous punir.

Point faible : Adore Maurice



Le cuisinier Nash

Gentil mais ne faut pas entrer dans sa cuisine !

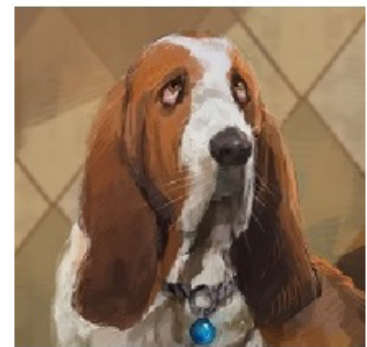
Point faible : Adore fumer du tabac avec sa pipe en bois.



L'artiste Sistéro

Il est gentil mais ne s'arrête jamais de travailler.

Point faible : Aucun



Maurice

Gentil mais fainéant !

L'AMI DES BÊTES



Vous êtes un enfant qui adore les animaux et leur compagnie. À poil, à écaille ou à plumes, vous n'avez pas peur.

Sauter/grimper c'est aussi votre talent mais pour le reste c'est compliqué. Rien que de parler ou de lire, c'est à faire à contre-cœur.

Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	10
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	10
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	20
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	0
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	0
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	0
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	15
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	10

LE TOUCHE À TOUT



Vous êtes un enfant qui adore bricoler et créer des objets en suivant votre instinct. Vous savez lire et vous avez appris grâce à quelques livres bizarres dans l'orphelinat.

Néanmoins, vous n'êtes guère discret et athlétique.

Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	0
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	10
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	5
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	10
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	10
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	20
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	10
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	0

L' INTELLO



Vous adorez lire et écrire. Comprendre les choses et être un peu comme les grands. D'ailleurs, vous savez bien grimper dans les étagères pour attraper le livre que vous voulez.

Par contre, comprendre les autres enfants c'est compliqué et les animaux vous font peur

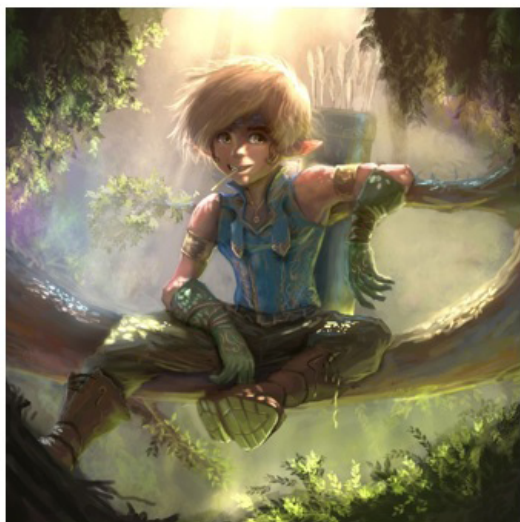
Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	0
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	10
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	0
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	5
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	25
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	15
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	5
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	5

LE COURS PARTOUT



Vous êtes un enfant turbulent et courir, grimper et être le premier tout en haut, c'est ce qui vous rend joyeux. Vous détestez rester enfermé.

Bon, il ne faut pas vous demander des trucs de grand car vous n'avez jamais écouté en classe.

Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	15
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	15
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	10
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	0
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	0
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	5
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	15
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	5

GRANDE SOEUR



Vous adorez parler et raconter des histoires mais aussi faire des farces. Vous êtes allé souvent au coin et de corvée de toilette mais vous avez aussi appris à trouver de bonnes excuses ou filer en douce.

Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	5
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	5
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	0
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	20
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	5
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	10
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	10
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	10

LE CURIEUX INTROVERTI



Vous êtes d'une curiosité incroyable. Vous ne pouvez pas vous empêcher de vouloir savoir ce qui se passe quelque part dans l'orphelinat ou d'écouter les autres.

Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	10
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	10
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	5
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	0
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	10
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	0
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	20
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	15

LES PERSONNAGES CRÉÉS PAR SNAKER

LA PETITE BRUTE



Les autres enfants ont peur de vous car il le faut, vous utilisez la force pour arrêter les disputes ou pour s'opposer aux autres terreurs de l'orphelinat. Néanmoins, vous êtes aussi doué pour trouver des excuses pour éviter d'être puni.

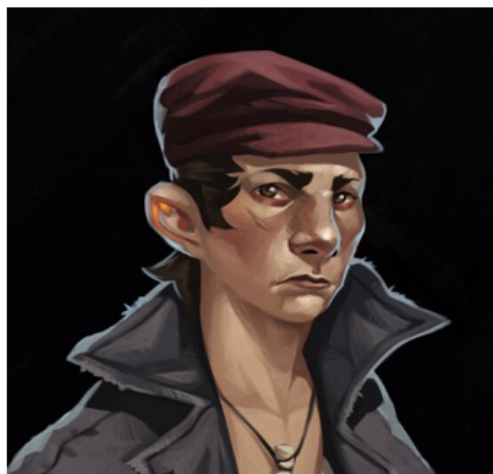
Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	15
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	5
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	5
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	20
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	0
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	0
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	15
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	5

LE MATURE



Vous avez compris les choses de la vie un peu trop vite et vous comportez de plus en plus comme un adulte. Même votre apparence fait plus « adulte ».

Pour réussir une action, le maître de jeu vous indiquera une difficulté. Ensuite vous jetez un dé 20 et vous ajoutez votre score. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté alors vous avez réussi !

Difficulté	Jetez un dé 20 plus votre score
Triviale	10
Faible	15
Moyenne	20
Compliquée	25
Ardue	30

Vos talents

Compétence (Description)	Score
Sportif (Grimper, sauter et tenir en équilibre)	5
Observateur (Voir, chercher et se faufiler)	5
Amitié avec les animaux (Convaincre un animal de vous suivre, de le calmer ou de le faire fuir)	0
Bagou (Permet de mentir, de négocier ou trouver des excuses à vos farces)	10
Comprendre les trucs de grand (Lire une carte, un livre ou des documents)	20
Bidouiller (Permet de construire des mécanismes simples ou trafiquer des objets)	10
Courage (Peut être amélioré grâce à votre jouet préféré !)	15
Discret (Ne pas se faire voir ou voler un objet)	0



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.

Imiko (Joueur)
Hyrodrim (Joueur)
Kurto (Joueur)
Rieffen (Joueur)
Sgrogue (Joueur)
Snaker (Joueur)



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.

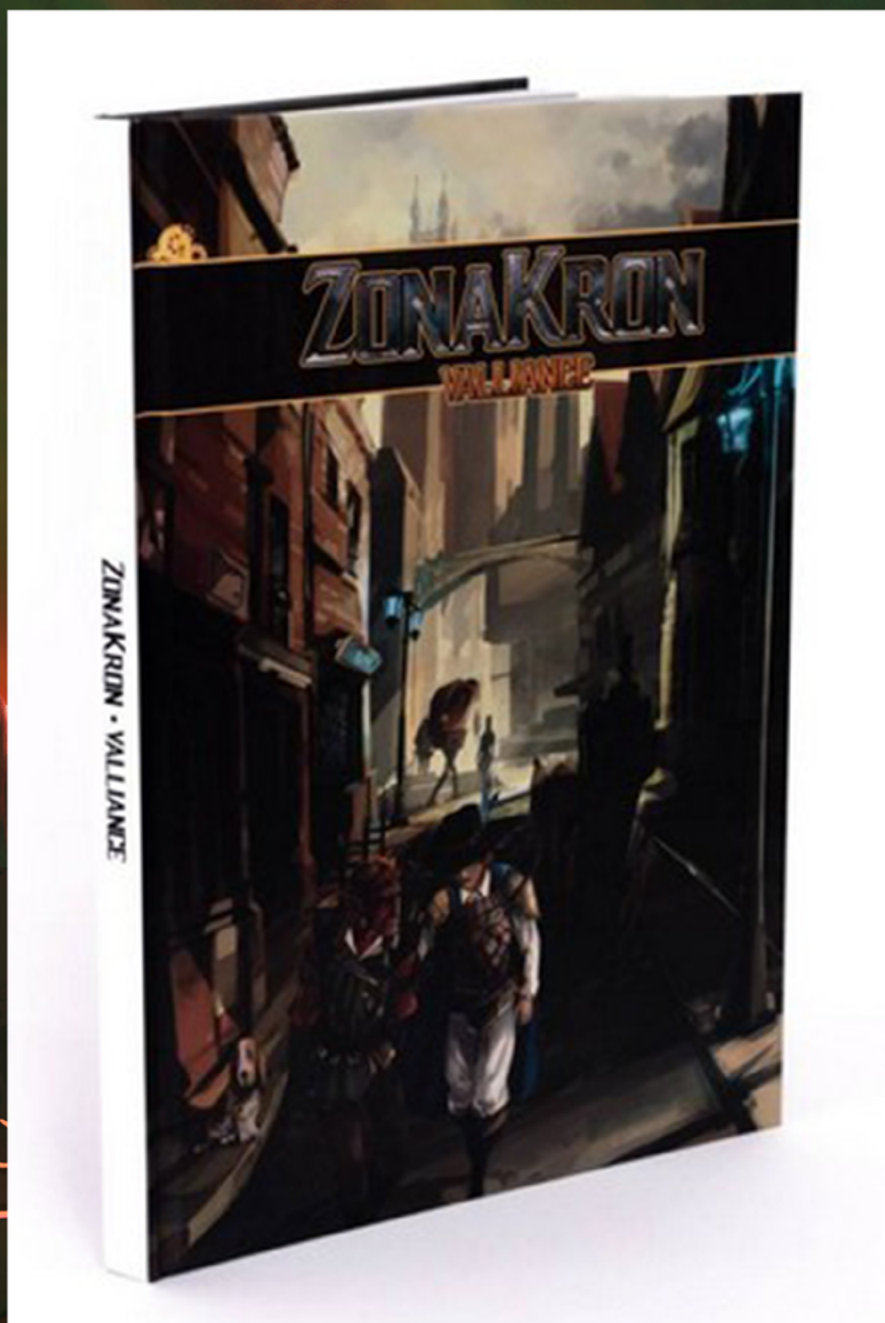
15 COPYRIGHT NOTICE

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