

Chat noir famélique



Au détour d'une ruelle, vous tombez sur un chat noir maigre à faire peur qui vous regarde d'un air misérable

A. Choix du groupe (a ou b)

a : *Nourrir le chat.* Vous lui offrez une ration et continuez votre route. Le chat se jette voracement sur la nourriture.

⇒ **Vous continuez l'aventure**

b : *Vous passez votre chemin.* ⇒ **B**

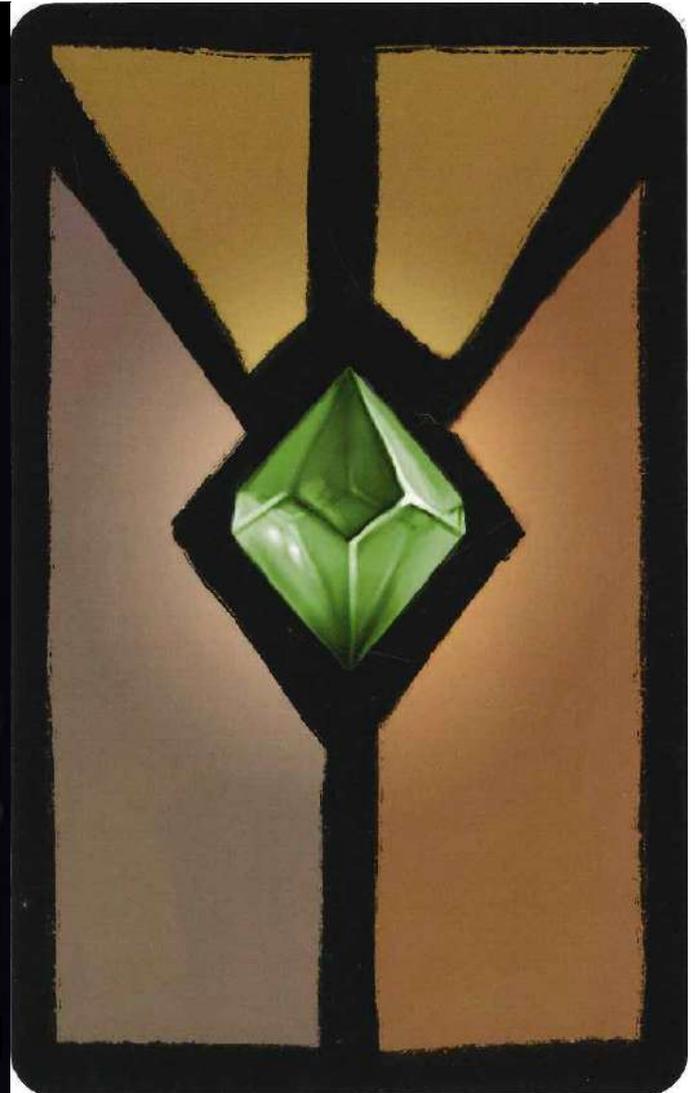
B. Jet de groupe ! *Alors que vous passez à côté du chat, vous sentez un frisson glacé parcourir votre échine.*

1 : Le chat vous regarde d'un air mauvais avant de s'en aller. Vous sentez que vous êtes passés à deux doigts d'une catastrophe, mais à savoir laquelle...

2 : Le chat émet un miaulement lugubre qui vous glace le sang. Les joueurs subissent un malus de -1 à leur prochain jet de dé lorsqu'ils utiliseront leur compétence de déplacement.

3 : Alors que vous passez à hauteur de l'animal, celui-ci s'élanche entre vos jambes. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus bas lors du jet de groupe marche sur la queue du chat, s'attirant les foudres de celui-ci. Rancunier, le chat suit maintenant l'aventurier jusqu'à l'accomplissement de la quête. Désormais poursuivi par la poisse, le joueur subit un malus permanent de -1 aux jets de dé lorsqu'il utilise sa compétence de déplacement.

1 xp



Milice de la région



Au détour d'un chemin, vous tombez sur une patrouille de la milice de la région. Celle-ci recherche visiblement quelqu'un.

- Si vous avez acheté des objets au marchand louche, tué le Scriptomage ou que vous vous êtes fait attraper pour vol dans une auberge ⇒ **B**
- Dans le cas contraire ⇒ **A**

A. La milice vous invite à bivouaquer avec elle cette nuit. Vous n'utilisez pas de ration lors du prochain déplacement ⇒ **Vous continuez l'aventure**

B. Choix de groupe : La Milice vous a reconnu coupable de vos crimes et s'approche de vous avec la ferme intention de vous emprisonner (a, b ou c)

a : Aller en prison et payer l'amende (3 rations et 15 pièces d'or)

b : Combattre ⇒ **C**

c : Fuir : Jet de groupe = 3. Si échec = prison +1 ration et amende +5 po

C. Combat : 3 miliciens et leur cheffe vous font face. Ils attaquent 1 fois chacun durant leur tour de combat pour un total de 4 attaques. (Fuite : jet de groupe = 3)

Miliciens : 3 ♥ par aventurier

Attaque l'aventurier avec le moins de points de vie restants

1-3 : Stratégie défensive : -2 dégâts reçus durant leur prochain tour

4-6 : Stratégie offensive : attaque à l'épée courte en infligeant 2 dégâts

La Cheffe de la Milice : 18 ♥

Attaque l'aventurier avec le plus de points de vie restants

1 : La cheffe réfléchit à une stratégie

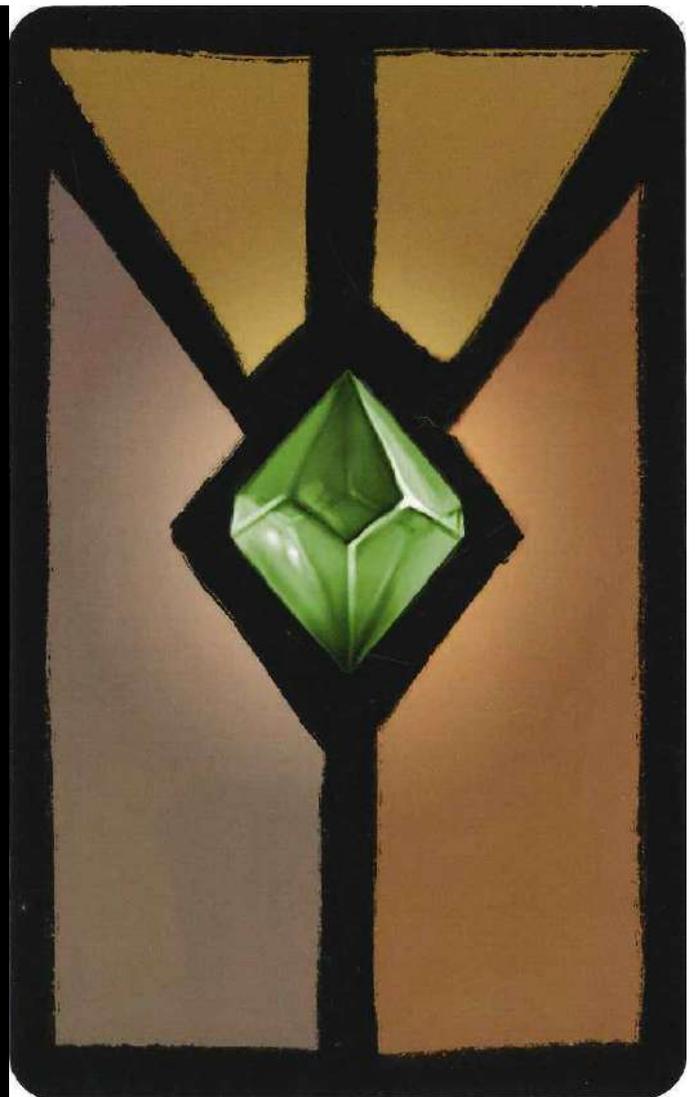
2-5 : Un puissant coup d'épée longue infligeant 3 dégâts

6 : Un nouveau milicien arrive en renfort et rejoint le combat

D. Butin Si vous avez vaincu la milice

2 potions ; 20 pièces d'or, 3 rations, 1 pierre de force ■, +2 xp

1 xp



Marchand louche



Alors que vous vous apprêtez à entrer dans une sombre forêt, vous êtes attiré par l'appel d'un marchand louche : Pssst, vous avez besoin de marchandises ? Je peux vous faire un prix d'ami...

A. Choix du groupe (a, b ou c)

a : Ignorer le marchand. Vous lui faites signe que vous n'êtes pas intéressés et, tout en faisant un petit détour, évitez soigneusement celui-ci. ⇒ **Vous continuez l'aventure**

b : Vous suivez le marchand dans la forêt. ⇒ **B**

c : Vous attaquez le marchand ⇒ **C**

B. Commerce : Dans une roulotte qui a connu des jours meilleurs, un bric-à-brac d'objets empaquetés à la va-vite laisse difficilement planer le doute sur leur provenance ⇒ **Vous continuez l'aventure**

Potion : (2 en stock) : 3 pièces d'or

Charme Chance : (2 en stock) : 3 pièces d'or

Boussole : (1 en stock) : 15 pièces d'or

C. Combat

Marchand : 7 ♥ par aventurier (Fuite : jet de groupe = 2)

1-2 : Le marchand se défend et vous n'infligez que 1 (2 !) dégâts(s) durant votre prochain tour

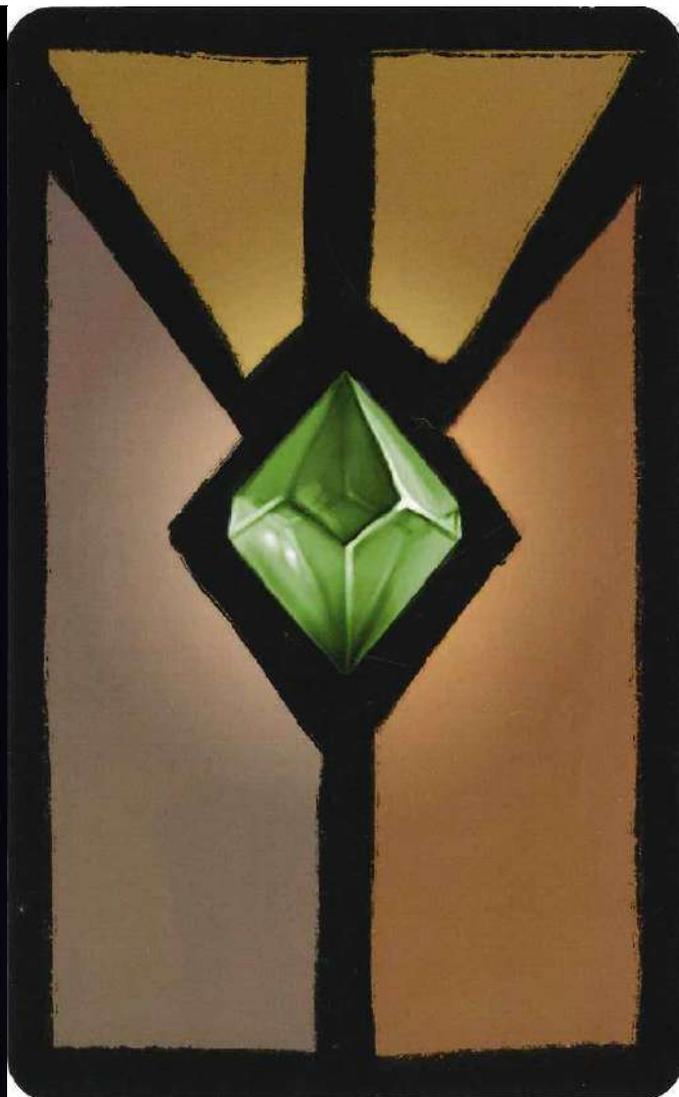
3-5 : Attaque avec une épée courte et inflige 2 dégâts

6 : Attaque critique qui inflige 4 dégâts

D. Butin Si vous avez tué le marchand

1 potion ; 10 pièces d'or, 1 ration

1 xp



Damoiselle en détresse



Au détour d'un chemin, vous tombez sur un pont menant à un château illuminé. Par la fenêtre de la plus haute des tours, vous apercevez une damoiselle. Devant celui-ci, une créature monstrueuse issue de vos pires cauchemars s'approche inexorablement de la belle.

A. Choix du groupe (a ou b)

a : *Quitter les lieux.* Vous tournez les talons et faites comme si vous n'aviez rien vu. ⇒ **Vous continuez l'aventure**

b : *Attaquer la créature* ⇒ **B la créature attaque en premier**

B. Combat (créature cauchemardesque) : 12 ♥ par aventurier

1 : Plusieurs tentacules infligent 3 dégâts à l'aventurier avec le plus d'intelligence

2 : Attaque avec de nombreuses pattes griffues qui infligent 3 dégâts à l'aventurier avec le plus de force

3 : De multiples gueules mordent pour infliger 3 dégâts à l'aventurier avec le plus d'agilité

4 : Son corps ondule pour changer de forme : la créature récupère 2 points de vie par aventurier

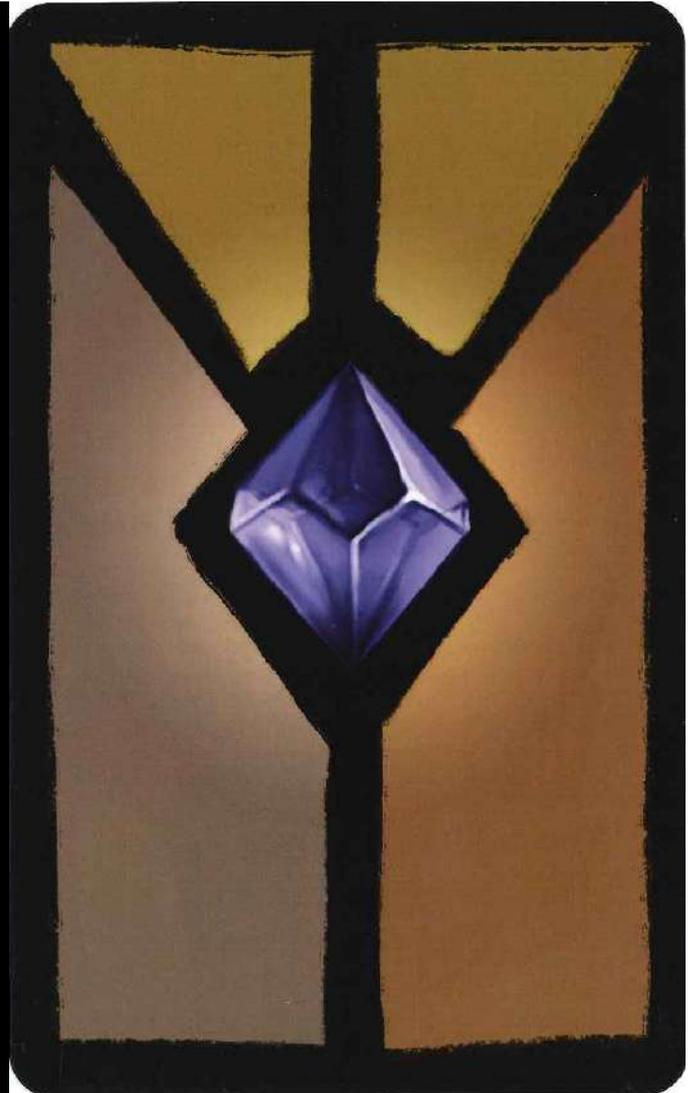
5 : Un dard empoisonné frappe le personnage avec le plus de points de vie. Celui-ci subit 1 dégât à chaque round à moins de boire une potion.

6 : Une pluie d'épines inflige 1 dégât à tous les aventuriers et peut rejouer

C. Butin Si la créature est vaincue

2 charmes chance ; 15 pièces d'or, 1 aiguille de renaissance, +2xp

1 xp



Prêtre de Chahandoine



En arrivant dans le petit village isolé de Chyrn, un prêtre de Chahandoine, divinité de la bienveillance, vous apostrophe.

- Si vous n'avez rencontré ni la damoiselle, ni le mendiant ⇒ **A**

- Si vous aidé la damoiselle en détresse ou le mendiant ⇒ **B**

- Si vous avez rencontré la damoiselle en détresse ou le mendiant, mais que vous ne les avez pas aidés ⇒ **C**

A. La dame de la Bienveillance est toujours prête à aider son prochain. Tous les aventuriers sont soignés de 1 point de vie (les KO aussi) ⇒ **Vous continuez l'aventure**

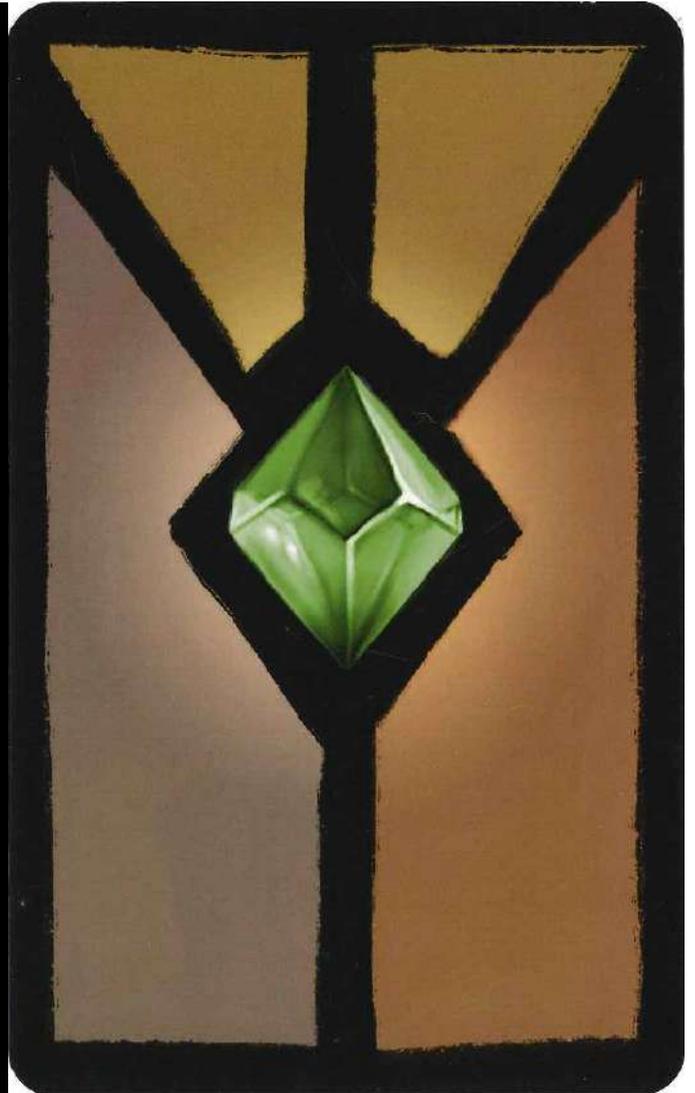
B. La Dame de la Bienveillance m'est apparue et m'a enjoint de vous aider dans votre quête. La Dame sait se montrer reconnaissante envers ceux et celles qui aident leurs prochains. Acceptez donc sa bénédiction :

- Tous les aventuriers sont soignés de 1 point de vie (les KO aussi).

- Chaque joueur reçoit également un charme chance et le groupe reçoit un parchemin de gloire

C. La dame de la Bienveillance sait que vous vous êtes comportés de manière égoïste et elle m'a envoyé pour vous avertir et vous guider sur la voie de la Bonté. S'ensuit un interminable sermon sur la bonté et la générosité qui vous suivra durant votre voyage : les joueurs subissent un malus permanent de -1 aux jets de dé lorsqu'ils utilisent leurs compétences de déplacement.

1 xp



Portail magique de Yakalaï



Alors que vous erriez au milieu d'une forêt ancienne, vous tombez sur l'un des nombreux portails magiques de Yakalaï

A. Choix de groupe

a : La magie ? Très peu pour nous, continuons notre voyage de manière classique ⇒ **Vous continuez l'aventure**

b : Ces portails sont réputés pour porter chance aux voyageurs, empruntons-le ⇒ **B**

B. Jet de groupe

1 : Vous trouvez un trésor ancien : 25 pièces d'or, 2 potions, une aiguille de renaissance, une pierre d'agilité ▲ ⇒ **Vous continuez l'aventure**

2 : Vous ressortez dans l'antre d'un griffon. *Attaque en premier* ⇒ **C**

3 : Vous vous perdez, ce qui rallonge votre aventure : Piochez dans le tas de cartes événements et ajoutez-en une sur chaque pile sur laquelle vous ne vous trouvez pas ⇒ **Vous continuez l'aventure**

C. Combat : La créature – gardant son nid – n'a pas l'air contente de vous voir débarquer sur son territoire. (Fuite : jet de groupe = 2)

Griffon : 10 ♥ par aventurier

Attaque l'aventurier avec le plus de point de vie restants

1-2 : S'envole dans les airs : Les attaques touchent uniquement sur 6 et ne sont plus considérées comme critiques pour ce tour d'action.

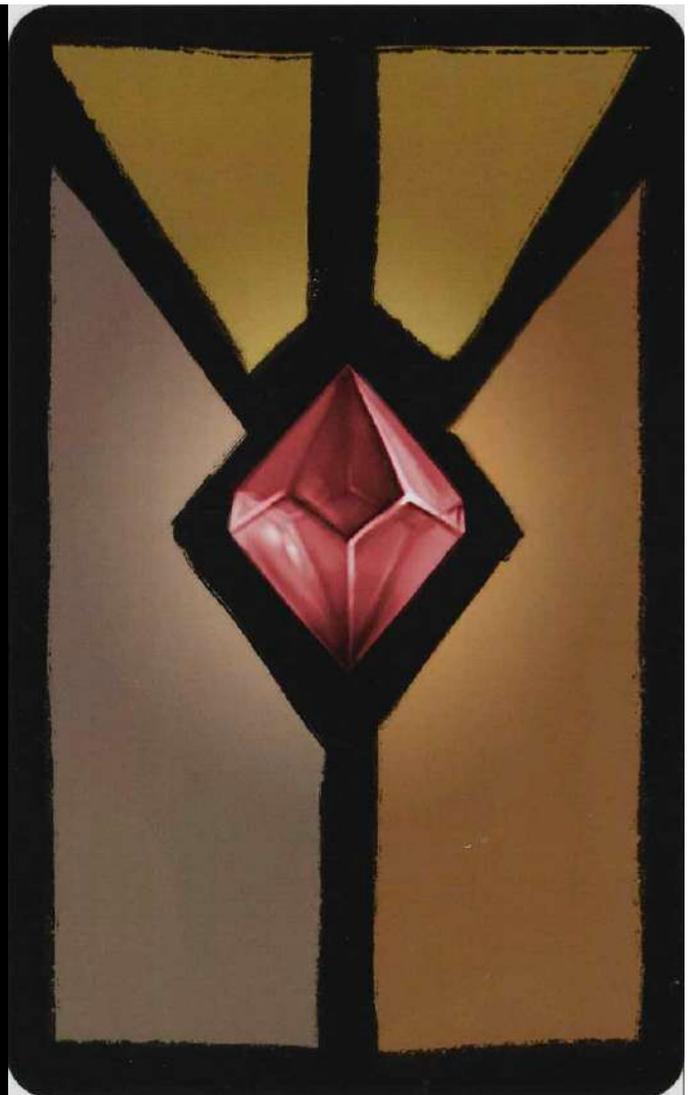
3-5 : Coup de griffes infligeant 2 dégâts

6 : Coup de bec en infligeant 3 dégâts et une hémorragie. Le personnage perd un point de vie par tour d'action à moins de consommer une potion

D. Butin Si vous avez vaincu le griffon

3 rations ; 10 pièces d'or, +2 xp

1 xp



Noir Dragon (Boss)



Entrés dans la grotte du Noir Dragon, vous êtes assaillis par une odeur fétide. Quelques pas suffisent pour tomber nez à nez – stupéfaits – avec un majestueux dragon noir dormant sur une montagne de pièces d'or et d'argent. A peine vous êtes-vous remis de votre stupeur que les paupières du dragon s'ouvrent pour vous fixer d'un air menaçant.

A. Sortant de sa torpeur, le dragon déploie ses ailes et pousse un hurlement qui fait trembler les murs de sa grotte. **Combat : Noir Dragon 40 ♥ par aventurier**

- Vous attaquez en premier
- Le Noir Dragon diminue les dégâts magiques et physiques reçus de 2 à chaque attaque (sauf le poison et l'hémorragie).

1 : Pousse un puissant rugissement : tous les aventuriers subissent 1 point de dégât et leurs actions se font avec un malus de 1 lors du prochain tour d'action

2-3 : Un coup de griffe qui inflige 2 dégâts au personnage ayant le moins de points de vie

4 : Un puissant coup de queue infligeant 2 dégâts aux 2 aventuriers avec le plus de points de vie

5 : Le Noir Dragon inspire profondément puis crache un torrent de flammes sur le groupe d'aventuriers, qui subissent tous 3 dégâts.

6 : Une puissante morsure infligeant 3 dégâts à l'aventurier ayant le plus de points de vie. Relancer le dé : **1, 2 et 3** = rien de plus ; **4 et 5** = l'aventurier subit 1 dégât de plus et est recraché au sol ; **6** = le dragon dévore l'aventurier, qui meurt sur le coup à moins d'utiliser un charme chance pour changer le résultat en 5.

B. Butin Dans un dernier rugissement qui ébranle les montagnes de Haut Rokh, le Noir Dragon s'effondre au sol, projetant une pluie de pièces d'or et d'argent. Vous venez de sauver les villes et villages alentours d'une terrible menace et vous êtes désormais plus riches que dans vos rêves les plus fous. Grâce à votre force et votre courage, vous venez d'entrer dans la légende.

Quête



Le Noir Dragon de Haut Rokh

Dans les montagnes escarpées de Haut Rokh s'est établi un terrible dragon noir qui pille les richesses des habitants des vallées alentours et qui tue leur bétail. Bien décidé à défendre son nouveau territoire et les richesses accumulées, le dragon s'est retranché dans sa grotte et l'ancienne cité qui s'y trouve pour y sommeiller jusqu'au printemps prochain.

Récompenses :

- 2000 pièces d'or
- Le titre de Pourfendeurs du Noir Dragon
- Votre histoire contée par tous les bardes de la région

Sources des images

Marchand louche : <https://www.pinterest.com/pin/529313762448756280/>

Milice de la région : <https://www.deviantart.com/vkovpak/art/Militia-commander-694563602>

Damoiselle en détresse : <https://www.pinterest.cl/pin/513480794995760909/>

Prêtre de Chahandoine : <https://www.pinterest.co.uk/pin/157626055680600908/>

Portail magique : https://rlv.zcache.fr/coussins_decoratifs_portail_magique

Dragon : <https://www.artstation.com/artwork/v18X3>