Flacons échangés

Une aventure DnD transposé pour le jeu de rôle The Witcher
crée par Scrolls Of Adventures.

Version originale

Traduction et transposition par Mac Hareng.

Crédit: Peter Riebel

R. TALSORIAN GAMES

Sommaire

Flacons échangés
Apothicaire en difficulté
Le manoir
Magasin en ruines
Sauver Foroz

Bestiaire

- BANDITS - Base
- CHIEN - Base
- RECRUES - Bestiaire Non Officiel
- CHEF BANDIT - Cohorte
- SOUS-CHEF BANDIT - Cohorte

Ressources

- Bestiaire non officiel
- Cohorte
- Cartes
  - Pack de carte

Liens

- Le site de la communautée francophone
- La chaîne YouTube
- Mon site d'aide à la masteurisation
- Reddit

Edition

Crée avec homebrewery.naturalcrit.com

Flacons échangés

Remplacer un flacon de laxatif par du poison peut être dangereux...

Apothicaire en difficulté

Les PJ visitent le magasin de Foroz Briskmix, un apothicaire halfelin, pour acheter une potion ou un médicament.

Foroz est remarquablement confus. Il agit à la hâte, balbutie, vérifie au moins quatre fois la fiole remise aux PJ si c'est la bonne. S'ils demandent la raison de son comportement, il partage qu'il a accidentellement échangé des flacons et qu'il a donné un flacon de médicament pour le cœur au lieu d'un laxatif à Dame Montaril, l'une de ses riches clientes. Le médicament peut même tuer la Dame si elle le prend.

La mort d'un client détruirait l'entreprise de Foroz. Même l'admission de son erreur serait dévastatrice. Foroz est prêt à payer pour les PJ s'ils peuvent remplacer le flacon par le bon, ou s'ils le volent ou le détruisent. L'objectif principal est d'éviter que l'erreur de l'apothicaire soit exposée.

Le manoir

Dame Montaril vit dans un immense manoir entouré d'un parc dans le quartier le plus riche de la ville. Il y a des gardes à la porte et à l'entrée principale, mais il n'est pas impossible d'entrer, car ils ne sont pas en alerte. Les PJ peuvent être furtifs, utiliser une astuce ou un déguisement. Ils doivent être rapides car la Dame prend généralement le laxatif après le dîner, il n'y a donc pas le temps d'attendre la nuit.

Exemple de gardes

- Profil **BANDITS** avec **CHIEN**
- Profil **RECRUES**

Le flacon est dans sa chambre, sur sa coiffeuse. Il est facile à identifier parmi les nombreux flacons et cosmétiques.

Magasin en ruines

Lorsque les PJ retournent à la boutique de l'apothicaire pour le paiement, ils la trouvent en ruine. Des personnes sont entrées par effraction, ont détruit la plupart des équipements et des flacons de la vitrine. Foroz a disparu. Des témoins ont vu que les auteurs étaient trois voyous du groupe de malfrats locaux, et ils ont emmené l'halfelin vivant avec eux.

Foroz a des clients criminels. Durant son jeune âge, il était un voleur, et il est toujours en contact avec son ancien gang. Foroz leur fournit des poisons. L'halfelin a troqué le laxatif de Dame Montaril non contre un médicament pour le cœur, mais contre un poison destiné à ses anciens collaborateurs. Le gang était très mécontent lorsque leur cible n'est pas morte mais n'a eu que quelques problèmes intestinaux. Ils ont enlevé Foroz pour lui donner une bonne leçon.

Sauver Foroz

Si les PJ veulent recevoir leur paiement, ils doivent trouver Foroz. Ils peuvent suivre les traces des voyous ou utiliser leurs contacts pour trouver leur cachette.

*Si vous utilisez le système d'investigation, vous pouvez vous référez à l'aide **Mystère** ci-dessous.*

Mystère

Complexité: facile (25)

Indices possibles:

- **Examen d'une scène:** (SD:16; Dissimulation:1) indices concernant le gang (blason ? tissu ? dague ?...)
- **Analyse des transactions:** (SD:18; Dissimulation:2) l'halfelin note tout dans son livre compte, il parle donc de ses transactions avec le gang.
- **Interrogatoire:** (SD:14; Dissimulation:0) le témoins décrit la scène *plus ou moins bien en fonction du jet.*
- **Rumeurs:** (SD:16; Dissimulation:0) *il parait que des types louches vont voir l'apothicaire par sa porte de derrière la nuit.*
- **Pistage:** (SD:14; Dissimulation:1) l'halfelin a été trainé, on peut voir des traces de boues. *Les PJ arriveront au quartier où ils l'ont emmené.*
- **Pistage:** (SD:22; Dissimulation:2) l'halfelin à fait tomber quelques plantes de sa poche dans la quartier des agresseurs. *Les PJ arriveront jusqu'au bâtiment.*
- **Analyse de preuves:** (SD:20; Dissimulation:0) les PJ peuvent analyser les plantes pour se rendre compte qu'elle proviennent d'un apothicaire.
  Ce ne sont que des exemples d'indices

Obstacles possibles:

- **Distraction:** dans le quartier des voyous, une taverne propose un tournoi d'alcool.
- **Fausse piste:** les PJ arrivent au mauvais endroit durant leur pistage.
- **Ragots:** les personnages ont éveillé la méfiance des habitants.
  Ce ne sont que des exemples d'obstacles

Les voyous l'ont emmené au sous-sol d'un bâtiment abandonné et le battent violemment. Ils prévoient de le libérer après quelques jours.

Les voyous sont très arrogants. Ils ne peuvent pas être convaincus facilement, ils ne comprennent que la violence. Cependant, ils ne se battent pas jusqu'à la mort et peuvent être effrayés. Si les PJ leur mentionnent le paiement manqué, ils veulent récupérer tout l'argent de Foroz.

Si les PJ parviennent à sauver Foroz, il les paie depuis sa réserve cachée. Cependant, il essaie d'économiser de l'argent en se référant à sa situation désagréable.

Exemple de voyous

- Profil **BANDITS**
- Profil **SOUS-CHEF BANDITS**
- Profil **CHEF BANDITS**