

ZONAKRON

VALLIANCE

UN AMOUR TROP GRAND
V-0.1



CRÉDITS

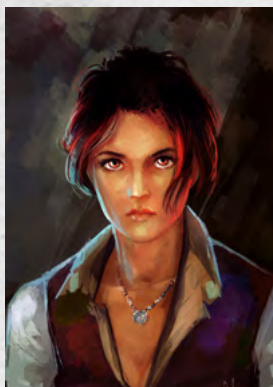
Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

Mise en page

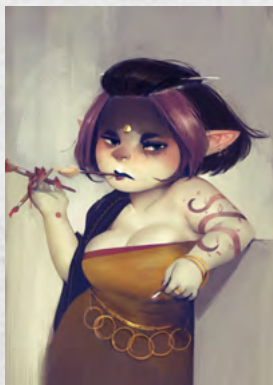
Frédéric "Ékmule" Lignac

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

INTRODUCTION

Ce livret rassemble toutes les informations nécessaires pour découvrir une partie de jeu de rôle en quelques heures et sont destinées uniquement pour le maître de jeu ou les curieux. Cette aventure se déroule dans l'univers de Zonakron mais peut être facilement jouée dans l'univers de fantaisie de votre choix. "Un amour trop grand" est une aventure pour 3 à 5 joueurs pour des personnages de niveau 1 d'une durée de 2h à 3h dont l'objectif est de montrer toutes les facettes d'une partie allant de l'enquête, le dialogue avec des personnages et un combat. Les règles de jeu sont expliquées au fil de l'aventure vous permettant d'aborder chaque facette du système de jeu étape par étape pour une meilleure compréhension.

Première aventure ?

Réaliser sa première partie n'est jamais simple mais cette aventure est faite pour vous aider à vous lancer et à passer un bons moments avec vos joueurs.

Quelle est le rôle du maître de jeu(MDJ) ?

Le maître du jeu est un joueur comme les autres qui est motivé à rassembler et à faire jouer une partie. Ce rôle demande plus de travail qu'un simple joueur mais apporte beaucoup de satisfaction de conter une histoire où les participants rient et se passionnent pour l'univers dans lequel vos aventures sont jouées.

En tant que maître de jeu, vous êtes :

Le narrateur Celui qui décrit les scènes ainsi que les résultats des actions, sans oublier les personnages non joueurs(PNJ) qui dialoguent avec les joueurs.

Celui qui joue les adversaires Tous les PNJ ne sont pas amicaux voire ils sont simplement des monstres à combattre. Vous devez les jouer selon leurs intelligences et ne sont surtout pas vos personnages.

Celui qui arbitre Les règles de jeu ainsi que les résultats des actions des joueurs ne sont jamais simple à interpréter et en tant que maître de jeu vous devez décider sans frustrer vos joueurs du résultat final.

Conseils pour vos parties

En tant que maître du jeu, vous détenez l'autorité suprême quand il s'agit de régler une question ou une dispute en cours de partie. Voici quelques conseils pour vous aider à arbitrer les différents cas qui se présentent.

Garder la partie fluide

Une partie ne doit pas s'arrêter pour de simples points de règles. Il faut que la partie s'arrête le moins possible excepté pour des pauses ou pour un point règle qui a d'importantes conséquences sur la partie.

Une partie est une histoire construite à plusieurs

Le mdj et les joueurs participent tous à l'histoire que vous allez vivre. Le mdj n'est pas un adversaire à vaincre par les joueurs. Les scènes que vous décrivez demandent aux joueurs d'utiliser leur imagination pour comprendre la scène. N'hésitez pas à demander si tout est clair pour eux si vous voyez sur leur visage s'ils sont un peu perdus.

Vous devez être cohérent

Dans une partie, vous pouvez rencontrer des absurdités où vous

ne trouverez pas la réponse dans les livres. Restez donc cohérent par rapport à ce que vous avez déjà joué ou en discutant avec vos joueurs pour trouver la réponse adéquate.

Une bonne partie est une partie où tout le monde participe

Même si vous avez des joueurs timides ou qui désirent rester en retrait, faites toujours votre possible pour l'interroger afin de savoir s'il veut intervenir sur une action ou une discussion. N'hésitez pas à faire briller ce joueur lors d'une de ses actions afin de l'aider à prendre des initiatives plus tard.

Ne jamais favoriser ou défavoriser un joueur

Si vous devez utiliser votre rôle de MDJ pour régler un problème de règle, faites attention à ne pas favoriser ou défavoriser un joueur. Vous devez rester neutre envers tous les joueurs.

Faites des pauses toutes les deux heures

Si vous réalisez une partie assez longue, n'hésitez pas à réaliser une pause de 5 minutes au bout de deux heures ou lorsque vous terminez une scène importante. On utilise une pause que pour les parties longues prenant un après midi ou plus.

Présenter le contexte

Le contexte permet de situer les joueurs dans un univers et de préparer leurs imaginations pour la partie. Il est essentiel de commencer par ça pour que les participants aient la même base d'informations sur l'environnement dans lequel ils vont jouer une partie. Voici le texte que vous pouvez lire mais n'hésitez pas à le modifier à votre convenance pour faciliter votre présentation et le coller à votre univers favori.

Sur le monde de Zonakron, la magie est un élément commun de la vie et ses habitants sont très diversifiés. Ces derniers vivent en plus ou moins bon terme selon la région.

Néanmoins, la vie a été perturbée depuis 197 années avec la disparition étrange des divinités qui influençaient ce monde. La société fut secouée puis elle s'est habituée à leurs absences.

Votre histoire commence dans le protectorat de Valliance où les gnomes, kobolds, humains et elfes vivent ensemble depuis des générations. Même si les terres sur lesquelles vous vivez ne sont plus vraiment sauvages, les habitants doivent malgré tout faire face à de nombreuses menaces.

Tempêtes magiques créant des monstres, bandits et pillards, complotistes étrangers ou malédictions s'éveillant après plusieurs siècles de sommeil, la liste est longue et chaque citoyen du protectorat se débrouillent pour vivre avec le sourire dans cette vie.

Vous, vous connaissez Birtlilu Petitpoids, le maire du village Bouchon, à qui vous avez accepté de lui rendre service pour une raison bien personnelle. Sa requête va briser la monotonie de votre vie et vous jeter sur le chemin d'une aventure qui va changer votre vie.

Après cette introduction, proposez à vos joueurs de choisir un personnage pré-tiré. N'hésitez pas à bien les lire avant de réaliser la partie afin de pouvoir répondre à leurs questions.

Voici une aide pour les diverses questions que vos joueurs pourraient vous poser :

À propos des dieux, il n'y a pas de prêtre ?

Les divinités ont disparu mais il existe des individus qui entendent les murmures de leur divinité et peuvent utiliser des sorts divins au prix de leur santé mentale. Néanmoins, ces derniers préfèrent se cacher pour éviter d'attirer l'attention d'individus trop zélés ou aux intentions belliqueuses.

Quel genre de personnages sont-ils ?

Luc Vindauscia, le barde.

Le barde est un artiste particulier qui a appris à utiliser la magie via la musique. Ce personnage a des compétences sociales capable de faire des illusions et de soigner.

Svéa Ramberg, la guerrière

Le guerrier est avant tout un combattant capable de se battre aussi bien à distance qu'au corps à corps. Il a des compétences sur la survie et l'athlétisme.

Henri Griffon, le roublard

Le roublard est un personnage discret, agile et un peu menteur. Il est capable de frapper fort mais il est fragile.

Nibulda Grospouce, la moine

Le moine est polyvalent et sait se défendre sans aucune armure, discuter et a des connaissances en médecine. En tant que gnome, vous pouvez parler aux animaux ou faire des illusions mineurs.

Shalendra Wyzaniel, le mage

Le mage est un personnage capable de lancer des sorts aux pouvoirs variés et a des compétences sociales. Néanmoins, il est très fragile et il doit faire attention durant les combats.

Quel genre de partie vont-ils jouer ?

Ce scénario a été travaillé pour être un tutoriel pour apprendre les bases du jeu de rôle et des mécaniques de jeu du système D&D5E.

ACTE 1 UNE REQUÊTE ÉTRANGE

Tous vos joueurs ont choisi un personnage et il est temps de commencer le début du scénario. Pour vous aider à y voir plus clair, voici quelques détails sur l'histoire de ce scénario qui concerne que vous, le maître de jeu.

Un peu d'histoire

Birtlilu Petitpoids est le maire du village appelé simplement Bouchon. Ce dernier a été contacté par son amie Zippy Zapa qui est la cheffe des fées vivants en harmonie avec les habitants du village. Hélas, l'une des fées est tombée follement amoureuse du fils d'un habitant nommé Kelbert Ronceverte et a décidé de l'enlever sur la route du village. Birtlilu prend ce problème au sérieux car la fée amoureuse se nomme Shikichichi et a pour réputation d'être violente et très possessive. La présence des fées est cachée pour éviter que des chasseurs de primes malveillants ou des individus peu scrupuleux viennent les chasser pour les vendre au plus offrant sur le marché noir de Valliance. Le maire fait donc son possible pour que cette affaire ne s'ébruite pas et a contacté les joueurs en espérant qu'ils ne trahiront pas le secret.

La première discussion avec un personnage-non-joueur(PNJ)

En tant que maître de jeu, vous devez interpréter les personnages que vos joueurs vont rencontrer. La façon la plus simple est de lire le texte et de dire les réponses de la façon suivante :

Le maire vous regarde et dit qu'il ne sait pas quel danger, ils vont rencontrer.

Vous pouvez aussi le faire en interprétant le personnage en disant :

Le maire vous regarde en fronçant les sourcils

Et vous dites en prenant un ton moins neutre :

Hélas, mes amis, je ne sais pas. J'espère vraiment que vous ne courez aucun danger mais je ne peux vous le garantir.

Cette façon est plus difficile mais elle vous permet de prendre une voix particulière afin de simuler la tristesse ou la colère pour rendre une conversation avec un PNJ plus vivante.

Jouer la première rencontre

Qui est Birtlilu Petitpoids ?

Le maire de Bouchon est un gnome qui adore fumer l'herbe à pipe, bon vivant et sympathique avec tout le monde. C'est un diplomate né qui désire que tout le monde vive en paix dans le village. Cela fait 46 ans qu'il est à ce poste et Bouchon n'a jamais été aussi prospère et en paix. Même si on lui reproche d'être énigmatique et faire d'étranges fêtes à n'importe quel moment de l'année, la plupart des habitants l'adorent et font leur possible pour ne point l'embêter.

Lisez le texte suivant

Au petit matin, vous avez reçu un message du maire, vous indiquant avec des mots convaincants de venir lui rendre un service car il se trouve dans une situation gênante. Curieux ou inquiet, vous êtes venu le rencontrer chez lui à 10h pétante. Dans son salon sobrement meublé, vous êtes autour d'une table avec biscuit et un bon thé aux odeurs délicieuses.

Merci ! Merci d'être venu. Vous ne savez pas à quel point je suis soulagé de vous voir. J'ai un problème urgent que j'espère vous pourrez le résoudre. Je sais que vous vous connaissez bien et que vous êtes des amis de longue date. Vous m'avez dit un jour que vous étiez prêt à m'aider si j'avais un problème et bien ce jour est venu.

Mes amis, Kelbert Ronceverte est en danger. Vous le connaissez peut-être, c'est le fils du propriétaire du moulin de notre village. Nos amis secrets qui vivent parmi nous m'ont informé que ce dernier était la cible d'une fée un peu trop amoureuse appelée Shikichichi et un peu violente. Vous savez tout comme moi que le petit peuple doit rester secret où nous aurons dans le village les pires crapules des terres de Rava à nos portes.

Je vais vous prêter mes Chupchupas afin que vous empruntiez la route du village afin de rencontrer Kelbert qui arrive en diligence de Valliance pour voir sa famille. Il n'est pas au courant que Shikichichi est décidée à l'enlever pour qu'il vive pour toujours à ses côtés.

J'espère que votre présence dissuadera Shikichichi voire que vous arriverez à la convaincre d'en discuter calmement avec moi.

Chers amis, j'imagine que vous avez quelques questions et je ferai de mon mieux pour vous répondre.

Birtlilu Petitpoids vous regarde et sourit tout en mangeant un de ses biscuits.

N'hésitez pas à dire à vos joueurs qu'ils peuvent intervenir et poser les questions pour en savoir plus sur cette affaire. L'objectif est qu'ils apprennent à agir pour obtenir plus d'informations sur leur objectif et de se préparer pour la suite. Si vous sentez qu'ils ne sont pas à l'aise à poser des questions ou se sentent un peu perdu, n'hésitez pas à leur expliquer en donnant l'exemple de la première question que vous trouverez ci-dessous. Cela permet de leur montrer ce qu'il gagne à poser ce genre de question pour réussir plus facilement leur aventure. Pour vous aider à répondre, voici quelques questions probables.

À quoi ressemble Shikichichi ?

Oh mais oui ! Bien sûr ! Vous ne la connaissez pas ! C'est une fée Nixe qui vit en général près des étangs, rivières et lacs. Elle adore les sucreries et ne s'approche que rarement du village. Vous la reconnaîtrez avec sa chevelure d'algues ainsi que ses mains palmées. Faites très attention, elle pourrait vous sembler fragile mais elle a de grands pouvoirs.

Savez-vous qui est à bord de la diligence ?

Je connais bien le cocher qui se nomme Gilbo Grossourcil et sera heureux de vous aider si vous lui dites que vous venez de ma part. Par contre, il est un peu suspicieux alors n'hésitez pas à lui dire que vous adorez regarder la lune avec une tartine de miel.

La route est-elle dangereuse ?

Nous sommes loin des patrouilles de l'armée et notre milice est occupée à protéger les environs du village. Je vous déconseille d'aller dans les bois. Des vansyrs ont été aperçus récemment et il ne vaut mieux pas que quelqu'un soit seul dans la forêt. Ces monstres n'attaquent jamais seuls mais sachez qu'ils détestent les bruits aigus.

Que devenons-nous savoir à propos de Kelbert Ronceverte ?

Ce gaillard a maintenant 14 ans... que le temps passe si vite. Vous savez qu'il a été accepté à l'école de magie de divination de Valliance. C'est incroyable n'est ce pas ? C'est pour cette raison qu'on le voit rarement vu qu'il passe la majorité de l'année en ville. Durant l'été, il obtient un mois de repos pour revenir nous voir. Néanmoins, sachez que ce jeune ravine a du mal à dire "non" aux gens et c'est pour cette raison que la situation s'est dégradée avec Shikichichi. La fée désire faire de lui son mari afin qu'il ne quitte plus le village et, ça, malgré sa promesse de le protéger. Notre pauvre Shikichichi est confuse... Elle n'arrive pas à accepter qu'elle doit le laisser partir.

Lorsque les joueurs décident d'avoir fini de poser les questions, vous pouvez passer à l'acte 2.

ACTE 2 UN ACCIDENT OU UN SABOTAGE ?

Grimpant sur le dos des chupachupa de Birtlilu, vous faites un signe pour lui dire au revoir. Après trois bonnes heures à dos de ces montures, le crépuscule approche. Soudain, vous voyez enfin la diligence ! Hélas, celle-ci semble être accidentée et entourée par des personnes. L'une d'entre elles vous fait des signes et en vous approchant vous remarquez que c'est un gnome blessé dont la forte voix grave vous interpelle.

- Holà ! Arrêtez-vous ! Une personne a été enlevée ! Il faut prévenir la milice de Bouchon !

Ralentissant à la hauteur du gnome, vous pouvez voir que la diligence est retournée sur un côté. D'un simple regard, vous observez qu'il ne reste qu'une des montures du véhicule qui est attachée à un arbre. Les passagers semblent assez bouleversés par ce qui vient de se passer.

- Je suis Gilbo Grossourcil, le cocher. On aurait besoin de votre aide pour avertir la milice ou le maire de Bouchon. Pour le jeune gars qui a été enlevé si personne le sauve maintenant, il est clairement foutu. Avec des bois pareils, vos montures ne serviront à rien si vous désirez l'aider mais je doute que vous soyez assez fou pour aller le chercher.

Vos premiers jets de compétence

Durant cet acte, vos joueurs vont réaliser leurs premiers jets de compétence pour découvrir les indices les menant au dernier acte afin de sauver Kelbert.

Pour réussir un jet de compétence, vous devez indiquer au joueur de lancer un 1d20 et d'ajouter le bonus à la compétence

Le roleplay et l'inspiration

Chaque personnage a une personnalité propre qui a des avantages et des inconvénients. Rappelez à vos joueurs qui jouent des rôles et décident des actes mais pas des résultats. Ainsi si un joueur fait un incroyable discours mais que son personnage est mauvais dans ce domaine, vous pouvez lui donner un avantage permettant plus de chance de réussir mais ça ne réussit pas automatiquement.

Il est possible que vos joueurs jouent leurs côtés négatifs provoquant des problèmes. S'ils font naturellement sans que vous ayez à leur signaler alors n'hésitez pas à les récompenser avec une inspiration lui permettant d'avoir un avantage sur un de ses jets de dés.

correspondante au test à réussir. Si le jet est supérieur ou égale au **degré de difficulté(DD)** alors le joueur a réussi son test.

Comme la plupart des jets, sachez qu'un jet de compétences peut avoir un avantage ou un désavantage. **L'avantage** permet de lancer 2d20 et de choisir le meilleur tandis que le désavantage et de choisir le moins bon jet.

Néanmoins, vos joueurs auront tendance à réaliser des tâches qui ne sont pas prévues par l'aventure et c'est normal. Le jeu de rôle permet beaucoup de liberté et en tant que MDJ vous devez improviser les difficultés à vaincre pour que l'action du joueur soit une réussite ou un échec.

Comment improviser un test ?

Faisabilité de l'action ?

Tout d'abord, vous devez savoir si c'est possible ou non. Si ça vous semble impossible dites le franchement ou demandez plus de détails sur ce que le joueur désire faire avec son personnage.

Quelle sorte de test de caractéristique ou de compétence ?

Logiquement, une action peut facilement être associée à une compétence. Vous pouvez tomber sur des cas où vous ne savez pas quelle compétence et il est conseillé de faire un jet sur une caractéristique. Ainsi pour bouger une commode rapidement, vous demanderez de faire un jet de force et un jet d'intelligence pour comprendre une carte cryptée.

Quelle difficulté ?

La difficulté est déterminée arbitrairement par le MDJ mais voici des éléments pouvant vous aider à choisir le degré nécessaire pour réussir :

Facile (DD 10). Une tâche qui demande un minimum d'effort pour être réussi et facilement si le personnage est formé pour réussir cette tâche. Un personnage ayant +5 pour réaliser cette tâche aura 75% de chance de réussir.

Modérée (DD 15). La tâche est difficile et même en étant formée, il faudra être un peu chanceux pour avoir un succès. Cette action doit paraître difficile pour une personne sans entraînements. Un personnage ayant +5 pour réaliser cette tâche aura 50% de chance de réussir.

Difficile (DD 20). C'est une difficulté que vous devez utiliser lorsque l'action semble réellement incroyable et que la chance doit être du côté du joueur pour qu'elle réussisse excepté s'il est exceptionnellement fort dans ce domaine. Un personnage ayant +5 pour réaliser cette tâche aura 25% de chance de réussir.

Quel résultat ?

La réussite d'un jet peut être évidente comme pousser une lourde table mais ce n'est pas toujours le cas pour certaines actions. Ainsi la lecture d'une très ancienne carte et cryptée ne devrait pas donner toutes les informations aux joueurs sur une

simple lecture de quelques minutes mais peut donner des indices utiles au joueur pour l'aider dans son aventure et d'ajouter qu'il n'a pas trouvé toutes les informations sur la carte. Annoncer au joueur qu'il comprend que pour la décrypter entièrement plus tard, il aura besoin des outils adéquats comme une bibliothèque ou un livre ancien. Un échec est plus simple vu que le joueur échoue son action mais peut avoir de terrible conséquence comme une chute dans un ravin ou froisser une personne de pouvoir qui peut envoyer le joueur en prison. Les conséquences fortes peuvent être gérées par l'intervention des autres joueurs pour éviter un malheur ou si vous en voyez logiquement la possibilité de donner une autre chance via un nouveau jet mais en subissant malgré tout un handicap s'il réussit comme une perte de point de vie ou un malus pour des jets de charisme pendant une courte période.

Et si l'action du joueur mélange plusieurs actions ?

Il est possible qu'une action désirée par un joueur puisse rassembler plusieurs jets de compétences. Par exemple, un personnage désire grimper à une corde pour ensuite se balancer afin d'attraper un ami en détresse. Pour y arriver, vous pouvez demander trois jets: Un pour grimper, un autre pour se balancer et un autre pour attraper son ami.

Interroger et inspecter les lieux de l'accident

Vos joueurs sont maintenant libres d'agir et de trouver les indices les menant à Kelbert. Tout d'abord, ils peuvent interroger le cocher qui peut leur donner des détails et présenter les autres passagers. Néanmoins, il faudra le convaincre de faire une enquête sur ce qui s'est passé et non partir immédiatement chercher des secours qui arriveront trop tard pour sauver Kelbert.

Gilbo Grossourcil

Gnome h âge mûre – Cocher de la diligence
Aime les radis, le beurre salé et les tartines de miel

Gilbo n'est pas difficile à convaincre mais il peut plus ou moins aider les joueurs selon la réussite du jet. Pour ce premier jet de diplomatie, il faut demander à vos joueurs comment ils tentent de le convaincre et de leurs expliquer que tout dépend ce qu'ils disent, ils gagneront un bonus comme un avantage (.

Test de persuasion DD10

Mots-clés Réussites Tartine de miel, Birtlilu Petitpoids, Nuit, Danger, Sauver Kelbert.

Réussite Gilbo sera heureux de les aider et donnera les noms des passagers ainsi que de leur intérêt principal.

Qu'est ce qui s'est passé ?

Un énorme lézard luisant est apparu et a fait peur à mes montures. La diligence s'est renversée et j'ai entendu une personne parler dans une étrange langue. C'est là que Kelbert est sorti puis sauta sur une des montures de ma diligence pour aller dans les bois. D'ailleurs, je ne sais pas comment cette foutue bête s'est libérée de son harnais et pourquoi elle se laisse faire. Grisette déteste être séparée de sa sœur Grisoune.

Le gnome montre du doigt la seconde monture de la diligence.

Malheureusement, j'ai été jeté de la diligence dans un buisson et je ne sais rien de plus. Les autres occupants pourront peut être vous aider.

Pouvez-vous en dire plus à propos des voyageurs ?

Bien sûr, si vous arrivez à les persuader de vous parler. Vous avez Graésiel Selto'irienne, un commercial du consortium de l'hydre. Il est assez inquiet à propos d'une sale bête. Je sais pas trop ce que c'est. Ensuite vous avez Alkobibi Ronlokar, une étudiante en magie qui accompagnait Kelbert. Pour finir, Vésibethe Lugetus, une journaliste qui connaît bien les environ mais qui arrête pôt de parler de potins et de politique.

À propos de vos montures, vous avez dit qu'elles n'aimaient pas se séparer ?

En effet, si vous êtes doués avec les animaux, elle pourrait vous aider à suivre les traces de sa sœur.

Pour réussir à convaincre la bête, il faut réussir un test de Dressage 10.

Bonus pour l'équipe

À la fin de l'échange avec ce personnage, Gilbo accepte de leur offrir une épée courte s'il désire partir chercher Kelbert. Il gagne aussi l'aide du cheval Grisoune si un joueur réussit à faire un test réussi de dressage.

Graésiel Selto'irienne

Shasikyr h – Commercial du consortium de l'hydre
AL : LN – Adore les gens bien habillés

Comment le convaincre de vous parler ?

C'est un commercial et ne pense qu'au profit ou d'améliorer ses contacts. Lorsque les joueurs l'abordent, il dit qu'il n'a rien vu d'utile et qu'il est en retard pour son rendez-vous à Bouchon. Lui proposer un moyen d'aller à bouchon avec l'aide de leur choupa choupa le rendra serviable et acceptera automatiquement de les aider.

Test de persuasion DD10 ou test d'intimidation DD12

Mots-clés Réussites Danger, nuit, ChoupaChoupa, vansyrs

Réussite Graésiel changera d'attitude et insistera que le jeune homme Kelbert est en grand danger. Il proposera même qu'ils prêtent leurs montures afin que lui et peut être d'autres passagers partent chercher des secours.

Avez-vous vu quelque chose ?

J'étais plongé dans la lecture du journal "Le valliance enchaîné" et je n'ai pas compris ce qui se passait. J'espère qu'on partira vite d'ici.

Que craignez-vous dans ce coin perdu ?

Avec un long soupir, Graésiel vous regarde dans les yeux.

Les vansyrs... Une sale bestiole qui dévore les personnes isolées. En général, on a affaire aux petits qui sont faciles à se débarrasser mais le plus gros est très dangereux et de la taille de cette diligence. Sachez que ces créatures sont attirées par des lumières et sont assez stupide pour les regarder bêtement ou les attaquer.

Bonus pour l'équipe

Rappeler aux joueurs qu'ils ont obtenu un point faible sur les Vansyrs qui sont hypnotisés par les lumières.

Alkobibi Ronlokar

Kobold f – étudiante en magie
AL : NB – Fait des pas de danse quand elle est stressée.

Comment le convaincre de vous parler ?

C'est une amie de Kelbert et aimerait certainement l'aider mais elle est en pleine panique. Elle respire difficilement et se griffe la peau. Elle ne dira rien sauf si on arrive à la calmer par la persuasion ou par des techniques de médecine telles que lui demander de respirer dans un sac ou par des gestes de réconfort.

Test de persuasion DD10 ou test de médecine DD10

Mots-clés Réussites Kelbert, école de magie, magie, le dernier espoir, amitié.

Réussite Alkobibi est traumatisée mais elle fera de son mieux pour aider son ami Kelbert.

Avez-vous vu quelque chose ?

Oui, j'ai vu Kelbert agir bizarrement. C'était clairement un signe d'un sort de charme puis il y a eu cette illusion de ce gros lézard bizarre. J'ai rarement vu une illusion aussi bien faite. C'est certainement l'amie de Kelbert qui a fait ça.

Connaissez-vous Kelbert ou son amie ?

Oui ! Il m'a beaucoup parlé de Bouchon et de son amie Shikichichi qu'il connaît depuis qu'il est enfant. Kelbert était anxieux car à chaque retour à son village, son amie Shikichichi devenait de plus en plus colérique. Ce voyage devait tout arrangé et c'est pour cette raison que je suis venu avec lui. Kelbert devait lui rappeler sa promesse du petit ruisseau et de son engagement lié au pendentif qu'il portait. Il me disait que si elle voyait ce pendentif, tout reviendrait comme avant.

Pourquoi vous êtes ici ?

J'ai été invité par Kelbert pour voir sa famille ainsi que son amie Shikichichi. Les fées sont rares et il faut garder leurs existences secrètes sinon des chasseurs de primes ou des traqueurs vont venir les tuer. En vérité, je suis aussi ici pour discuter avec le maire d'un sujet que je connais bien, le tumulus du griffon.

C'est quoi le tumulus du griffon ?

Une vieille légende sur laquelle j'ai étudiée. Je ne désire pas en parler maintenant.

Que savez-vous de Shikichichi ?

Il ne faut pas qu'on parle d'elle ici ou on va plus loin. Shikichichi est une nixe. Une fée des ruisseaux et elle a des pouvoirs d'illusion ainsi que des pouvoirs sur les eaux. Elles ne sont pas dangereuses mais elle est un peu comme une enfant, capricieuse et colérique quand on n'est pas d'accord avec elle. Une nixe a de grands pouvoirs mais n'aiment pas s'en servir.

Bonus pour l'équipe

À la fin de la discussion, elle donnera le pendentif de Kelbert qu'elle a trouvé au sol. Ce pendentif permet d'aider lors de la rencontre avec Shikichichi.

Vésibethe Lugetus

Ravien f – Journaliste débutante
AL : CB – Adore les potins et la politique

Comment le convaincre de vous parler ?

C'est une journaliste intéressée par le tumulus du griffon et qui sympathise très rapidement avec des personnes qui discutent de rumeurs et politiques. Néanmoins, Vésibethe adore aussi discuter de la région comme les bois, les rivières et les collines autour de Bouchon.

Test de persuasion DD10 ou test de histoire DD5

Mots-clés Réussites Tumulus du griffon, les bois, demander de l'aide pour ne pas se perdre, proposer un choupa choupa.

Réussite Vésibethe accepte de marchander et appréciera obtenir de l'aide pour rencontrer le maire. À cette condition, elle les aidera.

Avez-vous vu quelque chose ?

Bien sûr que j'ai vu quelque chose. Je suis journaliste pour le vallien. On a vu un énorme lézard, une sorte de drake qui a attaqué notre diligence puis a disparu. C'est là que la petite kobold criait que l'étudiant Kelbert avait été forcé à partir. Quelque soit la vérité, je peux vous dire que s'il est parti dans ces bois, il va rapidement se perdre. C'est un vrai labyrinthe par ici.

Connaissez-vous la région ?

Oui et non. Lorsque je pars en voyage, je me prépare toujours pour avoir des cartes et j'étudie la géographie et son histoire. Si vous voulez chercher cet étudiant en magie, je peux vous vendre une carte à condition de m'aider à rencontrer le maire de Bouchon.

Bonus pour l'équipe

À la fin de la discussion, Vésibethe donnera une carte pour les

aider à se diriger dans la forêt.

D'autres actions possibles

Suivre les traces de la monture et de Kelbert

Les joueurs peuvent suivre les traces de la monture afin d'avoir une piste à remonter. Néanmoins, vous pouvez indiquer aux joueurs que ce ne sera pas simple et que le cocher ou un des voyageurs pourraient peut être les aider.

Test de survie DD10

Réussite Les joueurs gagnent un avantage sur le jet de survie pour trouver Kelbert.

Redresser la diligence pour la faire repartir

Les joueurs peuvent faire un jet de force pour remettre la diligence sur ses roues. Il faut que deux joueurs réussissent le jet.

Test de force DD10

Réussite Remettre la diligence permet au cocher de proposer de prendre les choupa choupa et de conduire tous les voyageurs à Bouchon. En échange, les voyageurs proposeront de donner des objets utiles car plus en sécurité.

Une bille magique aveuglante Par une action, le joueur peut lancer la bille à 9m. Tous les personnages à deux cases du point de chute doivent faire un test de vigueur DD10 ou perdre la possibilité d'attaquer à son prochain tour. Les vasyris échouent automatiquement le test.

Un bonbon de relaxation Si un individu mange ce bonbon, il sera plus facile à convaincre. Un test de diplomatie pour convaincre cette personne gagne un bonus de +2.

Une potion de soin La potion soigne 1d4+1 points de vie

Chercher un indice sur la fée

Si les joueurs cherchent dans les environs, ils peuvent réaliser un test d'investigation DD10.

Réussite On peut trouver une poupée rudimentaire et un cœur dessiné dessus. Le nom Kelbert est gravé sur le dos et on comprend rapidement que c'est une représentation de Kelbert lorsqu'il était un enfant. Si les joueurs s'interrogent sur le comportement de la fée, demandez leur un test d'intuition DD10.

Un succès leur indique que cette poupée peut leur permettre de convaincre la fée en lui disant que Kelbert n'est plus un enfant et doit vivre sa vie d'adulte.

Fin de l'acte

Lorsque les joueurs décident de suivre les traces pour retrouver Kelbert, vous devez récapituler toutes les informations collectées pour les aider à se souvenir. Cette étape n'est pas obligatoire.

ACTE 3 ACTES ET CONSÉQUENCES

Dans ce court acte, les joueurs vont suivre les traces de Kelbert puis rencontrer la fée Shikichichi. Afin d'immerger vos joueurs dans cette exploration, il est conseillé de faire une description du chemin qu'ils vont faire dans les bois.

Lisez le texte suivant ou vous pouvez la paraphraser

Les bois autour de Bouchon sont denses et il est difficile de le traverser. Des ronces et des moustiques vous accueillent à chacun de vos pas alors que le feuillage doré des arbres reflète la

lumière du soleil couchant. Fouillant chaque mètre, vous cherchez une trace du passage de Kelbert.

Pour suivre les traces, les joueurs doivent réaliser un test de survie DD14. S'ils ont trouvé des traces autour de la diligence, ils ont un avantage.

Noter le nombre de succès.

Reprenez la description de leur voyage dans les bois de Bouchon. Avec difficulté, vous suivez les branches cassées et les feuilles pressées par des sabots ferrés. Hélas, la lumière du soleil perce avec difficulté les feuillages des arbres rendant la suite de vos investigations encore plus difficiles.

Faite intervenir Grisetette en imitant le cheval si vous le désirez. Cette jument va suivre les odeurs de sa sœur comme s'ils ont tous réussi le test. Néanmoins, s'ils n'ont pas le cheval alors ils doivent faire un test de survie DD14.

Noter le nombre de succès.

Les profondeurs de la forêt sont un véritable labyrinthe et chaque rocher et arbre semblent indiquer une route à prendre. Il serait fort utile d'avoir une carte détaillée de la région pour suivre le trajet le plus simple pour une monture et son cavalier.

Les joueurs doivent à nouveau faire un test de survie DD15 mais s'ils ont une carte des environs alors les joueurs réussissent tout le test.

Noter le nombre de succès. Vous avez un score qui correspond au temps que les joueurs ont mis pour arriver à la fée. Les joueurs sont interceptés par elle. Cette dernière ne désire pas combattre car elle sait qu'ils sont de Bouchon. Elle disparaîtra immédiatement avec un sort d'invisibilité s'ils tentent de l'attaquer. L'objectif de la rencontre est de permettre aux joueurs de convaincre la fée de les aider mais aussi de laisser tomber son projet de forcer Kelbert.

Vous pouvez lire ce texte ou le paraphraser :

Alors que vous suivez les traces de la monture et des pas laissés par Kelbert, vous entendez une voix apeurée venant des fourrés.

Oh la la ! Oh la la ! Vous cherchez Kelbert ? ! Je peux vous aider ! Il est en grand danger ! Je vous assure que tout est un malentendu.

Avec une peau bleutée avec des paillettes dorées, des yeux un peu trop grands, des mains palmées et pour finir une chevelure changeant de couleur allant du vert au bleu, une petite créature apparaît devant vous. Sans aucun doute, c'est certainement la fée Shikichichi.

Aidez-moi à trouver mon mari ! La jument a été effrayée par une horrible meute de vansyrs.

Les joueurs vont devoir persuader la fée. S'ils détiennent le pendentif ou la poupée, ils auront des bonus pour les aider à la convaincre. Selon ce qu'ils vont dire, certains mot-clés pourront leur ajouter d'autres bonus.

Test de persuasion DD18, test d'intimidation DD20 ou test de supercherie DD20

Mots-clés Réussites Promesse, danger pour Kelbert, Fautive, amour impossible, amitié avant tout.

Réussite La fée n'est pas heureuse et même en colère mais elle va tout faire pour les aider et surtout les informer de la situation. Lisez le texte suivant ou paraphrasé le.

Je... Vous avez raison... Mais il me manque tellement, et s'il m'oublie ? Je dois le sauver mais mes pouvoirs sont presque épuisés. Je peux facilement me cacher et m'enfuir mais je ne

peux pas combattre les vansyrs. Néanmoins, je peux vous aider à vous approcher d'eux et de vous positionner pour avoir un avantage.

Échec La fée va accepter de les aider mais en vérité, elle va les trahir pour éliminer Kelbert lorsqu'ils seront trop affaiblis.

Je vais vous aider mais il faut faire vite. Je vous y emmène. C'est par là.

ACTE 4 SAUVER KELBERT

Selon le temps que les joueurs ont mis, la situation est différente pour Kelbert et la monture Grisoune. Lisez ce premier texte.

Le soleil n'est pas encore couché et les derniers rayon de soleil illumine votre chemin. Malgré un corps mince et fragile, Shikichichi se déplace avec grâce et rapidité vous menant à sur les lieux où Kelbert lutte pour sa vie. La fée vous demande d'attendre et disparaît par magie. Quelques minutes plus tard, elle vous explique la situation.

À 4 joueurs

Moins de 6 Kelbert est blessé et inconscient. Grisoune est décédée.

Entre 7 à 10 Kelbert se défend mais Grisoune est décédée.

Plus de 10 Kelbert se défend et Grisoune est blessée

À 3 joueurs

Moins de 5 Kelbert est blessé et inconscient. Grisoune est décédée.

Entre 6 à 9 Kelbert se défend mais Grisoune est décédée.

Plus de 10 Kelbert se défend et Grisoune est blessée

Grâce à l'aide de Shikichichi, les joueurs savent ce qui se passe. Mettez en place la carte avec la position des monstres, de Grisoune et Kelbert.

Si la fée a été persuadée, elle les aide à se positionner et à les conseiller sinon elle ne dit rien. Shikichichi n'aidera pas durant le combat mais agira différemment si elle a été convaincue.

Shikichichi n'a pas été convaincue à l'acte 3

La fée va intervenir pour enlever Kelbert et disparaître avec lui néanmoins le charme a été brisé. Les joueurs entendront que Shikichichi et Kelbert se chamaillent. Ce dernier essaie de convaincre la fée d'aider ses sauveteurs.

Shikichichi a été convaincue à l'acte 3

Elle interviendra pour sauver un joueur qui tombe à 0 en faisant disparaître son corps et à la fin du tour suivant, ce dernier sera soigné et sera à un point de vie.

Que fait Kelbert ?

Ce dernier est en panique et n'agira pas pour aider les joueurs.

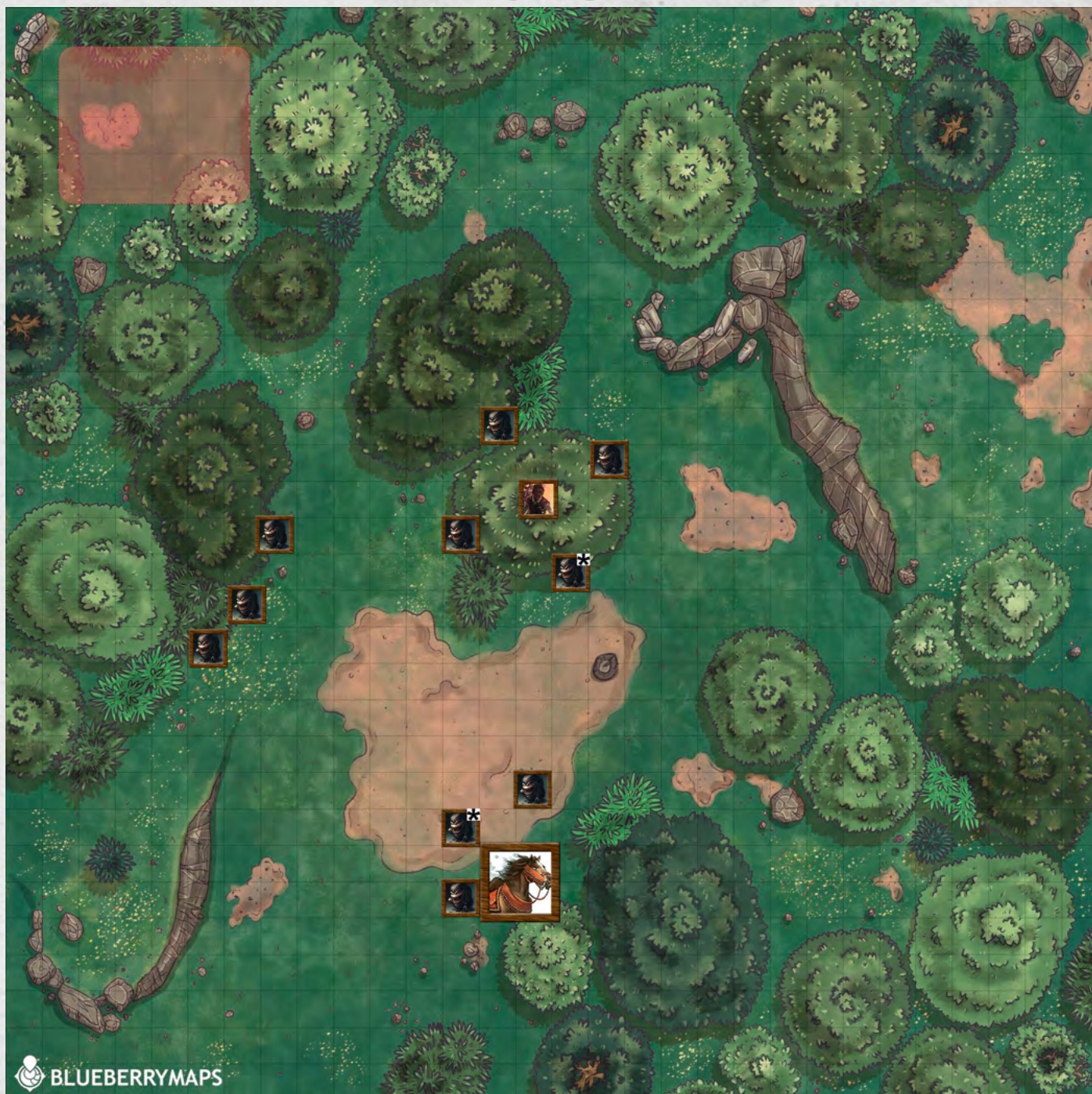
Sauver Grisoune

Grisoune peut être sauvée s'il ont été rapides à venir. Il faut réaliser un test de médecine DD8 pour soigner sa blessure.

Préparer le combat

Avant de lancer la bataille, les joueurs ont l'avantage de la surprise. Demandez leur de faire un plan en n'hésitant pas à rappeler les points faibles des vansyrs s'ils les ont découverts. Expliquez que si un personnage attaque en hauteur, il gagne le bonus avantage pour attaquer un monstre.

S'ils désirent se positionner ailleurs que dans la zone rouge indiquée sur la carte, ils doivent faire un test de discrétion DD10. Un succès leur permet de se positionner dans une zone boisée à au moins 4 cases.



Le vansyrs

Cette grosse boule de poil paraît inoffensive lorsqu'elle ne bouge pas cachant sa gueule disproportionnée à sa future proie. Dotée de petites yeux rouges, elle roule ou sautille pour mordre et dévorer sa proie. Le vansyrs est en général de la taille d'un petit chat mais il est possible d'en voir des plus grosses. Ce monstre se déplace en meute et ils peuvent s'accrocher les un aux autres afin de former une énorme boule pour se déplacer plus vite.

Le vansyrs - Dangerosité 1/8 (25 PX)

Créature monstrueuse de taille Petite, Neutre Mauvaise

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 3 (1d6+1)

Vitesse 6 m

FOR 6 (-2) **DEX** 13 (+1) **CON** 10 (+0) **INT** 1 (-5) **SAG** 12 (+1) **CHA** 3 (-4)

Compétence -

Perception passive 11

Morsures. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4+1) dégâts perforants.

Bête devant la lumière Le vansyrs rate tous les tests de perception lorsqu'ils sont devant une source de lumière à 3m.

Son aigu Le vansyrs est très sensible à tous les bruits très aigus qu'il le fait perdre son tour lorsqu'il entend. Ensuite, il devient enragé et attaque la source de ce bruit jusqu'à ce qu'il soit détruit. Lorsqu'il est enragé, il n'est plus sensible à la lumière et au son et gagne un bonus au touché et de dégât de +2.

Sur la carte, vous pouvez voir qu'il y a deux pions avec un astérisque. C'est un plus gros vansyrs qui a 10 points de vie mais qui a les mêmes statistiques que ses camarades.

Si vous avez trois joueurs, vous pouvez enlever un vansyrs à 10 pv et un normal.

L'ordre du combat

Afin de savoir à quel moment un joueur, un pnj ou un monstre joue, il est déterminé via un jet d'initiative. Chaque participant au combat doit faire un test de Dextérité. L'ordre est ainsi déterminé en commençant par le score le plus élevé. Une égalité est départagée par le score le plus élevé en dextérité.

Le tour d'un joueur

Lorsque que c'est au tour d'un personnage, il a un mouvement, une action et une action de réactivité.

Pour le mouvement

Durant un tour, un personnage à une vitesse de mouvement et il peut se déplacer faire une action puis se déplacer à nouveau jusqu'à ce que vous avez atteignez votre mouvement total.

Exemple Vous vous déplacez de 9m par tour. Vous pouvez vous déplacer de 3 puis attaquer un vansyrs puis vous déplacez à nouveau pour vous écarter de votre cible.

Si votre personnage obtient un effet qui augmente son mouvement comme un sortilège de vol qui vous donne 18m de déplacement alors vous pouvez très bien faire un vol pendant 6m puis marcher 5m puis vous volez pendant 7m.

Le mouvement peut être ralenti par un terrain difficile. Ce terrain peut être de la boue, des objets comme des caisses qui gêne votre personnage ou simplement un allié. Tout déplacement est doublé sur ce terrain.

Vous pouvez aussi vous jeter au sol gratuitement et être à terre et pour vous relevez, il vous en coûtera 4.5m.

Les zones de contrôle, les attaques d'opportunité et le désengagement

Chaque personnage a une zone de contrôle généralement d'1.5m(1 case). Si un ennemi se déplace ou quitte cette zone de contrôle alors votre personnage peut réaliser une attaque d'opportunité en utilisant son action de réaction.

Cette attaque d'opportunité peut aussi se produire si le personnage est forcé de faire un déplacement. Par exemple, si le personnage est poussé et qu'il se déplace dans une zone de contrôle alors il déclenche une attaque d'opportunité.

Sauter, escalader ou nager

Durant un mouvement, un personnage peut réaliser des actions physiques lui permettant de se mettre en hauteur ou traverser une rivière afin qu'un ennemi ne puisse l'attaquer.

Pour sauter en longueur, votre personnage parcourt une distance de valeur de force divisée par 3 si vous prenez de l'élan. Sans élan, votre saut ne peut dépasser la moitié de votre mouvement.

Pour un saut en hauteur, votre personnage peut atteindre une distance de 1mètre plus le tiers de votre modificateur de force.

La distance parcourue par le saut est déduit du mouvement que vous pouvez faire en un tour.

Il est possible que pour sauter un obstacle, vous demandiez au joueur de réaliser un test de test de Force (Athlétisme). La difficulté est au choix de MDJ.

Pour l'escalade ou la natation, chaque mètre parcourue vous coute le double. Néanmoins si le terrain semble difficile lié à un manque de prise ou des eaux agitées alors le MDJ peut demander un test de Force (Athlétisme) avec un DD de son choix correspondant à la difficulté de l'épreuve.

Pour l'action en combat

L'action d'un joueur est très diversifié allant de la simple attaque à l'utilisation de compétence ou d'action spéciale. Certains personnages peuvent obtenir une action bonus grâce aux pouvoirs de leur classe.

L'action attaquer

Votre personnage doit choisir une cible qui est à sa portée pour pouvoir l'attaquer. Votre portée dépend de votre arme où par défaut est de 1.5m.

Un jet d'Attaque

1d20 + modificateur + bonus de maîtrise + Abri

Le modificateur est la force pour le corps à corps et la dextérité pour une arme à distance. Pour un sort demandant un jet d'attaque, c'est la sagesse pour un sort du registre divin ou intelligence pour les sorts arcaniques.

Le bonus de maîtrise dépend de votre personnage et correspond à la maîtrise de l'arme. Ce bonus peut aussi varier grâce à des effets magiques ou des sorts.

Le bonus d'abri est divisé en trois et représente les objets qui peuvent représenter une gêne pour votre attaque. L'abri est souvent utilisé pour les attaques à distance et les bonus d'abri ne s'additionne pas.

Abri partiel

C'est un obstacle qui protège au moins la moitié du corps de la cible pouvant être un muret, un meuble ou un rocher. La cible gagne un bonus de +2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Abri important

C'est un obstacle qui protège au moins les 3/4 du corps de la cible pouvant être une meurtrière, un mur ou un large tronc d'arbre. La cible gagne un bonus de +5 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité.

Abri total

C'est un obstacle qui empêche qu'on attaque la cible et aucune attaque à distance ou sort peuvent l'atteindre à l'exception des attaques de zone frappant derrière l'obstacle.

Si vous utilisez une arme à distance

Une attaque à distance à une portée selon l'arme et vous ne pouvez pas attaquer une cible au delà de cette portée. Certaines armes ont deux portées comme les arcs la première indique une attaque sans pénalité et la seconde impose un désavantage à votre attaque.

Si vous avez deux armes

Pour frapper plusieurs fois grâce à l'utilisation de deux armes à une main, il faut qu'elle soit toutes les deux "légère". Vous pouvez réaliser une seconde attaque avec la seconde arme sans le modificateur de caractéristique aux dégâts excepté si le bonus est négatif.

Avez-vous touché ?

Si votre jet est supérieur ou égale alors votre attaque touche votre cible. Néanmoins si votre un jet indique un 20 alors c'est une attaque critique qui réussit automatiquement contrairement à un 1 qui est un échec critique qui rate automatiquement.

Multiple attaque ?

Certaines classes comme le guerrier au niveau 5 peuvent permettre de réaliser plusieurs attaques durant leur action d'attaque. Ces attaques sont considérées comme une action d'attaque.

Avantage et désavantage pour les attaques

Une attaque peut aussi avoir un avantage ou un désavantage selon les conditions. Ainsi un personnage attaquant en hauteur sa cible gagne avantage et un personnage qui ne voit pas sa cible ou dans le noir gagne un désavantage. Voici les conditions les

plus courantes ajoutant avantage ou désavantage :

Donne un avantage

- Attaquer un ennemi à terre
- Attaquer un ennemi en hauteur

Donne un désavantage

- Tirer au corps à corps avec un ennemi Désavantage
- Attaquer un ennemi invisible ou dans le noir Désavantage

L'action Aider

Si vous êtes situé à 1.5m d'un allié, vous pouvez l'aider à réaliser sa tâche voire même son attaque. L'aide permet de donner avantage au jet de votre allié. Pour une attaque, vous pouvez décrire que le personnage qui aide essaye de faire diversion afin d'aider le personnage qui attaque.

L'action Chercher

Si vous désirez que votre personnage cherche un objet ou un personnage, il doit se concentrer et ne peut faire que ça. Selon la nature de la recherche, le MDJ décidera si c'est un test de Sagesse (Perception) ou d'Intelligence (Investigation).

L'action Esquiver

Votre personnage peut se concentrer sur la défense et tout faire pour éviter d'être frappé. Si vous voyez votre attaquant, vous mettez désavantage sur les attaques des personnages qui vous attaquent. Vous gagnez aussi avantage sur vos jets de sauvegarde de dextérité.

L'action Se cacher

Si votre personnage est à l'abri ou n'a pas dans le champs de vision d'un ennemi, il peut se cacher en réalisant un test de Dextérité (Discrétion). Si votre test est supérieur ou égale à la perception passive (10 + le modificateur de Sagesse) de votre ennemi alors il ne vous voit pas. Si vous attaquez un adversaire qui ne vous voit pas, vous obtenez le bonus avantage sur votre attaque.

Toutes actions pour attirer l'attention comme renverser un vase, vous révèle immédiatement et si un personnage réalise l'action Chercher, il peut vous trouver s'il dépasse ou égalise votre score de discrétion.

Attention, un personnage qui a le bonus avantage sur son test de perception gagne un bonus de +5 à son test de perception passive.

L'action Se désengager

Au moment où vous utilisez cette action, votre personnage ne provoque plus d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin du tour.

L'action Foncer

Le personnage court et vous permet de vous déplacer une nouvelle fois de votre vitesse de déplacement jusqu'à la fin du tour. Ainsi si votre personnage se déplace de 4.5m à cause d'une jambe cassée, vous pouvez parcourir à nouveau 4.5m grâce à cette action.

L'action Se tenir prêt

Lorsque c'est votre tour, vous utilisez cette action pour vous préparer à réagir à une action ou un événement. Vous devez choisir un déclencheur permettant d'agir comme si le monstre s'approche de moi ou si quelqu'un ouvre la porte. Ensuite vous devez choisir la réponse au déclencheur. Cette réponse peut être une action ou un déplacement. Attention, cette action consomme aussi votre réactions du tour.

Exemple Un joueur désire fuir lorsqu'un vansyrs s'approche. Il utilise l'action Se tenir prêt et choisit comme déclencheur que si un vansyrs s'approche de lui, il déclenche un mouvement pour s'enfuir.

L'action Utiliser un objet

Certains objets ont besoin de l'utilisation d'une action comme une baguette magique. Cette action peut être utilisée pour interagir avec plusieurs objets comme les manettes d'un tableau de commande.

Réactions

Vous disposez que d'une seule réaction par tour et elle permet d'activer certains pouvoirs spéciaux, sorts ou l'action Se tenir prêt. Le plus couramment, la réaction est utilisée pour l'attaque d'opportunité. Si votre réaction peut interrompre le tour d'un personnage, celui se termine à la fin de l'effet de votre capacité déclenchée par votre réaction.

Blessure, soin et mort

Lorsque vous touchez votre cible, vous lui infligez des dégâts qui retire des points de vie. Les points de vie(pv) représentent une combinaison de résistance physique et mentale ainsi que la chance.

Si votre attaque est un critique, vous lancez deux fois les dés de dégâts et vous doublez les bonus.

Exemple Une hachette fait 1d6+2 de dégâts et peut donc retiré de 3 à 8 pv. Un critique fera 2d6+4 de dégâts. Si l'attaque gagne des dés grâce à une capacité comme attaque sournoise, ils sont aussi doublés lors d'un coup critique.

Lorsqu'un personnage tombe à 0 points de vie alors il tombe au sol et perd conscience. S'il reçoit un soin lui permettant d'être supérieur à 0, il reprend conscience. Si un personnage désire assommer sa cible, il peut l'annoncer avant de jeter les dégâts. S'il la cible tombe à 0 alors elle tombe inconsciente et est stabilisé.

À chaque début de tour où votre personnage est à 0pv, vous devez lancer 1d20 appelé jet de sauvegarde contre la mort. Un résultat de 10 ou plus permet d'obtenir un succès sinon vous gagnez un échec. Vous devez noter chaque succès et chaque échec.

Si vous cumulez trois succès, vous êtes stabilisé et ne craignez plus la mort contrairement à trois échecs qui tuera le personnage. Sur un résultat de 1, vous subissez deux échecs tandis qu'un 20, vous permet de réaliser deux succès.

Si vous êtes soigné et que vous retombez à 0, tous les succès et les échecs sont remis à zéro.

Soin et stabiliser un personnage

Soigner les blessures peut se faire par le moyen d'objet, de sort ou des capacités. La quantité de soin est déterminé en lançant les dés indiqués dans la description et vous ajoutez le résultat à vos points de vie actuels. Néanmoins le résultat ne peut pas dépasser le maximum de points de vie du personnage.

Vous pouvez stabiliser un personnage mourant grâce à la compétence médecine avec un DD10. Néanmoins, un personnage stabilisé regagne 1pv au bout de 1d4 heures.

Fin du combat

Lorsque tous les vansyrs sont vaincus, les joueurs rencontrent Kelbert qui les remercie de l'avoir sauvé.

S'ils ont convaincu Shikichichi, elle sera embarrassée par la situation et leur promet de se racheter en les ramenant à Bouchon sinon elle pleurnichera dans les bois.

Vous pouvez ensuite lire le texte suivant

Le soleil a disparu, laissant place à une douce nuit bercée par le chant des insectes luminescents. En plein milieu de ces bois, la fatigue se fait sentir. Kelbert vous observe et prend la parole.

Mes amis, réalisons une pause quelques heures puis grâce à ma magie, je vous illuminerai le chemin du retour.

Repos

Durant une journée, les joueurs peuvent se reposer de deux façons : le repos court et long. Pour ce scénario, les joueurs réalisent un repos court.

Repos court

Les joueurs doivent se reposer au moins une heure pour profiter des bonus donnés par ce type de repos. Les personnages ne font rien de fatigant et ne font que manger, boire, lire et panser ses blessures.

À la fin de la période de repos, chaque personnage peut choisir de regagner des points de vie. Il doit choisir un nombre de dés de vie avec un maximum égale à votre niveau auquel il ajoutera son modificateur de constitution. Lancez les dés et le total est la quantité de points de vie récupérée.

Repos long

Un repos long requiert que les personnages se reposent au moins 8 heures dont 6 heures de sommeil. Il ne doivent rien faire de fatigant et remet au maximum de points de vie les personnages. Vous récupérez aussi la moitié de votre niveau arrondi l'inférieur en dés de vie pour vos repos court.

Pour les lanceurs de sort, le repos long leur permet de modifier le choix de leur sort mais aussi de tous les récupérer.

Attention, tous les repos ne doivent en aucun cas être interrompus ou sinon les personnages devront recommencer leur repos.

Retour à Bouchon

Après avoir fait connaissance avec Kelbert pendant une bonne heure, le repos fut revigorant vous permettant d'avoir les forces nécessaires pour revenir. La beauté de ces bois enchante chacun de vos pas et confirme votre amour pour cette région isolée du protectorat de Valliance.

Après de longues heures de marches, vous voyez enfin les fumées des chaumières du village. Votre vie tranquille a été perturbée par cette simple aventure mais est ce vraiment la dernière ?

CONCLUSION

Avant de finir la partie d'initiation, vous pouvez expliquer ce que les joueurs ont gagné et ce qu'ils auraient pu gagner.

Si Kelbert est indemne

Les joueurs gagnent un cadeau de la famille Ronceverte qui est un objet magique mineur: Un foulard parachute qui s'active lorsqu'on tombe et lance un sort de feuille morte sur l'utilisateur.

Si la jument est sauvée

Les joueurs gagnent un crapaud dressé qui porte un sac à dos avec une potion de soin. Cette dernière répond au nom de Gé-

rard.

Si Shikichichi a été convaincue

La fée leur offre une pierre magique qui rigole pendant 5 minutes par jour quand on lui chuchote le mot Rigolo.

En plus, les joueurs gagnent un niveau et vous pouvez leur expliquer ce qui suit à ce sujet.

Gagner un niveau pour les personnages

Dans un jeu de rôle, la progression des personnages est souvent importante et il existe plusieurs approches.

Les points d'expérience

Dans le système D&D5e, il utilise des points d'expérience qui permet de savoir quand un personnage gagne un niveau. Chaque rencontre et épreuve ont un nombre de points d'expérience qui doivent être partagés avec les membres du groupe. Lorsqu'un joueur atteint un palier du tableau ci-dessous, il gagne immédiatement de nouvelles capacités, points de vie et autres bonus de sa classe.

Points d'expérience	Niveau	Bonus de maîtrise
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3

Finir un acte

Dans de nombreux jeux de rôle, il n'y a aucun calcul à faire et c'est uniquement lorsque les joueurs arrivent à la fin d'un acte lors de leur aventure que ces derniers gagnent un ou plusieurs niveaux.

Cette façon de progresser permet d'éviter aux joueurs de chasser l'expérience à travers des combats fastidieux. Les quêtes secondaires d'une campagne permettent de gagner des bonus tels que des alliés, des objets ou des informations qui impactent grandement l'aventure principale.



Birtlilu Petitpoids



Alkobibi Ronlokar



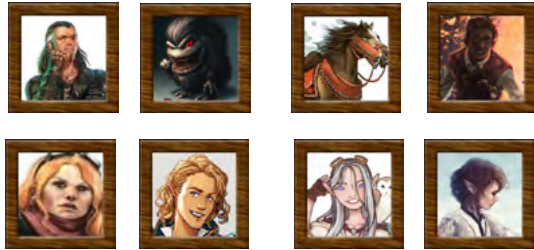
Gilbo Grossourcil



Graésiel Selto'irienne



Vésibethe Lugetus





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.

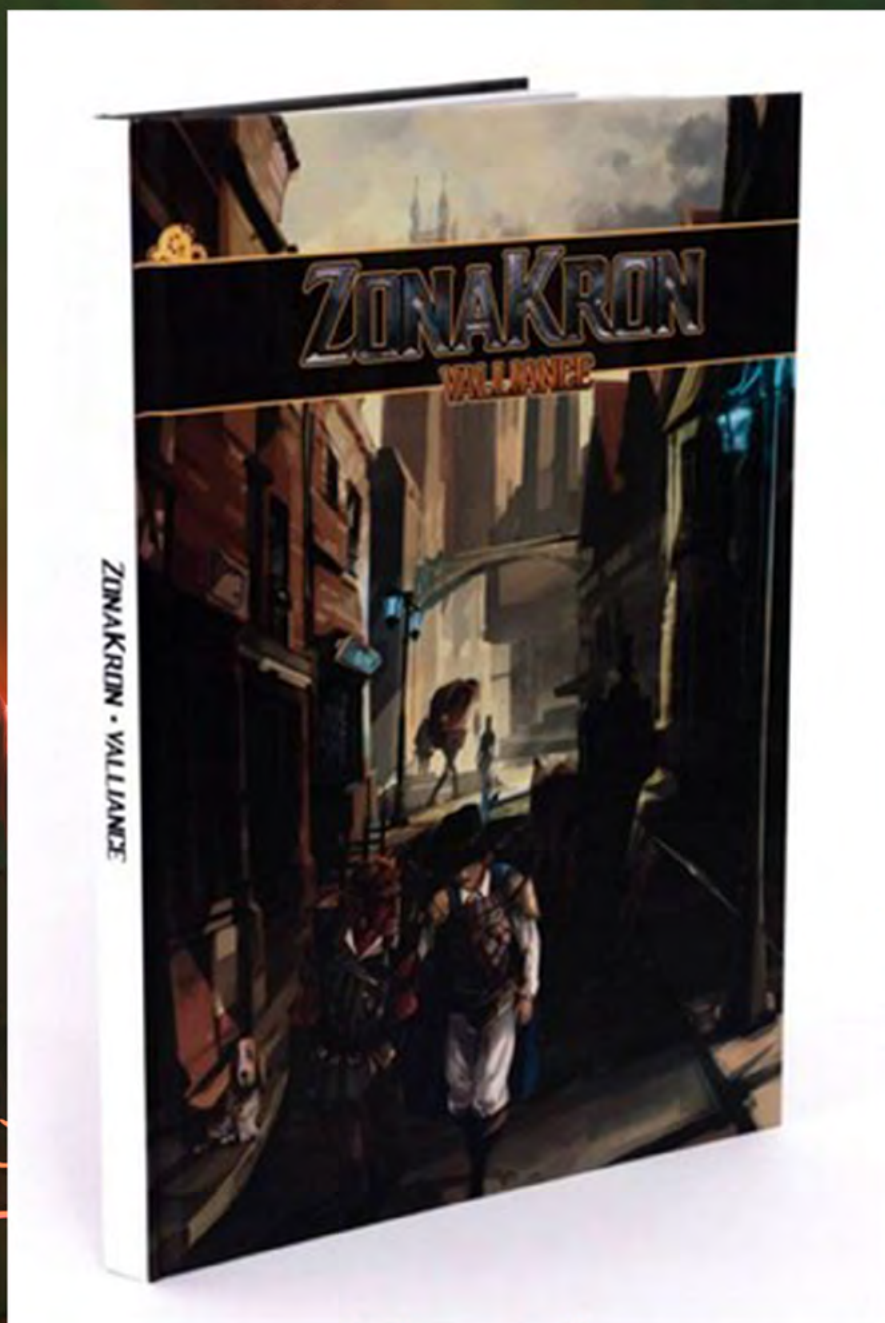
15 COPYRIGHT NOTICE

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