



THE WITCHER

- ROLE PLAYING GAME -

LA BOÎTE À MUSIQUE



Crédit: Joel Steudler

UNE AVENTURE POUR LE JEU DE RÔLE DND
CRÉE PAR MYADOG3.

[VERSION ORIGINALE](#)

TRADUCTION ET TRANSPPOSITION PAR MAC HARENG.

THE WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

SOMMAIRE

La boîte à musique
La colonie
Les Faucons
L'Ancien Temple
Choisir un camp
Fin

BESTIAIRE

- Insectoïde
- Géant de glace (Ice Giant) - Journal de vesemir

PROTAGONISTES

- Mival (Faucon)
- Helena (Faucon)
- Rakgur (Faucon)
- Nyndreon le Marcherêve (Géant)

SCÈNES:

- Forêt (embuscade)
- Ancien Temple

RESSOURCES

- Bestiaire
 - [Journal de vesemir](#)
- Cartes
 - [Pack de carte](#)

LIENS

- [Le site de la communauté francophone](#)
- [La chaîne YouTube](#)
- [Mon site d'aide à la masteurisation](#)
- [Reddit](#)

EDITION

Crée avec homebrewery.naturalcrit.com
[Guide de mise en page](#)

LA BOÎTE À MUSIQUE

Un groupe d'aventuriers cherche une boîte à musique magique qui les aidera à éliminer une colonie d'insectoïdes (au bon vouloir du MJ) d'un terrain riche en ressources, mais un étrange géant cherche à détruire la boîte avant qu'elle ne puisse être utilisée.

LA COLONIE

En voyageant à travers les bois, le groupe est pris en embuscade par des insectoïdes. Il y en a 6 au départ, et après que 4 aient été tuées, 3 autres apparaissent. Lorsque le groupe semble perdre la bataille, un autre groupe d'aventuriers ("Les Faucons") arrive et les aide à les combattre. Mival (*Archer*), Helena (*Barde*), et Rakgur (*Homme d'Armes*) avec son scorpion géant de compagnie essaient d'éliminer la colonie afin qu'ils puissent revendiquer la forêt comme leur propre propriété. Les fruits des arbres de la forêt ont des propriétés magiques et constituent une ressource précieuse.

LES FAUCONS

Les PJs peuvent apprendre les informations suivantes des Faucons : Mival en est le chef avec sa femme Helena. Ils ont découvert que les fruits des arbres de cette région sont imprégnés d'énergie magique et peuvent être utilisés pour remplacer les composants coûteux des sorts. Bien qu'il faille une énorme quantité de fruits à l'état brut, Helena pense avoir trouvé un moyen de concentrer un extrait du fruit qui sera viable pour le transport et l'utilisation régulière. Une telle concoction rapportera des prix élevés et le groupe prévoit de transformer la forêt en verger et en raffinerie. Le seul problème est la colonie d'insectoïdes, qui est la raison pour laquelle personne ne possède déjà cette propriété. Rakgur a appris l'existence d'un artefact magique, une boîte à musique, qui obligerait les insectoïdes à se déplacer. Les Faucons prévoient d'activer la boîte à musique au cœur de la forêt. Le seul problème est qu'il leur manque une pièce. La boîte à musique contient la figurine d'une femme qui danse et qui tourne lorsqu'elle est activée. Elle est censée tenir une ombrelle. C'est également la clé qui ouvre la serrure de la boîte à musique. Les Faucons ne l'ont pas encore et demandent aux PJs de la récupérer dans le Cabinet des Curiosités de l'Ancien Temple.

L'ANCIEN TEMPLE

Les PJs peuvent facilement entrer dans le temple pour récupérer l'objet, il n'est pas gardé, mais quand ils sortent avec l'ombrelle, Nyndreon le Marcherêve (*Géant*) et son animal de compagnie (*au choix du MJ*) les rencontrent. Il leur dit que la boîte à musique ne doit jamais être utilisée. Il a la serrure de la boîte et essaie de convaincre le groupe de l'aider à reprendre la boîte des Faucons pour qu'il puisse y enfermer à jamais la clé afin qu'elle ne puisse jamais être utilisée. Il prétend que l'effet de la boîte menace de détruire la forêt elle-même.

CHOISIR UN CAMP

S'ils refusent d'aider Nyndreon, il les suit et les affronte lorsqu'ils tentent d'activer la boîte à musique. S'ils décident d'aider Nyndreon, les Faucons sortent des arbres et affrontent le groupe pour les avoir trahis. Les PJs peuvent choisir de se battre soit contre les Faucons, soit contre Nyndreon avec l'aide de l'autre groupe. De plus, 5 insectoïdes peuvent se joindre à la bataille après quelques tours, attaquant les deux camps sans distinction. Nyndreon ne veut pas se battre et peut être raisonné, ainsi que les Faucons. Le groupe peut négocier un accord entre eux, où les Faucons utilisent la boîte à musique pour chasser les insectoïdes, et permettent ensuite à Nyndreon d'enfermer la clé dans la boîte en la scellant pour toujours. Le groupe peut également choisir de tenter de tuer les deux groupes et de s'emparer de la boîte à musique et du verger. C'est l'option la plus dangereuse, et s'ils choisissent cette option, il serait bon de ne montrer aucune pitié dans le combat.

- Nyndreon se battra jusqu'à la mort pour empêcher l'utilisation de la boîte à musique. Les Faucons ne se battront pas jusqu'à la mort, et se rendront ou battront en retraite si le combat semble mortel pour eux. Si le scorpion géant de compagnie de Rakgur est tué, il deviendra enragé et se battra jusqu'à la mort contre ce qui l'a tué.
- Si tous les insectoïdes sont tués pendant la bataille, alors au prochain tour, lancez 1d6. Sur un 5 ou un 6, 1d4 supplémentaires arrivent pour attaquer les combattants.
- Pendant la bataille, une conversation entre Mival et Nyndreon se déroule à chaque tour. Nyndreon explique à quel point la boîte à musique est dangereuse et qu'elle devrait être verrouillée pour toujours. L'autre expliquera ce qu'il veut en faire. Faites allusion à une résolution pacifique de cette manière, mais ne laissez cela se produire que si les PJs arrêtent de se battre et essaient de négocier. Si les groupes sont d'accord pour une trêve, et qu'il y a du temps pour plus de combat, lancez-leur une dizaine d'insectoïdes de façon à ce que les PJs, les Faucons, et Nyndreon puissent joindre leurs forces et les détruire ensemble.
- Si, pour une raison ou une autre, le groupe est abattu par les insectoïdes, vous pouvez les faire être secourus plus tard par les Faucons ou Nyndreon alors qu'ils sont paralysés et enroulés dans des toiles dans l'antre de la colonie.

FIN

Si les joueurs ont aidé les Faucons à tuer Nyndreon, alors ils activent la boîte à musique dans la forêt et les insectoïdes sont chassées. S'ils ont aidé Nyndreon à tuer les Faucons, ou s'ils ont négocié une solution pacifique, alors le géant enferme l'ombrelle dans la boîte à musique, la scellant à jamais, remercie le groupe et part en emportant la boîte. Si les PJs tuent les deux groupes, alors ils ont la boîte à musique, qui est un objet magique qui empêche tout ce qui se trouve dans un rayon de 30m toute utilisation de la magie.

- **Trésor:** Si les Faucons ont obtenu le verger, ils vendront le jus qui sert à remplacer un composant alchimique/magique au groupe pour 50 % du coût du composant.