

A l'aventure...



AU CHIEN BOUILLI

TROUVER UN BOULOT

- Les aventuriers vont devoir faire un jet de renseignement supérieur à 15 auprès de l'aubergiste pour que celui ci leur indique une adresse à Arènes ou se rendre.
- Certains aventuriers peuvent être tentés de tâter de la ribaude dans cette auberge. Le tarif est de 10 DA (NDLR: 25 DA si vous êtes à deux). Cependant un jet de sauvegarde supérieur à 20 doit être fait pour éviter une chaude-pisse ou des grattés grouilles. Dans ce cas un malus de -2 sera appliqué pendant 10 tours sur leurs jets.
- Si les aventuriers décident de s'arracher de là sans payer la note : Les joueurs doivent reprendre leur affaires dans la chambre un par un et gagner la porte donc jet de discrétion sup à 15 pour le premier puis 16 pour le suivant etc... en cas de départ en groupe ils se font immédiatement repérer... et quelques gros bras leur tombent dessus... (1 d6 + Aubergiste).
- Une baston générale peut aussi être déclenchée par bluff, intimidation (sup à 15). Dans ce cas les aventuriers peuvent tenter un jet de discrétion sup à 15 pour filer.

Chaque chose à un début et quelques fois une fin

L'intérim c'est clean...

Situé au pied des Monts Exsangues, la cité d'Arènes attire tout au long de l'année une foule d'aventuriers qui viennent y chercher le repos d'une auberge plus ou moins confortable et le contrat d'un notable fortuné. Aussi loin que remontent les archives de la vielle il en a toujours été ainsi. : Arènes est une sorte de havre où viennent se ressourcer tous ceux qui espèrent un jour entrer dans les légendes. C'est ici, dans les salles enfumées, des tavernes, que l'on trouve les meilleurs renseignements, les sources les plus fiables sur les trésors à découvrir et les ruines à piller. Parallèlement, un commerce florissant s'est développé afin de fournir aux aventuriers en herbe les équipements les plus performants. Ainsi le bazar d'ubizaar est sans conteste l'échoppe la plus célèbre de Troy, tout comme son marché de l'emploi.

Vous débutez cette aventure dans l'auberge du "Chien bouilli" connue dans arènes comme un établissement presque correcte, où le ragoût de Ka'BOT (une des spécialités de la maison) a un peu plus de viande (enfin de gras) que de patates, et où le tenancier de l'établissement ne pisse presque pas dans sa bière. Les paillasses louées comme chambres à l'étage sentent un peu l'urine mais au moins elles sont sans puce et mortfon.

Vous partagez entre vous une assiette de bouillon et quelques tonnelets de vin. La musique des binious, et les catins du coin entretiennent une certaine ambiance. Vous discutez entre vous de l'état de vos finances et vous arrivez à la conclusion qu'il va vous falloir trouver assez rapidement un petit boulot facile et bien payé, pour pouvoir régler la note de l'aubergiste... le montant de la note est de 50 DO par personne, et oui 6 mois de glandouille à arènes ça commence à le faire...

AUBERGISTE N-3

FERMENTEUR DE BIÈRE

Mis à part de pisser un peu dans la bière, le tenant de l'établissement à l'oeil pour repérer les resquilleurs et connaît très bien le marché de l'emploi d'arènes

For +6, Dext +3 Const : +9, Sag +1, Int +0, Chari +0 PV : 20 PE : 10

Attaque : +5(+2) (1d6 +2 +FOR)

Défense : +4

Sauvegarde : +4

Compétence : Spécialisation Gourdin, arme et armures de professionnels, Perception +3, intimidation +4

GROS BRAS & SOULARDS

OUTRES SUR QUATRE PATTES

Marins, petites frappes, nains, voleurs, catins, ça griffe, ça mord et ça frappe...

For +2, Dex +1, Const +2, Sag +0, Intel +0, Char +0 à +3

PV : 10 PE : 3

Attaque : +5 (1d6+FOR)

Défense : +3

Sauvegarde : +3

Compétence : Soulerie +3, intimidation +3

La baston si elle a lieu est un vrai foutoir de chaises, bancs et chopes cassées... les gens se balancent les assiettes, les marmites brûlantes etc... va y avoir des frais en plus c'est certain. Les aventuriers n'ont plus qu'à filer dès qu'ils le pourront...

ARÈNES

LA RECHERCHE DU TAF

Un Travail d'Aventurier Farfouilleur est une chose assez facile à déguster sur Arènes. Pour cela il s'uffit de se rendre au marché de l'emploi, de consulter quelques unes des annonces affichées sur les murs ou de lire quelques revues comme "A la Fortune des Aventuriers" ou "Barbares Volontaires"... Quoiqu'il en soit comme toutes les villes d'aventuriers Arènes regorge d'attrape couillons, d'arnaqueurs en tout genre.

un petit boulot d'été

le marché de l'emploi

Le marché de l'emploi est situé sur une place à proximité de la sortie d'arènes au confluent de deux rivières qui coulent en direction du sud. La place est bondée d'aventuriers, détresseurs. Sur des panneaux en bois on trouve différentes publicités et offres d'emploi, ainsi que des petits cabanons de "conseillers en orientation héroïque" qui comme chaque aventurier le sait de vrais parasites qui réclament des sommes astronomiques pour trouver un emploi en adéquation avec vos compétences.

- **Un jet de perception sup. à 15 permet à un joueur de découvrir une annonce entre deux pubs d'abonnement à des parchemins de charme..**
- **AVENTURIERS DE NIVEAU 20 : Partez à la chasse au dragon des pics, belle rétribution si vous survivez, bill l'entourloupe, fond de l'allée du coupe gorge.**
- **AVENTURIERS DE NIVEAU 0 : Aide demandé pour la traite des gramoches s'adresser à M. KENTEKLARK ferme à la sortie nord d'arènes. Salaire de 10 DC/jours, frais de bouche et logement à déduire.**
- **Vend portée de VORACES URGENT s'adresser à Jacko le manchot rue des culs de jattes..**
- **AVENTURIERS TOUS NIVEAUX 2 ou 3 : Le sage et magicien Malestromg cherche des aventuriers. Travail facile permettant de découvrir la campagne jusqu'à Eckmül. 10 DO/jour par aventurier. URGENT**

- **Un jet de renseignement sup à 25 permet à un joueur de découvrir en discutant avec quelques badauds que certaines personnes craignent malestromg comme la peste, et qu'il vaut mieux lui obéir, ce vieux singe est rusé, très rusé... d'autres qui avaient tenté de le doubler ne sont jamais reparus...**
- **Un jet de renseignement sup à 10 permet à un joueur de découvrir sans difficulté l'adresse de malestromg sa demeure située un peu à l'écart d'arènes**

Pas si sage

Malestromg

Le sage Malestromg est connu à arènes comme un individu assez capricieux et qu'il vaut mieux ne pas contrarier.

Il dispose d'une fortune assez considérable grâce à la qualité de ses potions et charmes. Certains disent que c'est un fou, mais jamais en face.

L'entretien avec Malestromg se déroule dans une vaste salle d'étude où se trouve entreposé de nombreux livres anciens rangés dans un classement qui vous échappe, un capharnaüm de fioles, réchauds, et bestioles en cages se trouve derrière le bureau. La pièce est sombre, la lumière darde à travers un oeil de boeuf situé derrière le bureau. La tache lumineuse qui en résulte provoque une forme d'aura poussiéreuse sur Malestromg. L'odeur de moisie, mélangée à celle des déjections de certaines bêtes vous provoque un haut le coeur.

- **Un jet de sauvegarde de niveau 10 doit être fait pour ne pas être pris de nausées et avoir un malus de -2 sur vos jets de perception pendant l'entretien.**

Malestromg n'a pas beaucoup de charisme, mais il est intimidant, enfin du moins il met mal à l'aise même si il essaie un sourire édenté pour vous amadouer. C'est un personnage de petite taille, presque trop voûté par l'âge ou les secrets. Il se montre malgré un physique ingrat aimable à votre rencontre, vous propose de vous asseoir, vous demande si vous voulez goûter son alcool de cochenilles. Malestromg vous explique que pour faire cette délicieuse boisson il faut presser les cochenilles de l'année, mélanger l'ensemble avec de l'alcool et les cocons (pour le côté croquant de la chose), on laisse l'ensemble reposer pendant quelques mois. "Qui en veux ?" demande t'il en s'en servant un verre.

- **Un jet de sauvegarde de niveau 10 doit être fait pour ne pas recracher cette salo... pardon cet apéro maison (NDLR : ceux qui ont goûté un jour un pastis maison me comprendrons). Quoiqu'il en soit cet alcool vous redonne 1 point de vie mais provoque un malus de -2 sur vos jets de psychologie, intimidation, bluff, diplomatie et perception... et oui la langue anesthésiée n'aide pas dans une conversation.**

Malestromg vous explique qu'il a besoin d'aventuriers de confiance pour livrer un sujet d'étude à un de ses collègues d'Echmul. Il faut que ce colis soit livré dans un délai de 7 jours. Il sera accompagné d'une missive à déclarer en présence du "très respectable" TOPROC. Malestromg vous demande de noter cette missive pour vous en souvenir.

- **Un jet de perception sup à 10 vous fait remarquer une dizaine d'espèce d'anguilles étranges, elles s'agitent dans un bocal en pointant frénétiquement des tentacules filandreuses vers vous... ainsi qu'une grosse motte de beurre de pétaure.**

De Malestromg, magicien renommé d'Arènes et Expert en crypcto zoologie des vers stomachoparasitaires.

Votre étude sur les vers stomachoparasitaires du daxang me pousse à vous confier par ces présents porteurs des sujets d'étude à la mesure de votre compétence et de la qualité de vos nombreuses publications. Je vous laisse le soin de rétribuer à votre convenance les porteurs de cet missive et du précieux colis, symbole du profond respect que je porte à votre personne et à vos thèses sur ces vers.

Sincèrement votre.

MALESTROMG.

Les aventuriers peuvent tenter de négocier les tarifs en argumentant qu'un tel voyage réclame des montures rapides et que le coût de shrinks a largement augmenté à cause de la crise du fourrage. Dans ce cas, Malestromg vous confie une lettre d'introduction auprès du bazar d'ubizaar pour obtenir une réduction de 10% sur l'achat des shrinks et matériel. Malestromg est aussi d'accord pour vous régler d'avance l'ensemble de votre paye. Une fois la négociation terminée Malestromg s'exclame :

"Bien passons aux choses sérieuses, il allume une petite bougie sur le bureau"

Une odeur âcre s'étend dans la pièce, Malestromg se lance dans un monologue sur l'importance de cette mission, la tête vous tourne, avant que vous vous rendiez compte que ce n'est pas l'ennui qui vous endort, vous perdez alors toute connaissance...

(pause les joueurs doivent protester un peu là... laissez les râler 30 secondes puis reprenez...)

Vous reprenez conscience dans le même cabinet de travail, un bocal contenant (10 - nombre de héros) de vers stomachoparasitaires est sur le bureau. À côté de ce dernier se trouve en colis soigneusement emballé, de toile cirée et de cordelettes. Ce dernier porte un cachet en cire. Vous apercevez alors Malestromg derrière le bureau qui lit calmement un parchemin.

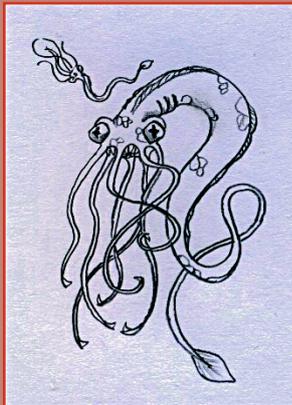
"Ah enfin réveillés... bien filez maintenant le temps presse...et ne soyez discrets". Une odeur prenante de beurre de pétaure rance vous titille les narines. Vous ressentez une douleur sourde au niveau de votre arrière train... un doute s'installe...

- **Malestromg a profité de votre perte de conscience pour implanter dans chacun de vous un ver stomachoparasitaire, il vous explique que ce type de ver a pour faculté de contrôler son porteur et d'imposer sa volonté sur celui-ci à l'aide de violentes douleurs à l'estomac. Malestromg a réussi à l'aide de patience à en apprivoiser et à leur imposer sa volonté. Ces derniers lui assurent donc que vous ne pouvez pas lui faire de mal et surtout que vous accomplirez votre mission.**
- **Les joueurs qui tentent une action contre Malestromg s'effondrent sur le sol en perdant 1d6 de point de vie et ne reprendront conscience que 3 tours plus tard.**
- **Les joueurs n'ont d'autres choix que de suivre les ordres de Malestromg, prendre le colis sous le bras et filer chercher de l'équipement s'ils ne l'ont pas déjà fait avant...**

VERS STOMACHOPARASITAIRES

N-1

SQUATTERS INDÉLICATS SANS PAPIERS



Ils ont l'aspect de petites anguilles avec une bouche couverte de dents autour de laquelle des tentacules filandreuses terminées par des crochets s'agitent. Ce sont ces dernières qui forment la paroi de l'intestin du porteur en provoquant perte de conscience et douleurs. Certaines études laissent penser que ces vers sont intelligents et conscients, ils semblent pouvoir lire dans les pensées de leur

hôte, et influencent ses décisions à grand coup de crochets et pertes de conscience. Le Magicien et sage Malestromg semblent avoir réussi l'exploit d'en apprivoiser et de les contrôler. Ils vivent en symbiose avec le porteur en se nourrissant directement du contenu de l'estomac prédigéré. Leur longueur et diamètre varient.

For +1, Dext +5 Const : +4, Sag +0, Int +1 Chari +0

PV : 9 PE : 10

Attaque : +8 et 1d6 de dégâts (+ 3 tours d'inconscience) contre son hôte sinon +2 et 1d6 de dégâts
Défense : +5

Sauvegarde : +4

Compétences : Intimidation +20 (contre l'hôte d'une de ces bestioles)

Acrobatie +10 (une fois à l'extérieur ça se faufile bien et rampe vite)

MALESTROMG

N-5

MAÎTRE EN CRYPROCTOZOLOGIE



Malestromg est un personnage au physique plutôt ingrat quelque soit les critères que l'on peut prendre. Il est cependant très intelligent même si on pourrait le qualifier de totalement barré. Il se considère à juste titre comme le meilleur spécialiste en Cryprocto zoologie de Troy, et possède une opinion de lui, gigantesque et démesurée

dans ce domaine. Certains de ses confrères ont tendance à le narguer, mais ils le regrettent souvent. Certaines rumeurs courent au sujet de ses études sur les Vers Stomachoparasitaires, on le soupçonne d'en avoir implanté quelques uns dans le bourgmestre d'arènes et certains conseillers politiques d'autres villes, peut être pour étendre une forme de réseau d'influence ou récolter des fonds (ce qui expliquerait en partie sa fortune).

For +1, Dext +5 Cons : +4, Sag +4, Int +4 Chari +0

PV : 45 PE : 10

Attaque : +8 et 2d6 de dégâts (2 par tours)

Défense : +8

Sauvegarde : +11

Compétences : Intimidation +20 (contre l'hôte d'une de ses bestioles apprivoisée) Bluff +10, Dressage +15, Renseignements : +15, Pouvoir majeur : endors les gens. Maître en arts martiaux.

Malestromg vous met donc à la porte sans ménagement en se tordant presque de rire, finalement vous vous demandez si il lui manque pas effectivement une case, voir un tiroir complet. Quoiqu'il en soit vous et vos nouveaux compagnons allez devoir vous mettre en route et accomplir cette foutue livraison...

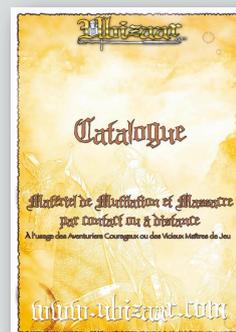
Vous pouvez peut être en profiter pour filer au Bazar d'ubizaar et acheter quelques matériels utiles ou en vendre.

Les vers vous rappellent cependant l'urgence de votre livraison et les délais à respecter...

Il ne vous reste plus qu'une fois votre équipement prêt, la note de l'aubergiste réglée (ou pas, dans ce cas il peut y avoir risque de se faire repérer par ce dernier et coincé dans la rue, c'est à vous maître de jeu de voir...).

Vos emplettes sont faites et vous prenez la route avec armes, bagages et montures sous la pluie en fin d'après-midi...

- **Nous conseillons au maître de jeu de fournir aux joueurs le catalogue de la boutique d'ubizaar disponible sur notre site. Le bazaar d'ubizaar reprend les armes des joueurs au tarif préférentiel de 50% de leur valeur neuve. Une large gamme d'armes avec différents bonus fera leur bonheur, et un aventurier heureux, c'est un aventurier gai... euh non c'est pas ça... Enfin un équipement de pro aide souvent dans une aventure...**



www.ubizaar.com



LA TROUPE DA SILVANYA

OLAF & DARCIYA N-4

LANCEUR DE COUTEAUX & CIBLE MOUVANTE

Olaf travaille en couple avec sa femme Darcinya dans un numéro de "lancé de couteaux, les yeux bandés" ce dernier joue avec la vie de sa dulcinée. Il gaffe rarement... enfin sauf sur ses trois premières femmes... joueur et charmeur il est le type même de l'artiste saltimbanque...

For +2, *Dex* : +8, *Const* : +1, *Sag* : +0

Int : +3, *Char* : +4 *PV* : 35 *PE* : 15

Attaque : +6(+2) (1d6 + 2 + For)

Défense : +9

Sauvegarde : +3

Compétence : *Acrobatie* +3, *Lancé de couteaux* + 8, *Equitation* + 4

Atout : *Spécialisation Couteaux* (+2 en AT K et DEG), *Fait danser la poulka*.

NISMA & ONA N-3

JUMELLES SOUPLES

Nisma et Ona sont deux soeurs, dont le principale talent, outre une plastique parfaite (et parfaitement identique) est d'avoir des talents de contorsionnistes, l'acrobatie, la danse et un goût certain de la mise en scène...

For +0, *Dex* : +3, *Const* : +2, *Sag* : +1

Int : +4, *Char* : +7 *PV* : 23 *PE* : 5

Attaque : +4 (2d6 à mains nues)

Défense : +10

Sauvegarde : +4

Compétence : *Acrobatie* +6, *bluff* + 8, *Psycho*+8, *Renseig*+8, *Equitation* + 4, *concentration* +10 *Atout* : *Talenteuse acrobatie*, *Provoque la satisf. sex. (nisma)*, *fait grossir les testicules (ona)*, *art martiaux*

Le voyage commence

La bohème, la bohème...



La roulotte de la famille Olaf et Darcinya...

Sur la route des vacances

Première nuit

Lors de la première nuit sur la route les aventuriers doivent allumer un feu pour se protéger du froid, les vers rappellent leur présence. L'humidité de la forêt tombe et glisse en vous. Sur le chemin vous entendez des grincements d'attelages et en peu de temps quatre roulottes arrivent à proximité du feu. Dans la lueur vacillante de ce dernier vous parvenez à distinguer la courbure prononcée des toits, bariolés de bleu, jaune, et rouge. Ces dernières sont tirées par des chlomards, de charmants ruminants normalement paisibles. De la première roulotte, celui qui semble être le guide de cesattelages s'adresse à vous. Il se nomme Olaf et vous présente la Troupe da Silvanya.

La Troupe est composée d'Olaf, lanceur de couteaux, de Darcinya sa femme et cible de son état, de Nisma et Ona deux charmantes jeunes filles contorsionnistes et jongleuses, et de Balder le montreur de Gryzpterix. La dernière roulotte qui est en fait une cage contient d'ailleurs sa compagne Manou, charmante bestiole toute en poils, gras et crocs...

Cette joyeuse bande de saltimbanques (et peut être de voleur de dindolard

s frileux ou de chapons pansus) a été guidée par la lumière de votre feu. Ils se proposent de partager leur repas et la route vers Eckmül avec vous...

BALDER & MANOU N-3

MONTREUR & OURS...

Balder est de forte stature, le torse velu, il aime chanter le soir autours du feu en buvant un peu de vin gris (enfin pas qu'un peu). Son animal de compagnie et compagne est une charmante femelle Gryzpterix dénommée Manou...

For : +5, *Dex* : +4, *Const* : +3, *Sag* : +0

Int : +2, *Char* : +1 *PV* : 20 *PE* : 6

Attaque : +8 (3d6+ bonus For)

Défense : +6

Sauvegarde : +8

Compétence : *dressage* +8, *Equitation* +6

Atout : *Armes de pro*, *Armes de brutasse*,

fait péter par les oreilles

QUELQUES RAISONS D'ACCEPTER LA TROUPE...

- **Faire le voyage à plusieurs peut être plus sûr mais surtout plus discret, de plus, ils connaissent la région, eux...**
- **Les Jumelles sont trop sympathiques pour les laisser seules, non ? en plus Manou a un petit côté aguichante...**
- **Grailler du hérisson a toujours été un rêve pour vous.**
- **La vie de saltimbanque est faite pour vous, vous rêviez de faire intermittent du spectacle étant jeune.**
- **Ils ne savent rien sur vos vers.**



LA BALLADE

(des Gens Heureux)

LA VIE N'EST PAS TOUJOURS UN LONG FLEUVE TRANQUILLE...

Comme dirait hébus, "la misère c'est comme mes mouches ça se multiplie". Se balader avec ces sympathiques gens de la grande route, a des bons côtés : les attentions chaleureuses des jumelles, les joies de la franche camaraderie masculine lors de la chasse au fakosh palmicaudal la nuit en forêt, ou les poussées d'adrénaline pendant le chapardage de chapons pansus... les contacts avec l'autochtone et les coutumes locales... ah les vacances... que de souvenirs...

la chasse

La route est longue et l'appétit vorace...

Entre deux étapes, Olaf vous propose un soir de participer à la chasse au fakosh palmicaudal, les rations devenant insuffisantes pour l'ensemble du convoi (elle bouffe beaucoup manon...). Le fakosh est une bête à l'oeil glauque et à la chaire tendre, c'est un animal omnivore qui a une prédilection pour les fruits frais. De la taille d'un homme, il dévaste généralement sans s'en rendre compte les vignes et les champs. Le braconnier est formellement interdit. pourquoi me direz vous ? car son effet dévastateur sur les cultures permet de maintenir un cours élevé du vin, et de certaines céréales entrant dans la production de la bière... Comme vous explique Olaf, Vous allez devoir jongler entre la dextérité et la discrétion pour choper une de ces bestioles...

La chasse se déroule de nuit, l'objectif est de faire terminer cette bestiole au bout d'un pieu au dessus du feu, le fion farci de pommes, accompagnée de flageolets mauves et de beaucoup de vin.. De plus si vous réussissez Nisma et Ona vous ont promis une spécialité culinaire de leur pays la "tartoutuf"...

QUELQUES INCIDENTS POSSIBLES AU COURS D'UNE CHASSE

- **le fakosh vous fonce dessus malgré vos tirs, ses charmantes défenses se prennent dans l'équipement d'un des aventurier, l'entraînant soit à travers les broussailles épineuses (jet de défense supérieur à 20 sinon 2 points de dégâts), ou un coup de pattes arrières le projette dans l'eau glacée et bourbeuse du Klein (une petite rivière du coin vraiment dégueulasse dans laquelle un troll pourrait presque se baigner : jet de natation supérieur à 10 pour s'en sortir, suivi d'un jet de sauvegarde supérieur à 20 sur 3 tours pour pas choper une belle maladie et 2 points de dégâts par tour).**
- **les gardes chasses vous remarquent en pleine activité de braconnage, ces derniers tentent de vous intercepter (jet de perception contre jet de discrétion, si vous échouez 1 dé de DA d'amende par chasseur, et l'obligation de rentrer au campement la faim au ventre. L'idée de zigouiller proprement les gardes chasse est fortement déconseillée par Olaf qui ne souhaite pas terminer ses représentations dans une geôle crasseuse ou empalé sur un pieu à bout rond... (SIC)**
- **Un des aventuriers tire par erreur sur un de ses compagnons (jet de perception supérieur à 10 pour éviter cette bétise avant le tir)**

FAKOSH PALMICAUDAL ESTOMAC SUR PATTES...

Non seulement ça mange mais ça se mange donc à l'assaut...

Force: +5, Dextérité : +5 Const : +5, Sagesse : 0, Intelligence : 0, Charisme : -2 PV : 20

Attaque : +7 (défenses 1d6)

Défense : +6

Sauvegarde : +6

Compétence : aucune

GARDES CHASSE

PATTES SANS ESTOMAC...

caractéristique identique au fakosh avec -1 en intelligence mais +5 en perception... ils sont au nombre de deux, qui font la paire, et ils le sont pas seulement sur les bords, l'absence de queue en forme de palmier permet à l'oeil averti de les différencier du gibier...

Erreur judiciaire votre honneur

Le vol des chapons pansus....

Vous arrivez à proximité de la petite bourgade de Labelloué, un petit lieu dit qui compte une centaine d'habitants.

L'hiver rude de cette région a forcé ces derniers à vivre en totale autarcie. A vrai dire les hivers sont tellement longs, que ce n'est pas que les victuailles qui sont partagées par ici. L'isolement, au long des générations, a produit une forme de race à part que l'on crêpe des alpages. Olaf vous explique que la consommation d'alcool fort à base de racines, ainsi que certains fromages douteux, ont terminé le travail que la consanguinité avait commencé...

La seule production notable du village est celle des chapons pansus, qui se trouvent engraisés, avec les fromages du terroir, enfin surtout les charmants vers qui permettent à ces laitages de se déplacer seuls sur les étagères de l'unique épicerie du village.

A une centaine de pas l'entrée du village, un groupe de trois gamins semble occupé à plumer vivement des volatiles encore vivants. Ces pauvres bêtes ne semblent pas apprécier la manoeuvre. Olaf vous fait remarquer que la bave aux lèvres et la façon dont la morve coule du nez de ces derniers prouvent sans aucun doute leur appartenance au village.

L'un d'eux relève la tête et fait signe aux autres. Vous n'avez pas le temps de réagir, ils vous balancent immédiatement quelques cailloux en signe de bienvenue... et avant que vous ayez le temps de réagir, filent en parlant entre eux... les chapons agonisants sont à vos pieds...

LES MORVEUX

BLATTES PARLANTES

donc un QI de blatte, mais une adresse au lancé de cailloux trop instinctive au goût des joueurs les plus avancés sur les chariots... Extrêmement rapide et vicieux ces créatures ne peuvent être touchées...

Jet de défense supérieur à 10 sinon on se prend 1 d 6 de dégât par jet de pierre...

- **Un jet de perception sup. à 15 permet à un joueur d'entendre les gamins dire : "on va dire que ce sont eux pour les chapons, le père dudo va leur foutre la peignée..."**

Bon il va bien falloir y rentrer dans ce village ne serais que pour foutre la roustie à ces sales mômes, ou parce que Olaf vous indique que de toute façon c'est la seule voie praticable avec les roulottes, en plus vous allez quand même pas vous dégonfler devant les soeurs ?

A votre entrée dans le village les gamins ont courus prévenir un groupe d'hommes, ces derniers avancent vers vous et bloquent votre retraite. Les cloportes baveux ont quand à eux déjà disparu dans l'auberge en criant "Père dudo, Père dudo..."

Les enfants reviennent avec un homme de forte stature, portant deux gigantesques bacchantes, et surtout deux feuilles de boucher de la taille d'un testicule de petaure... d'une voie bourrue, il s'adresse à vous :

Y SAI TI VOU, KI MAVAI PRIMES PLU BO CHAPON DE CON COURT ? LES GOSS VOU ON VU MENTAI PAS !!!!

Comme on dit dans nos campagnes : "ça craint du boudin" les villageois commencent à s'attrouper, et vous commencent à entendre de charmants propos dans le style : "pendons les" ou "plumons les filles", "violons les chlomarcs"

- **Solution 1 : la négociation, il faut amener les villageois à découvrir que ce sont les enfants qui ont fait le coup...**

**Jet de bluff sup à 20
Jet de diplomatie sup à 15
Jet d'intimidation sup 25
Jet de psychologie sup 20**

- **Solution 2 : bastonnade 4d6 adv. + le Père Dudo**

PERE DUDO

N-4

PRÉPARATEUR CULINAIRE

le père dudo tiens de l'haltérophile dopé et du boucher. Il est connu dans le village pour sa grande maîtrise de la préparation des escalopes de chapons, dindolards ou gramoches... et aujourd'hui d'aventuriers...

For +6, Dex +3 Const : +9, Sag +1, Int +0, Chari +0 PV : 35 PE: 13

Attaque : +7(+2) (2d6 +2)

Défense : +4

Sauvegarde : +4

Compétence : Spécialisation Feuille de boucher, arme et armures de professionnels, Perception +3, intimidation +4

VILLAGEOIS

N-1

CONSOMMATEURS LAMBDA

Ménagère mégère de moins de 50 ans, Pilier de bar et grands frères, portant fourches en bois, cordes, pierre, poêle...

For +2, Dex +1, Const +2, Sag +0, Intel +0, Char +0 à +3

PV : 10 PE: 3

Attaque : +2 (1d6)

Défense : +3

Sauvegarde : +3

Compétence : Perception +3, intimidation +3

- **En cas de réussite de la négociation les morveux iront prévenir les grands frères (1d6) et cousins (1d6) qui tenteront une embuscade à la troupe à la sortie du village, pour venger les morveux de la punition infligée...**

A coup de tir-chiales®. Morveux plus boutonneux, la guerre des boutons est de retour...

- **En cas de baston, il ne reste plus qu'à partir rapidement avant que des renforts plus musclés arrivent...**



Allez y

A fond à fond...

L'Épisode du village de "labelloué" vous pousse à avancer plus rapidement que d'habitude. Pour gagner de l'avance sur d'éventuels poursuivants, Olaf propose se se relayer à la conduite des roulettes, de façon à avancer aujourd'hui et cette nuit.

Cette journée complète de voyage est particulièrement éprouvante. Lorsque l'aube s'éveille sur de magnifiques champs de fleurs jaunes bordant la route, vous n'avez pas dormis de la nuit et la fatigue se fait sentir...

- **les joueurs à la tête d'un attelage doivent faire un jet de constitution supérieur à 20. Si un des joueurs échoue, il s'endort sur son attelage. Le chlomard le tirant amène alors ce dernier sur le bas côté et commence à brouter toutes ces belles fleurs... PETAURE COUILLU ATTENTION A CE QU'IL BROUTE, l'avertissement d'Olaf arrive trop tard... Les effets des blarelles se font déjà sur la pauvre bête qui entraîne l'aventurier et la roulotte dans une course folle...**

Il ne reste plus qu'à tenter de rattraper la roulotte et d'abattre la pauvre bête pour sauver les passagers.

CHLOMARD

TRAVAILLEUR DE FORCE

le chlomard est un paisible herbivore, qui n'a d'autres but dans la vie que de tirer charrues ou roulettes, sauf quand il broute des blarelles, cette pauvre bête devient folle, et fonce droit devant elle. Seule la mort ou un obstacle définitif peuvent l'arrêter...

For +6, Dext +0 Const : +9, Sag +1, Int +0, Chari +0 PV : 60

Attaque : +7

Défense : +4

Sauvegarde : +4

- **Compte tenu de la vitesse de déplacement du chlomard, les joueurs doivent faire un jet de dextérité (ou d'acrobatie) sup à 20 pour monter sur la roulotte en cavale sinon il y a vautre et 1d6 de dégâts**
- **Les joueurs peuvent poursuivre le chlomard sur d'autres montures s'il en disposent, dans ce cas un jet de dextérité ou d'équitation sup à 18 est nécessaire avant chaque attelage sinon un malus de -4 est appliqué sur tous les jets d'attaque.**
- **La course poursuite ne dure que 10 tours au maximum, au onzième, l'attelage se brise contre un platane traversant la route provoquant 2d6 de dégâts à ses occupants. Et une demande de remboursement de 25 PO de la part d'Olaf.**

Le chariot termine donc sa course en se fracassant et projetant les occupants en suivant les lois de la physique connue à Eckmül : toute bestiole qui monte finit par vous tomber sur la gueule (ou dans une gueule si on est un troll bien sûr). Enfin, bref, malheureusement ou heureusement pour vous aucune gueule ne vous attend, seulement

l'accueil un peu rude d'un sol jonché de pierres, les plus chanceux tombent sur un tapis d'orticoles.

ORTICOLES

CHIANLIE POISSEUSE

une plante urticante dont les feuilles gluantes adhèrent sur toutes les surfaces, bonne en soupe mais détestable en friction

Malus de -2 à tous les jets pour les 6 prochains tours à cause des démangeaisons si les joueurs font un jet de sauvegarde inférieur à 20.

Après quelques frictions sur vos contusions et gratouilles sur vos plaques de boutons, vous commencez à constater les dégâts.

la bête abattue (par l'arbre ou les joueurs) gît sous la roulotte, les réparations de cette dernière vont nécessiter l'intervention d'un forgeron pour réparer l'attelage et une des roues. Olaf propose donc que Balder vous accompagne emmener les pièce au village le plus proche qui est à 6 lieux d'ici soit 4 à 5 heures de marche, Olaf pense que l'on pourrait y accéder en longeant la rivière, soit en passant à travers la forêt. un choix s'impose et rapidement.

En attendant que vous vous décidiez Balder procède au démontage de la roue et de la fixation cassée de l'attelage, non sans maudire votre manque de chance...

Olaf craint aussi que suite à l'altercation avec certains habitants du village précédent, des miliciens ne vous donne la chasse (ou pire des bergers lassés des bêtes ou en manque de femmes, voir d'hommes, par leur longs mois dans les alpages). On est jamais trop prudent, il vaut mieux faire très vite.

D'ailleurs à la perspective des bergers réveille vos vers qui vous ont comploté par une puissante douleur que eux ne veulent pas recevoir de visite à domicile (et là je les comprend totalement)...

1,2,3

Promenons nous dans les bois...

Les aventuriers peuvent choisir de passer par les bois ou en longeant la rivière (voir 4,5,6). Le même choix doit être fait au retour : bois ou rivière... Si ils repassent par le même chemin qu'à l'allée, les ennemis rencontrés ne sont plus présents, il en sera de même pour rejoindre le village avec les roulottes et le traverser...

Le sentier qui passe à travers les bois semble très praticable, la route est bien sûr ombragée. L'odeur des feuilles mortes et des feuilles à chèvre (une plante dont se nourissent certaines chèvres arboricoles) est revigorante... A le plein air, il manque plus d'un bon camembert pour se sentir revivre...

La progression se fait sans difficulté, au bout d'une bonne heure vous êtes presque arrivé à la lisière de la forêt, les arbres changent d'aspect, ce qui n'est pas dérangeant en soi. Par contre une odeur désagréablement aigre se fait sentir...

DIVRATIOLE SHLAMPANT BALANÇOIRE À PÉTAURES

Le divratiole est un être semi-animal semi-végétal qui produit des fruits, Ses lianes sont enduites d'une sécrétion collante. Ces dernières sont très mobiles et attrapent généralement des proies en quelques secondes... La substance de la bestiole ou de l'aventurier piégé sera absorbé très lentement par de minuscules ouvertures poreuses. L'homme se laisse généralement pas prendre, car il remarque à temps le tas d'os sous l'arbre et s'éloigne prudemment... Le divratiole ne peut heureusement piéger qu'une seule proie à la fois... ouf...

For +1, Dext +5 Const : +5, Sag +0, Int +0 Chari +2

PV : 20/liane 70/tronc PE : 0

Attaque : 1 point de dégât par tour contre la proie piégée.

Défense : +3

Sauvegarde +4

- Les joueurs doivent faire un jet de perception supérieur à 15 pour ne pas confondre cette odeur de charogne avec celle de la cuisine d'un des restaurants d'Eckmül membre de la GRR (Guilde de la Restauration Rapide).

- Les joueurs doivent faire un jet de fouille supérieur à 10 pour apercevoir le cadavre d'un pauvre aventurier au pied d'un arbre. En y regardant de près ils remarquent aussi des petits ossements, ...

- Si un des joueurs s'approche sous l'arbre, une fouille supérieur à 15 leur fait trouver la bourse de l'aventurier contenant 25DO (cool)... une perception supérieur à 15 ou une connaissance des plantes de même niveau leur fera comprendre qu'ils sont sous un divratiole rampant, dont ID6 lianes commencent à enserrer l'un des joueurs...

Finalement plus de peur, que de mal (ou plus de mal, que de peur ça dépend comment vous êtes doués). Vous réussissez à vous extirper des lianes en remerciant votre bonne étoile de ne pas avoir eut le temps de faire la sieste sous cet arbre comme l'infortuné cadavre qui gît là... qu'elle mort horrible que celle de terminer en "AlgueauFlesh"© pour plantes carnivores.

Une fois remis, il ne vous reste plus qu'à reprendre la route vers le village le plus proche en transportant avec vous les pièces à réparer. (passez à Le Village de Pyston et sautez le 4,5,6 suivant)

4,5,6

Pendant que le loup y est pas...

Les aventuriers peuvent choisir de passer par les bois ou en longeant la rivière (voir 4,5,6). Le même choix doit être fait au retour : bois ou rivière... Si ils repassent par le même chemin qu'à l'allée, les ennemis rencontrés ne sont plus présents, il en sera de même pour rejoindre le village avec les roulottes et le traverser...

Le chemin qui longe la rivière vers Pyston semble être un vieux chemin de halage, il est étonnant qu'il ne soit plus fréquenté. Ces chemins servent normalement à tracter des barques à l'aide de quintocornus qui longent la berge avec leur conducteur.

Balder pense que cet itinéraire serait parfait avec les roulottes, il fait frais, le soleil darde ses rayons à travers le feuillage des saules. Si vous étiez moins pressé on pourrait dire que l'endroit serait parfait pour faire une partie de pêche...

En parlant de pêcher, un bruit dans l'eau attire votre attention, à 200 pas en aval un groupe de ce qui semble être des jeunes filles barbotent dans l'eau en riant. Finalement il est vraiment bien ce chemin de halage...

De là où vous êtes vous ne les distinguez pas bien à cause des branchages mais il semblerait bien qu'elles soient nues...

- Les joueurs doivent faire un jet de perception supérieur à 15 sur leur initiative pour se rendre compte qu'il ne s'agit pas de jeunes filles mais "d'ondines lavandières", une des races communes de ces espèces de sirènes d'eau douce, les approcher dans l'eau serait risqué... (ID6 ondines)

ONDINES LAVANDIÈRES N-3

APPEAU À HORMONES

les ondines lavandières sont la race commune des ondines. Elles vivent en communauté dans des petites rivières ou elles batifolent nues et chassent dans l'eau des petites proies ou des aventuriers. Ces créatures aux courbes parfaites ne sont cependant pas humaines, elles restent de redoutables prédatrices qui à coup de crocs et griffes on vite fait de mettre un étalon en pièces. On en trouve aussi une autre race dite "commune" appelée à tort "ondine des dunes", elles se groupent généralement en banc, (dès que viennent les premières chaleurs de l'été), sur nos plages, leur courbes et poses lascives ont fait le malheur de plus d'un pêcheur...

For +3, Dext +4 Const : +2, Sag +2, Int +20 Chari +5

PV : 40 PE: 20

Attaque : +8

Défense : +7

Sauvegarde +9

Acrobatie +11, Natation +8, Perception +7,

Atout sexy, Artiste de la tripaïlle

• **les ondines ne sortiront pas de l'eau pour attaquer les joueurs mais leurs poses lascives et très suggestives auront vite fait de jouer contre les travers : "Fonce sans réfléchir" et "Obsédé sexuel" ou "curiosité malade" une jet de sauvegarde supérieur à 20 est nécessaire pour ne pas pénétrer (dans l'eau). Les joueurs qui ont succombé ou sont trop abrutis pour s'être tout de suite jetés à l'eau à poils se trouvent immédiatement attaqués...**

Y'a pas à dire rien ne vaut un bon bain glacé pour refroidir les ardeurs. En espérant que vous avez encore tous les morceaux de votre anatomie, vous pouvez reprendre votre route et quitter ce chemin dont vous comprenez maintenant la cause de son manque de fréquentation... (ou pas si vous n'avez pas découverts la nature des jeunes filles) .



Pyston (prononcé pisstonn)

Ville ouvrière et petit port de pêche..

La ville de Pyston est un petit port de pêche agréable, on y trouve beaucoup de produits régionaux issues de la mer. Il n'y a cependant pas de port marchand, mais juste une trentaine de petites barques propulsée par des lézards à pets. Ces petites bestioles ont la particularité d'expulser avec force et régulièrement par leur queue creuse de l'air. en fait on pourrait presque dire qu'ils fonctionnent comme un tube qui absorbe l'air à un bout, est l'expire avec violence à l'autre... cette particularité à permis aux pêcheurs de se servir d'eux comme propulseurs sur leurs barques, ainsi placé à l'arrière, la queue pendant dans l'eau, un lézard à pets suffit à emmener sa barque...

Sur le port de pêche des petits commerçants ont des petites "Brasseries" que l'on nomme ainsi à cause de la façon rapide de servir les plats locaux aux visiteurs. En se renseignant, un peu vous apprenez que le bourgmestre se nomme Mamuth, et que le forgeron du village se trouve à gauche sur le port... vous vous y dirigez sans tarder...

La forge de Theodar le forgeron, est comme toutes les forges. Il s'agit d'un petit espace aménagé à proximité du relais de pots. L'endroit tient de la vieille grange, le sol est en terre battue. Aux murs en bois pendent de nombreux outils : pinces, marteaux... Dans un autre coin se trouve pelle-mêle de nombreuses barres de fers, cuivre, et bronze... La forge est un endroit sombre et poussiéreux, ou se mélange l'odeur du métal porté à chaud, et celle de la corne brûlée.

Théodar ne rencontrera aucune difficulté pour réparer l'attelage et la roue, il faut juste du temps. Vous pouvez donc aller flâner en ville. le montant de

la réparation ne sera pas trop élevé... 25 DO maximum vous assure Theodar.

- **Pyston est une ville sans histoire, ou la vie suit son cours entre les concours de jeu du boulet (Lobjectif est de lancer des boulet en fonte le plus près possible d'un pauvre porc attaché à une corde.**
- **Un jet de renseignement dans une auberge ou sur le port supérieur à 10 laisse comprendre aux joueurs que les habitants de Pyston s'ennuient un peu.... Balder proposera l'idée de passer par ici avec la troupe pour faire un spectacle ce soir pour renflouer un peu les caisses... et pourquoi ne pas partager une partie de la recette si les joueurs acceptent de monter un spectacle...**
- **Un jet de diplomatie supérieur à 14 sera nécessaire pour convaincre le bourgmestre, d'accepter l'organisation d'un spectacle ici, à condition que 30% de la recette lui soit versée discrètement. Un jet de diplomatie ou de bluff supérieur à 20 permettra de descendre ce pourcentage à 10%. Mais les joueurs doivent développer un argumentaire cohérent et vous le présenter... (et oui dommage que les jumelles ne soient pas là... elles auraient sut le convaincre sans difficulté...)**
- **Si les joueurs ne trouvent pas l'idée du spectacle Balder la proposera à Olaf en rentrant au camp...**

La visite de la ville se fait sans difficulté, vous pouvez y trouver de l'alcool et des produits culinaires régionaux tels que le poulpe des montagnes mariné dans son jus d'encre, ou le piment de pipette (AOC)... mais point d'armurerie, tout juste un rebouteux qui pourra soigner quelques blessures grâce à un talent incertain de guérisseur...Enfin Théodar a terminé son travail, il ne vous plus qu'à rejoindre vos compagnons et vous préparerez à repasser dans ce charmant village...

Le spectacle

L'École des fans

La remarque de Balder porte ses fruits, Olaf trouve que l'idée est excellente, et elle permet de se faire un peu d'argent facile...

Les joueurs vont peut être se montrer réticents. C'est normal l'idée d'enfiler un collant n'excite personne, par contre les soeurs Nisma et Ona.

Elles peuvent se montrer très persuasives... Elle peuvent tenter un jet de Bluff ou jouer de leur charisme pour influencer les joueurs. (contré par psychologie), ou balder de son intimidation.

De plus Olaf explique que les risques sont limités et que de toute façon il vaut mieux faire un spectacle à pyston ce soir, passer la nuit à l'abri sur la place et partir demain à l'aube...

- **Un spectacle dure 10 tours.**
- **Les joueurs doivent mimer un minimum les actions (C'est obligatoire mais ne doit être annoncé qu'une fois le principe du spectacle accepté... j'aime bien car ça fait grincer des dents et ça décoince certaines joueuses ou joueurs)**
- **Un pourcentage sera à verser à la fin du spectacle au bourgmestre. Oublier de lui verser serait une grosse erreur... qui entraînerait immédiatement une intervention de la milice pour vous chasser de la ville (2d6 miliciens et amende de 2D6 DO / Joueurs ou 2 jours de prison si les joueurs perdent)**

• **COMBIEN ça rapporte ce petit spectacle? En fonction des jets de dés et de la qualité de la pantomime... faites voter vos joueurs voici le mode de calcul:**

Les joueurs doivent faire un jet supérieur à 15 dans leur domaine en usage dans le spectacle, pour voir si le tour marche sans problème. Un jet de 1 entraîne par contre une blessure grave (1d6 de dégât) et empêche ce joueur de continuer. Un jet de 20 (sans les bonus) garanti 10 DO et une ribaude (ou un badaud) pour ce soir en plus de l'apport du jet de bluff suivant...

Puis un deuxième jet de BLUFF destiné à déterminer comment ils en mettent plein la vue au public. Ce jet est équivalent au nombre de DA récolté par tour.

Puis on fait voter les joueurs sur une note de 1 à 10 qui donne un bonus équivalent en DA en plus. Si les joueurs sont trop indulgents vous êtes libres de leur coller un malus sur leur jet de -3 à leur tour...

MILICIEUX

N-1

FANAS DE MILITARIA RECALÉS AUX CLASSES...

les miliciens sont tout en bas de l'échelle des hommes d'armes. Ce sont des gueux qui portent de temps en temps des armes. Ils peuvent cependant avoir un don dans la lapidation et la couardise...

For +1, Dex +0 Const +0, Sag +0, Intel -1, Char +0

PV : 5 PE : 5

Attaque : +1 (1d6+FOR)

Défense : +1

Sauvegarde : +0

Compétence : lapidation +2, couardise

Pouvoirs communs : Fait tomber les poils, faits péter par les oreilles

LE SPECTACLE

Quelques Conseils de Kamellia, prof à l'académie des Arts du spectacle du corps

"Monter un spectacle c'est pas à la portée du premier abruti venu... il faut beaucoup de persévérance, d'assiduité, de temps, et d'argent... Et vous n'avez aucun de ces talents..."
.Kamelia

Merci Kamélia pour ces conseils. Bon pour faire simple il va falloir trouver un truc à faire lié au compétence de chacun, vous avez bien parmi vos joueurs un nain équilibriste sur corde à piano, ou une fille avaleuse de sabres... non ?

Bon il va donc falloir que les joueurs trouvent une idée de spectacle en adéquation avec leur talent

par exemple

Acrobatie : Belles pirouettes, et saute mouton au dessus de braises en feu

Dextérité : on jongle avec des pierres en silex ou des couteaux effilé...

Bluff ou diplomatie : concours de poésie ou chansons...

LE TOUT EST PRETEXTE A PANTOMIME.

JE SAIS LE VIE EST RUDE

Bonne Chance...

le chaud mustgone lendemain de fête

Ah quel succès mes amis s'exclame la troupe, le lendemain matin, les jumelles sont admiratives devant vos exploits, ceux du spectacle et ceux de la nuit (si il y'a lieu, va même peut être y avoir moyen de finir par conclure là...).

ça y est vous êtes une une CROK STAR... la célibrité, l'argent, les femmes...

la journée s'annonce bien... les ribaudes que vous avez levée cette nuit quittent vos couches...

Et là... c'est le drame...

Vos charmants invités (je veux parler de vos vers) vous rappellent à l'ordre féroce. Vous subissez leurs attaques.

Saloperies, je sais....

VOUS PETIS VERS

N-1

VERS NON MELOMANES

Vos petits vers semblent insensibles à la musique et vous le font savoir...

For +1, Dext +5 Const : +4, Sag +0, Int +1 Chari +0

PV : 9 PE: 10

Attaque : +8 et 1d6 de dégâts (+ 3 tours d'inconscience) contre son hôte sinon +2 et 1d6 de dégâts

Défense : +5

Sauvegarde : +4

Compétences : Intimidation +20 (contre l'hôte d'une de ces bestioles) Acrobatie +10 (une fois à l'extérieur ça se faufile bien et rampe vite)

Une fois que les membres touchés par cette attaque reviennent à eux, vous êtes déjà en route. Le temps presse, vous avez un colis à livrer et Malestromg vous l'a fait savoir... durement...

Sur la route Toute la sainte journée...

La route reprend son cours au rythme de la marche monotone des chlomards. En fin d'après-midi, les douleurs provoquées par vos vers s'estompent, il semblerait que ces sales bestioles soient contentes par le temps que vous avez rattrapé. Le bon côté c'est que les jumelles et Mme Darcinia sont aux petits soins avec vous.

Vous devriez arriver en vue d'Eckmül demain... C'est une bonne nouvelle...

la nuit commence à tomber et compte tenu de votre état il est hors de question de continuer la progression de nuit... il ne vous reste plus qu'à faire halte.

Cette journée de repos forcé vous a fait du bien. le feu crépite, l'ambiance devient plus chaleureuse. Balder vous fait goûter une spécialité qu'il a eut le temps d'acheter à Pyston avant de partir, il s'agit d'un alcool que l'on mélange avec de l'eau et qui chasse la fatigue, et les idées noires... Quoiqu'il en soit ça doit être vrai car au bout du troisième gobelet vous vous êtes fait au goût anisé... vous regagnez (pour ceux qui boivent) 3 PV et de PE par personne...

Au bout d'un moment chacun va à ses petites affaires Olaf et Darcinia rentrent se coucher. Balder va donner à manger à Manou.

Les Jumelles Nisma et Ona vont se laver à la rivière située à une trentaine de pas du campement.

C'est du propre La rivière...

- **L'alcool chauffe les esprits, un de vos joueurs semble remarquer que l'une des jumelles lui fait les yeux doux (C'est fou comme on hallucine des fois en buvant). Cette dernière s'éloigne en prétextant vouloir aller prendre un bain à la rivière... Cependant je suis prêt à parier qu'il y aura bien un mec dans le groupe pour se proposer tout seul de les suivre discrètement....**

- **votre joueur ne tient plus (Jet de sauvegarde sup à 30), il se doit de la suivre, discrètement. (Excuse type : bon bah moi je vais chercher du bois, moi.... faudrait pas que le feu tombe...)**

- **jet de discrétion supérieur à 15 sinon un autre joueur l'accompagne.**

La rivière est situé en contrebas du campement, on ne peut pas la voir d'ailleurs de là bas. Son flux est calme et régulier, l'herbe y est fraîche, et la nuit y semble plus chaude...

En vous approchant, vous percevez une tenue accrochée dans un des bosquets longeant cette petite rivière. Vous entendez la voix d'une des jumelles qui semble chanter une chanson à bain (c'est comme les chansons à boire mais celles là c'est très impoli de les chanter devant un troll, ça les mets en rogne)... De là ou vous êtes vous ne pouvez pas voir grand chose. A moins de bouger et d'essayer d'avancer.

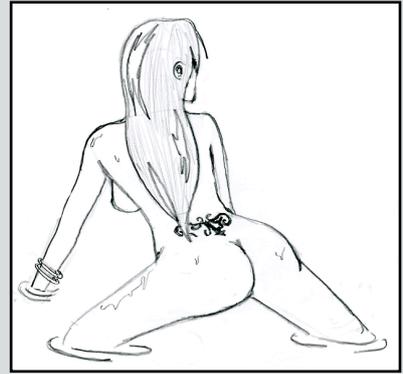
- **Un jet de perception supérieur à 10** vous permet d'apercevoir une des jumelles nue, en train de nager dans cette eau fraîche, elle ne vous a pas vu mais semble prendre un plaisir certain à ce bain, elle est vraiment superbe... pfff oh la la...

- **Un jet de sauvegarde supérieur à 15** est nécessaire pour ne pas avoir un malus de -4 sur tous les jets pendant 3 tours à cause d'un coup de sang...

- **Un nouveau jet de perception en tenant compte du malus obtenu par la vue de ce corps magnifique sup à 15** est nécessaire. Si le (ou les) joueur(s) loupe ce jet il(s) n'ont pas aperçu la seconde jumelle qui n'est pas dans l'eau et qui les regarde d'un air furibond.

- **la seconde jumelle nisma utilise son pouvoir "Faire grossir les testicules"** (Jet de concentration +10 contre un jet de sauvegarde le part de la victime). vous sentez de manière surprenante passer son anatomie de la taille des raisins secs à ceux de deux beaux melons... vous commencez à vous sentir à l'étroit. Vous avez un gêne de -4 sur tous vos jets pendant la prochaine heure... Arghh

- **Tout ce remue ménage attire l'attention de Ona** qui est très surprise de votre présence et non moins mécontente. il va falloir s'expliquer maintenant : **jet de bluff supérieur à 15** pour s'en sortir ou **diplomatie supérieur à 15**. L'intimidation n'est pas la bonne méthode... Si un des joueurs tente cette dernière, Ona utilisera son pouvoir "Provoquer la satisfaction sexuelle" cette feinte vous immobilisera pendant 4 tours pendant lesquels elles auront largement le temps de vous tabasser ou de vous assommer (malus de-4 sur leur jet), elles en profiteront pour vous faire les poches. Si vous vous en sortez avec le bluff ou la diplomatie Ona et Nisma croiront votre histoire de la recherche du bois ou du bruit de la bête qui rode... mais dans ce cas, taquines comme elles sont, elles vous laisseront avec vos raisins gonflés à bloc, juste pour le fait de les avoir vu... sans leur demander avant... non mais...



NISMA & ONA

N-3

JUMELLES SOUPLES

Nisma et Ona sont deux soeurs, dont le principale talent, outre une plastique parfaite (et parfaitement identique) est d'avoir des talents de contorsionnistes, l'acrobatie, la danse et un goût certain de la mise en scène...

For +0, Dex: +3, Const : +2, Sag : +1

Int : +4, Char : +7 PV : 23 PE : 5

Attaque : +4 (2d6 à mains nues)

Défense : +10

Sauvegarde : +4

Compétence : Acrobatie +6, bluff + 8, Psycho+8, Renseig+8, Equitation + 4, concentration + 11. Atout : Talentueuse acrobatie, Provoque la satisf sex.(nisma), fait grossir les testicules(ona), art martiaux

Eckmül n'est bientôt plus qu'à quelques heures. et ces charmantes bestioles semblent pressées d'arriver...



Le lendemain l'incident de la veille semble oublié et Olaf à qui l'affaire a été conté, n'arrête pas de vous charrier, mais le pire c'est les jumelles.. vous voilà affublé du terrible surnom de raisins secs... brrr (modifiez votre fiche de personnage pour la peine). Elle va être longue cette journée...

Vos amis les vers, vous rappellent que vous devez reprendre la route.



marais salés.

Les paluds

Vous arrivez en vue des paluds, c'est une zone de grèves puantes située à la limite nord de la ville. on y trouve de petits marécages transformés en marais salants, par des paysans courageux et entreprenants. la plupart du temps sous le vent des tanneries puisque le zéphyr souffle beaucoup plus souvent du sud vers le nord, les salins ne sont pas un endroit agréable. Pourtant c'est cet arôme de décomposition animale qui donne au sel d'Eckmül son parfum inimitable, recherché par les gastronomes. Un groupe de paysans est en train de partager le repas au bord des marais...

BRAVES PAYSANS

EUH...

Les paysans des marais salants sont de courageux travailleurs, qui aiment à partager sans retenue ce que la nature leur offre.

Ce n'est qu'un au revoir

sniff

Vous arrivez assez rapidement en vue du faubourg des tanneurs. La petite troupe s'arrête au niveau de la place des tanneurs. A votre gauche se trouve la grande allée des troupeaux si large que six roulottes pourrait y avancer de front.

Olaf et Darcinia quittent leur roulotte et se dirigent vers vous. Ils vous expliquent que vos routes vont se séparer là... Ils doivent filer vers l'ouest... et regrettent sincèrement de vous laisser là... Même les jumelles Nisma et Ona, qui

vous avez bien cassé regrette votre départ, tout le monde à droit à une bise... Balder espère sincèrement que vos routes se croiseront à nouveau et manou lache une sorte de plainte poignante (entre Chebaka et Tabatha C.) ... Vous avez tous un petit pincement au coeur en voyant cette petite troupe s'éloigner par la grande allée des troupeaux, au milieu des centaines de gramoches qui arrivent à contre-sens.

Il ne vous reste plus qu'à trouver la route maintenant...

- *un jet de diplomatie de 5 suffit pour partager leur repas et glaner quelques infos sur Eckmül. Ils vous explique que le plus cours chemin pour le conservatoire et prendre la direction plein sud, à la place des tanneurs vous allez vers la place des odeurs, vous prenez la rue des merveilles, qui débouche sur la place aux sueurs et l'anse des pêcheurs, de là, la rue des élixirs vous mènera au conservatoire... rien de plus simple quoi... vous avez notez...*

- *un jet de renseignement de 5 suffit qu'un badaud vous dirige vers la place des odeurs. Cependant les joueurs prudents devraient penser à faire un jet de psychologie de 15 pour se rendre compte si ce badaud leur ment ou pas... si ils n'y pensent pas. Vous lancez Id6 : là4 la direction est bonne, 5à6 allez à la section "impasse".*
- *Jet de perception de 10 permet de trouver la place à l'odeur...*

perdu ! essaye encore...

Impasse

- **un jet de renseignement de 5 suffit qu'un badaud vous dirige vers la bonne direction** Cependant les **joueurs prudents devraient penser à faire un jet de psychologie de 15 pour se rendre compte si ce badaud leur ment ou pas... si ils n'y pensent pas. Vous lancez 1d6 : là4 la direction est bonne, 5à6 allez à la section "Impasse".**

Hum, ça commence mal, il avait pas l'air clair, le badaud qui vous a donné la direction, et toutes ces rues se ressemblent un peu... Quel foutoir...

- **lancez un 2d6 l'un à la suite de l'autre... et comparez vos résultats avec le tableau ci dessous :**

- 1 - Vous arrivez dans une impasse
- 2 - La rue continue à droite...
- 3 - La rue file en remontant à gauche...
- 4 - Une petite rue pavée s'élance sous vos pieds...
- 5 - Une grande rue rectiligne file à perte de vue...
- 6 - il vous semble être déjà passé par là...

puis

- 1-2 Un passant aimable vous remets enfin sur le bon chemin... ouf
- 2-4 Coup de bol, vous venez de retrouver la bonne direction quel sens de l'orientation...
- 5 - Des ivrognes vous demandent à insistance votre bourse... 1d6 adversaires
- 6 - Une bande de petites frappes essaye de vous détrousser. et peut être de vous violer. 2d6 adv.

PETITES FRAPPES N-1

PAUVRES GARS REJETÉS PAR LA SOCIÉTÉ....

Une bande de jeunes s'en prend à vous, ils sont pas vraiment méchants, mais lorsqu'ils sont en bande, ils passent leur temps à foutre le feu aux charrues ou à essayer de taper des plus petits qu'eux... mais c'est pas leur faute... ce sont des incompris... ils attaquent à coup de pierres, bâton et quelques fois charrettes bélier...

For +1, Dex +0 Const +0, Sag +0, Intel -1, Char +0

PV : 5 PE: 5

Attaque : +1 (1d6+FOR)

Défense : +1

Sauvegarde : +0

Compétence : lapidation +4, course à pieds +2. Pouvoirs communs : fait apparaître des dessins colorés sur les murs ou les charrettes...

IVROGNES N-1

HANDICAPÉS DE LA VIE...

La vie est dure dans les grandes villes, et casse quelques fois les gens... enfin ceux là, c'est votre tronche qu'ils veulent surtout casser...

For +0, Dex +0 Const +0, Sag +0, Intel -1, Char +0

PV : 5 PE: 5

Attaque : (1d6+FOR)

Défense : +1

Sauvegarde : +0

*Compétence : soulerie +2
Pouvoirs communs : Provoque la soif*

Heureusement éliminer ces affreux ne vous pose aucun problème, il ne vous reste plus qu'à continuer votre progression.

des odeurs &

des merveilles

Vous quittez le faubourg des tanneurs en laissant derrière vous cet endroit nauséabond. On dit que le faubourg des tanneurs est l'un des endroits où l'on se débarrasse des cadavres gênants. Certains artisans seraient spécialisés dans la confection d'objets en cuir humain... quoiqu'il en soit vous êtes contents d'avoir trouvé la direction de la place aux odeurs...

Vous arrivez au quartier des merveilles (ou merdes-vieilles en vieux Eckmülien)...

Contrairement à ce que son nom pourrait le laisser croire ce coin n'a rien de merveilleux, c'est un sinistre alignement d'entrepôts et de dépôts, où sont stockes, les marchandises non périssables venues par mer ou par terre. Plus une cargaison a de la chance de prendre de la valeur avec le temps, plus elle est stockée longtemps. Vous croisez dans ce quartier de solides débardeurs aux épaules carrés...

- **un jet de diplomatie de 5 est nécessaire avant de demander un renseignement sinon il peut y avoir altercation avec un des manutentionnaires ou il vous renvoie paître ailleurs...**

- **un jet de renseignement de 5 suffit qu'un badaud vous dirige vers la bonne direction** Cependant les **joueurs prudents devraient penser à faire un jet de psychologie de 15 pour se rendre compte si ce badaud leur ment ou pas... si ils n'y pensent pas. Vous lancez 1d6 : là5 la direction est bonne, 6 allez à la section "Impasse".**

Vous finissez de descendre la rue des merveilles et arrivez à la place aux sueurs....

La Place aux Sueurs

Poissons plus ou moins frais...

La place aux sueurs est situé jsute à côté de l'anse aux pêcheurs, elle porte son nom à cause du travail acharné des matelots du port. Dans le port d'Eckmül y'a des marins qui chantent les rêves qui les hantent... y'a des marins qui dorment ... et ça sent la morue... euh pardon... je m'emporte là... En fait ça pue le poisson pas frais...

Les quais du port sont noirs de monde, tous sont affairés autours de la vente à la crié des poissons : un coutume locale ou celui qui crit le plus fort qui gagne le droit d'acheter tout le lot de poisson... Argh cet odeur... Bon maintenant la rue de quoi, il faut trouver ?

- un jet de renseignement de 5 suffit qu'un badaud vous dirige vers la bonne direction. Cependant les joueurs prudents devraient penser à faire un jet de psychologie de 15 pour se rendre compte si ce badaud leur ment ou pas... si ils n'y pensent pas. Vous lancez 1d6 : là5 la direction est bonne, 6 allez à la section "impasse".

- Jet de sauvegarde supérieur à 5 pour ne pas vomir sur l'étale de l'un des marins et déclencher une esclandre sur le port... 1D6 marins vous attaque dans ce cas...

TARBARLYDESMERS

UN JOUR LA MER LES A PRIS...

ça sent la morue, c'est mal rasé, ça porte des cirés, ça boit comme des trous et c'est susceptible, et oui c'est un pêcheur br'aition...

For +3, Dex +2, Const +0, Sag +0, Intel -1, Char +0

PV : 5 PE: 5

Attaque : +3 (1d6+FOR)

Défense : +2

Sauvegarde : +0

Compétence : natation +4, Métier : Marins

Gros carton au box office

Rue des Elixirs

La rue des élixirs, est une petite rue pavé et tortueuse. De nombreuses boutiques à la devanture en bois s'étalent dans des teintes vertes et bleues de chaque côté. On y trouve de tout, des chaudrons pour la préparation des potions, des hiboux et chouettes apprivoisés pour le transport du courrier, des boutiques de livres universitaires et de traités de magie, et la célèbre boutique de Naggy Pouleur, le préparateur d'élixirs le plus renommé d'Eckmül...

- Si les joueurs sont pas trop bêtes, ils tenteront peut être leur chance avec Naggy Pouleur en lui parlant de leur problème de vers... Ce derniers dispose d'un vermifuge très efficace à base de salive de yak macérée avec des rognures d'ongles de porcs et de lard de poux... un truc formidable... bon pas trop bon (Jet de sauvegarde de 15 pour ne pas le vomir). Si les joueurs réussissent à l'avalier, et à payer la note (10DO la potion), ils sont débarrassés de leurs vers. Ils peuvent alors soit envoyer chier cette mission de daube, ou quand même porter le colis allez voir "Toproc", ou même l'ouvrir par curiosité... (allez alors au "paquet")...

La rue file vers le sud et vous voyez enfin le Conservatoire d'Eckmül.... ouf...

le Conservatoire :

"le pétaure à dégraisser"

Le conservatoire existe depuis des millénaires, c'est sans doute l'institution la plus respectée de Troy. on y enseigne de nombreuses disciplines, mais son objet premier est bien sûr de former les sages, qui iront relayer la magie dans quelques villages lointains...

Vous arrivez au pied de ce vaste édifice. Un petit panneau semble vous indiquer l'accueil... confiants vous le suivez...

- Certaines personnes se sont perdus pendant des semaines dans ces couloirs, veuillez faire un jet de fouille de niveau 10 pour dénicher ces foutus panneaux de direction et trouver l'accueil... si vous échouez à ce jet vous perdez 1 PE par échec tellement ça vous bouffe les nerfs...

Après quelques heures de recherche dans les couloirs déserts, vous finissez par trouver le panneau salvateur ou la bonne âme qui vous indique l'accueil des visiteurs...

Confiants vous pénétrez, dans une pièce bondée de monde. Vous vous dirigez vers le pupitre du fond, et adressez la parole à la "secrétaire"....

- Cette dernière ne vous répond pas elle pointe d'un doigt une affichette "Prenez un ticket"... Lancez 2D6 multiplié le résultat par 10 secondes et attendez que ce délai s'écoule avant de rappeler les joueurs... vous pouvez en tant que maître de jeu mimer un dialogue avec une collègue, ou le fait de vous faire les ongles... enfin tout ce qui énerve... mais n'adressez pas la parole aux joueurs... si ils n'attendent pas la fin du délai pour revenir... rajoutez 1D6x10 secondes... ça leur mettra la haine et vous ça vous repose la voix...

"NUMERO 424, AVANCEZ!"

La secrétaire, limite aimable, vous demande ce que vous voulez... "Bonjour c'est pour quoi? z'avez votre ticket? hum alors faite vite, j'ai pas que vous à voir..."

- **Un jet de diplomatie ou de bluff, ou charme supérieur à 15 est nécessaire pour la convaincre du bien fondé de votre mission et qu'elle envoie enfin quérir le vénérable TOPROC. Sinon Attente de 1D6 x 10 secondes (normalement ils devraient commencer à vous insulter)...**

le paquet

“Toproc”

Vous êtes guidé par un jeune novice blondinet et efféminé qui vous mène à travers les couloirs. Vous commencez d'ailleurs à douter de pouvoir retrouver la sortie, peut être auriez vous dut semer des cailloux... enfin... Vous arrivez dans une salle d'attente, somptueusement décorée, avec des portraits du même homme sur tous les murs, à chaque fois dans une situation différente, recevant

- **Un jet de fouille de 5 permet aux joueurs de comprendre que ce personnage est sans doute TOPROC et qu'il doit être particulièrement imbu de sa personne...**

un diplôme des mains du vénérable FUQATOU, ou une médaille d'un bourgmestre...

Au bout d'une dizaine de minute, un autre novice sort du bureau face à vous et vous propose de bien vouloir, vous introduire, dans le cabinet de travail du très respectable TOPROC.

Le respectable TOPROC n'a pas l'air commode, son visage est dur, il est chauve comme la plupart des sages et porte une tige blanche, avec de nombreux bijoux et amulettes. Il vous adresse un “ASSEYEZ VOUS” Glacial qui serait donné sur le ton d'un “ASSIS SALE BETES”... “MALESTROMG est un vieux fou! Il n'a jamais put supporter, le fait que mes travaux sur les vers stomatoparasitaires soient les seuls valables et reconnus par le conservatoire. Quand à

sa théorie que c'est bestioles soient intelligentes, et que l'on puisse les apprivoiser... c'est ridicule... Cet homme est un vieux fou sénile... j'ai accepté de vous recevoir par simple curiosité alors que voulez vous ?”

- **Un jet de psychologie de 10 fera comprendre aux joueurs que TOPROC n'aime pas du tout plaisanter... mais vraiment pas du tout.. il se considère vraiment comme un spécialiste dans son domaine. Pourtant les vers qui vous vrillent les intestins vous font comprendre qu'il est loin de la vérité**

- **les joueurs doivent relire la missive qu'ils ont noté et donner le paquet à TOPROC. Ils peuvent tenter de refuser mais les vers les rappelleront à l'ordre dans ce cas... TOPROC le remarquera et les questionnera sur leur douleurs...**

TOPROC écoute avec attention votre message, il se détend... “Ainsi ce vieux fou, reconnaît enfin ma valeur, et m'envoie un sujet digne du niveau des mes études...”

Pour ce qui est de votre problème de vers nous verrons ça plus tard, il existe un remède très simple...”

Allumant une bougie pour y voir plus clair, il ouvre alors avec précaution le précieux colis...

le paquet, c'est de toute beauté...

“ohhhhhh”

Vous êtes aussi impatients que TOPROC de connaître le contenu de ce paquet, ça va faire quelques jours que vous le trimbalez quand même...

Une odeur très désagréable d'origine fécale envahie la pièce, le visage de TOPROC vire au pourpre...

“QU'EST CE QUE C'EST QUE CA ? UN ETRON ! VOUS VENEZ ICI

M'OFFRIR UN ETRON! CROYEZ VOUS QUE L'ON PEU SE MOQUER DE MOI SANS CONSEQUENCES! POUR VOTRE PROBLEME DE VERS VOUS N'AUREZ QU'A TROUVER LA SOLUTION DANS LA RUE D'ELIXIR PAR VOUS MEME

JE VAIS VOUS FAIRE METTRE AU CACHOT QUELQUES JOURS POUR VOUS DRESSER...”

un petit pshii se fait entendre en provenance du colis, suivit d'un grand BOOUM... C'était une bouse de quintocornu, cette dernière tout comme l'animal qui la produite contient une quantité de méthane impressionnante... la chandelle à côté du colis a joué le rôle de détonateur...

Et là TOPROC il est plus vraiment rouge de rage, mais tout comme vous dans un joli dégradé moucheté marron... on dirait presque il fait un caca nerveux...

- **Un jet de diplomatie ou de bluff de niveau 15 permettra aux joueurs d'expliquer qu'ils ignoraient le contenu de ce foutu colis... si TOPROC les croit, il leur donnera une potion vermifuge qui les débarrassera des vers... sinon vert de colère il fera appeler la garde pour vous mettre dehors. (3d6 novices). Si vous perdez vous passerez 1d6 jours au cachot en en ressortirez en payant 2D6 DO/ par personnes, ou 10 jours de travaux d'intérêt général à récupérer les WC du conservatoire...**

NOVICES ARMÉS

OH LES BLEUS...

Ils sont pas puissants mais plein de bonne volonté, toujours prêts à aider... des stagiaires quoi...

For +2, Dex +2 Const +0, Sag +0, Intel -1, Char +0

PV : 5 PE : 5

Attaque : +2 (1d6+FOR)

Défense : +2

Sauvegarde : +0

Compétence : Bluff +3 (si, si, je bosse là...)

tout ça pour ça...

“Et oui, c’est la vie”

Vous sortez enfin du conservatoire, un peu fourbus, et avec une odeur persistante qu’il va falloir arranger. Sans vouloir philosopher sur le sens de la vie, vous vous en êtes pas si mal tiré pour la bande de bras cassés que vous êtes... Ça aurait pu être plus facile, mais aussi plus galère... vous avez encore deux bras, deux jambes, pas autant d’argent que prévu, mais l’idée de vous venger de ce saligaud de Malestromg vous donne du baume au cœur... ah et puis les jumelles, olaf, darcinia, balder et la petite manou... qui sait vous les rêverez peut être... sans compter que vous connaissez maintenant votre indéniable valeur artistique... vous pourrez peut être vous inscrire à la lose academy qui sait?

Enfin se sera dans d’autres aventures, Profitez donc un peu de la ville d’Eckmül avant de reprendre la route... Après un bon bain, on dit que la rue des galantes vaut le coup d’être visitée...