



THE WITCHER

- ROLE PLAYING GAME -

UNE HISTOIRE DE TAVERNES

UNE AVENTURE DND TRANSPOSÉ POUR LE JEU DE RÔLE THE WITCHER
CRÉE PAR BEARDED DUNGEON ADVENTURES.

[VERSION ORIGINALE](#)

TRADUCTION ET TRANSCRIPTION PAR MAC HARENG.



Crédit: Loo tavern

THE
WITCHER®

R. TALSORIAN GAMES

UNE HISTOIRE DE TAVERNES

- Histoire
- Intrigue
- Introduction
- Sauver Foroz
- La bataille de la taverne
 - Arrivée de la garde
 - Un concours de dégustation de bières
 - Les tavernes
 - La querelle des frères
 - Chat effrayant
 - Ingrédients nécessaires
- Marais abyssinien
 - Les ponds:
 - Nuée
 - La grotte
- Chaos au marché
 - Cat-astrophe
 - Chats de gouttières
 - Amour fraternel
 - Fin alternatives

APERÇUS

- Peut être exécuté indépendamment ou dans le cadre d'une campagne.
- Des cartes sont fournies.
- Nécessite une préparation minimale.
- Laisse de la place pour votre propre butin ou vos rencontres.

Chaque section peut contenir une ou plusieurs "lectures à haute voix" comme celles-ci. Vous pouvez les lire directement pour planter le décor.

COMMENTAIRES

Certaines sections contiennent des commentaires comme celui-ci, qui fournissent des informations utiles pour le jeu de rôle ou les tactiques de combat.

BESTIAIRE

- BANDITS - Base
- CHEF BANDIT - Cohorte
- Plumeurs - Journal du Sorcelleur
- OGRE - Bestiaire non officiel
- CHAT - Base
- GRAND CHAT - Journal du Sorcelleur

RESSOURCES

- [Bestiaire non officiel](#)
- [Cohorte](#)
- Cartes
 - [Pack de carte officiel](#)
 - [Pack de carte fan](#)

LIENS

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

EDITION

Crée avec homebrewery.naturalcrit.com

UNE HISTOIRE DE TAVERNES



e groupe est interrompu par une bagarre d'ivrognes dans les rues. Une fois de plus, les clients de la Taverne de l'Œil de Chat et de la Taverne de la Queue de Chat ont provoqué une confrontation pour savoir quelle taverne est la meilleure. Kerwin Bengal, capitaine de la garde, a une solution : un concours de

dégustation de bière entre les deux tavernes. Le groupe est invité à aider chaque taverne à rassembler les meilleurs ingrédients pour obtenir la meilleure bière.

Malheureusement, les ingrédients ont un effet secondaire inattendu : les juges du concours sont transformés en félins fougueux ! Le groupe parviendra-t-il à fabriquer un antidote à temps ? Une taverne sera-t-elle désignée comme la meilleure ? Les chats peuvent-ils être rassemblés ? Découvrez-le dans cette aventure unique !

HISTOIRE

Depuis qu'ils sont enfants, Trog et Nas Korat se livrent une concurrence acharnée. Les deux frères ont des personnalités et des intérêts similaires. Cependant, ils se disputent régulièrement pour de petits détails que d'autres considéreraient comme insignifiants.

Lorsque leur père est décédé, les frères Korat ont repris la taverne familiale. L'arrangement n'a pas duré longtemps. Très vite, Trog et Nas se sont disputés pour chaque détail : comment préparer la nourriture, comment préparer la boisson, quel décor mettre à l'intérieur, etc. Les frères Korat ont décidé de vendre la taverne et d'ouvrir leurs propres tavernes : la Taverne du Chat et la Taverne de la Queue du Chat. En conséquence, leurs tavernes sont situées directement en face l'une de l'autre, comme des images miroir. Depuis lors, les deux tavernes ont connu un grand succès.

Au fil du temps, la rivalité entre les frères s'est étendue à de nombreux habitants de la ville. Des factions opposées de citadins se sont formées autour de la meilleure taverne. Ils défendent féroce ment leur taverne préférée et s'opposent à l'autre. Périodiquement, sous l'emprise de l'alcool, quelques clients de chaque taverne se retrouvent dans la rue et déclenchent inévitablement une bagarre pour déterminer quelle est la meilleure taverne. Les gardes de la ville patrouillent régulièrement dans la zone en prévision de cet événement.

Malgré leurs différences d'opinion, il y a une chose sur laquelle les deux frères sont d'accord : les chats sont terrifiants.

INTRIGUE

Le groupe est entraîné dans cette aventure lorsqu'il est impliqué dans une bagarre d'ivrognes alors qu'il se promène dans les rues de la ville. La ville doit être assez grande pour contenir deux tavernes avec une large rue entre les deux. Une zone de nature sauvage à l'extérieur de la ville devrait être accessible. Sinon, aucune condition supplémentaire n'est nécessaire.

En tant que quête secondaire d'une campagne, les parties de cette aventure peuvent être séparées dans le temps. Vous pouvez donner aux joueurs des indices sur la querelle en cours entre les deux tavernes. Par exemple, un marchand pourrait faire un commentaire sur "les gens qui préfèrent La Queue de Chat à L'Œil de Chat".

INTRODUCTION

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 vous jouez cette aventure en OS, vous pouvez fournir au groupe une brève introduction avant de vous lancer dans l'aventure.

Le groupe a été envoyé par Heznir Broadview, le Duc, dans une ville voisine appelée Selkirk. La journée a été incroyablement monotone : aller de personne en personne et livrer les paquets dus par le Duc.

En cours de route, vous avez pu vous faire une idée de la ville. Il est clair qu'il existe un fort clivage entre les gens. Vous avez entendu plusieurs remarques en passant sur "les gens qui préfèrent la queue du chat à l'œil du chat" ou vice-versa. Vous n'êtes pas sûr de ce que cela signifie, mais les habitants de Selkirk semblent très passionnés par cette question.

Maintenant que le travail de la journée est enfin terminé, le groupe a décidé de faire une promenade relaxante dans la ville par une nuit calme.

LA BATAILLE DE LA TAVERNE

> ##### Cadre > De nuit, le Groupe est dans une rue de la ville où se trouvent deux tavernes opposées. La rue est large et vide. Plusieurs clients ivres de chaque taverne traînent dehors.

L'aventure commence lorsque le groupe se promène tranquillement dans les rues de la ville. Ils passent devant une section où deux tavernes se trouvent en face l'une de l'autre. A gauche, la Taverne de l'Œil de Chat et à droite, la Taverne de la Queue de Chat. Il y a 3 clients ivres qui traînent à l'extérieur de chaque taverne.

Alors que vous voyagez dans la ville, vous tombez sur une rue avec deux tavernes opposées. Elles sont toutes les deux pleines ce soir. Des bruits de rires, de musique et de plaisanteries flottent dans l'air des deux côtés. A l'extérieur de chaque taverne se trouvent plusieurs clients qui ont un peu trop bu.

Les deux groupes de clients commencent à se harceler ivres de l'autre côté de la rue. Il est rapidement évident qu'une bagarre est sur le point de se produire.

JOUER LE RÔLE DES CLIENTS TURBULENTS

Les clients de chaque taverne sont extrêmement fidèles à la taverne de leur choix. Ils sont convaincus que leur taverne est meilleure à tous points de vue : la bière est meilleure, la nourriture est meilleure, le décor est meilleur, la musique est meilleure, etc... Avant que la bagarre n'éclate, les clients crient des obscénités telles que :

- Vous ne pourriez pas faire la différence entre une bonne bière et de la pisse de chat !
- Hé, regardez ! C'est encore des fans de ce barde déchu. C'est quoi son nom déjà ? Hairy Crotch ? Ce à quoi l'autre groupe peut répondre, "C'est Barri Conch, bande de crétins !"
- Œil de chat ? Plutôt le gros œil ! Il vaut mieux s'assurer que l'oreille est belle et forte !
- Queue de chat ? Plutôt sans queue ! Même Bruk Mul'Dar ne pourrait pas draguer une jeune fille dans ce taudis.

Les clients des deux tavernes commencent à se battre à coups de poing dans la rue tout en se criant des insultes de temps en temps. Dans la confusion de l'ivresse, les clients attaquent les membres du groupe en croyant qu'ils sont des clients loyaux de la taverne adverse. Chacun des clients utilise le bloc de statistiques d'un Bandit.

Le groupe peut tenter de mettre fin à la situation de manière diplomatiquement la situation (Persuasion SD 16), effrayer les clients (Intimidation SD 15), ou bien entrer dans le combat en utilisant des coups non armés jusqu'à ce que les clients soient maîtrisés.

TACTIQUES DE COMBAT

Les clients turbulents

- Les clients attaquent les membres du groupe et les clients de l'autre taverne.
- Les patrons attaquent au hasard et changent de cible sans stratégie.
- Si un joueur utilise une arme ou une magie préjudiciable, le patron affecté se moque d'abord du joueur et l'encourage à se battre avec sans armes.
- Si un joueur décide d'utiliser une arme ou une magie préjudiciable pour la deuxième fois, les mécènes utiliseront leurs armes pour combattre le groupe.
- Les patrons tenteront de s'enfuir lorsqu'ils seront réduits à moins de la moitié de leurs points de vie totaux.

ARRIVÉE DE LA GARDE

Lorsque les clients s'enfuient ou sont maîtrisés, Kerwin Bengal, capitaine de la garde, arrive avec 4 de ses gardes.

Une marche de bruit métallique descend la rue tandis que plusieurs gardes arrivent sur les lieux. La figure centrale est un homme de grande taille entouré de deux gardes de chaque côté. Ils semblent tous bien armés et bien entraînés. L'homme a un air sévère sur le visage, mais ne semble pas immédiatement hostile.

Au début, le capitaine Bengal est sévère envers le groupe et les interroge sur l'événement. Quand il voit que le groupe n'est pas un client des tavernes, il est enclin à croire toute histoire que le groupe lui raconte. Il n'approuve pas les justiciers, mais il est prêt à accepter leur aide cette fois-ci.

Le capitaine Bengal révèle qu'il est dans cette rue presque chaque nuit pour arrêter les clients ivres. Il est fatigué de la querelle entre les tavernes et c'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Il a une idée pour régler le problème.

UN CONCOURS DE DÉGUSTATION DE BIÈRES

Le capitaine Bengal lance un appel à Trog Korat et Nas Korat, les propriétaires des deux tavernes.

"TROOOOGG !! NAAASSSS !!!!!" Après quelques instants, les portes des deux tavernes s'ouvrent simultanément. Un grand nain se tient à l'entrée de chaque taverne. Ils se ressemblent, mais ne sont pas exactement les mêmes. Celui de gauche tient un chiffon dans sa main. L'autre a le chiffon en bandoulière.

Lorsque les frères s'approchent du capitaine Bengal, celui-ci leur explique comment la querelle entre eux a ruiné la paix dans la ville. Il propose une compétition pour mettre fin à la querelle : la taverne qui a la meilleure bière, par vote majoritaire, deviendra officiellement la meilleure taverne.

Le capitaine Bengal ne veut pas de la bière ordinaire de chaque taverne. Il veut la meilleure que les tavernes ont à offrir. Chaque bière doit être fabriquée avec les meilleurs ingrédients.

Un des gardes signale un problème avec l'idée du capitaine Bengal : "si tout le monde peut goûter les bières, ils continueront à se battre pour savoir laquelle est la meilleure". Le capitaine Bengal réfléchit un instant avant de proposer une solution : seuls lui et son garde goûteront les bières. Cela permettra d'éviter toute nouvelle querelle entre les habitants de la ville.

Les frères ultra-compétitifs acceptent volontiers son défi. Ils en profitent pour se moquer rapidement de l'autre avant de retourner à leurs tavernes.

Le capitaine Bengal propose un marché au groupe : aidez chacun des frères à rassembler les ingrédients dont ils ont besoin, et il les récompensera généreusement. Il offre volontiers au groupe de belles armes, des armures ou de l'or en récompense. Si la bière est vraiment bonne, il paiera même un tonneau que le groupe pourra emporter avec lui.

ATTENTION AUX IVROGNES !

Le groupe peut souhaiter participer à la dégustation de la bière. Il est important que le capitaine Bengal ne le permette pas. Il refuse catégoriquement les tentatives du groupe de se joindre aux juges, car il ne leur fait pas entièrement confiance. Au lieu de cela, il leur propose son marché en guise de consolation. Si le groupe continue à insister, il leur rappelle qu'il leur achètera ensuite un tonneau de la meilleure bière.

LES TAVERNES

Lorsque le capitaine Bengal est parti, le groupe peut explorer les deux tavernes. Ils découvriront rapidement que les deux tavernes sont presque des copies conformes l'une de l'autre. Ce sont toutes deux des tavernes bien entretenues, à un étage, avec des murs en pierre. Deux barils massifs dans chaque taverne permettent aux clients de remplir leur bière. Le barde de chaque taverne joue étrangement la même chanson.

Seules de petites différences peuvent être trouvées dans les tavernes : Une taverne semble avoir plus de lumière que l'autre, un barde masculin dans une taverne et un barde féminin dans l'autre, une des tavernes a des nappes bleues et l'autre taverne a des nappes rouges.

LA PREMIÈRE TAVERNE:

Vous entrez dans une taverne pleine d'énergie. Les gens occupent presque tous les sièges pour profiter de la musique et de la bonne nourriture. La taverne est bien entretenue : les planches de bois sont de niveau et le bar est propre.

Derrière le comptoir se trouve l'un des Nains que vous avez vu plus tôt. Il se déplace avec beaucoup d'aisance d'une personne à l'autre pour leur apporter nourriture et boisson. Étrangement, sur un côté du bar, de petits pièges à animaux sont empilés. Chacun est assez grand pour un animal de la taille d'un renard.

LA DEUXIÈME TAVERNE:

En entrant dans la deuxième taverne, vous constatez qu'elle est tout aussi fréquentée que la première. Cette taverne semble être une image presque miroir de l'autre. Plusieurs tables sont à un endroit différent et le décor est légèrement différent. Sinon, elles sont identiques en apparence et en entretien.

L'autre Nain travaille derrière le comptoir, livrant la nourriture, discutant avec les clients et arborant un large sourire. Sur le côté du bar se trouve une autre pile de pièges à animaux.

LA QUERELLE DES FRÈRES

JOUER LE RÔLE DES FRÈRES KORAT

Les deux frères sont similaires en apparence et en personnalité. Chacun d'eux est têtu et est toujours sûr d'avoir raison. Ils sont amicaux, accueillants et prêts à partager l'histoire de leurs tavernes. Cependant, ils dénigreront la taverne de l'autre frère dès que possible.

Ils ne se détestent pas. Au contraire, les frères partagent un amour fraternel compétitif.

Les deux frères ont la même faiblesse : ils sont terrifiés par les chats. Ils pensent que ce sont des "bêtes intelligentes et rusées" que les gens ne prennent pas assez au sérieux. Ils expliquent leurs craintes en citant les griffes acérées du chat, son étrange indépendance et son regard qui transperce l'âme.

Si le groupe demande pourquoi une taverne est meilleure qu'une autre, il ne trouve que des différences insignifiantes. Une réponse pourrait être : "Ils ont des rideaux rouges. Nous avons des rideaux bleus. Les rideaux bleus vous aident à vous détendre. Les rideaux rouges vous mettent en colère !" Une autre réponse pourrait être : "Cette taverne écrase l'orge et la met dans la bière. L'autre taverne met l'orge dans l'ale et ensuite l'écrase ! L'ale a le goût de l'eau si on l'écrase après !"

DIFFÉRENCES ENTRE LES TAVERNES

1d6 Opinions

- Différence:** Décor rouge ou bleu.
Raison: Aide à se détendre à la fin de la journée.
- Différence:** Plus ou moins d'éclairage.
Raison: Permet de mieux créer l'ambiance.
- Différence:** Raney Shockel ou Barri Conch pour la musique.
Raison: meilleur interprète.
- Différence:** Cuire les légumes séparément ou en même temps que la viande.
Raison: Fait ressortir davantage les saveurs.
- Différence:** Écraser l'orge d'abord et l'ajouter ensuite à la bière ou ajouter l'orge à la bière et l'écraser ensuite.
Raison: Rend l'ale plus forte.
- Différence:** Remonter les chaises à la fin de la journée ou les laisser en bas.
Raison: Cela facilite le nettoyage.

Les réponses sont toujours données de manière factuelle, comme s'il s'agissait de vérités universelles. La table de roulement fournie donne diverses raisons pour lesquelles une taverne est meilleure que l'autre. Les opinions varient toujours, mais le raisonnement pour les deux est toujours le même.

CHAT EFFRAYANT

Lorsqu'on les interroge sur les pièges à animaux, les deux frères donnent la même réponse : pour capturer les chats. Les deux frères sont terrifiés par les chats. Ils laissent des pièges toutes les nuits et essaient de capturer les chats pour les relâcher en dehors de la ville.

INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES

Chacun des frères a besoin d'un ingrédient rare pour la compétition.

L'ŒIL BRILLANT DE TROG

En parlant à Trog Korat, il révèle qu'il a besoin d'un ingrédient spécial appelé Œil brillant. Il ne pousse que dans le marais d'Abyssinie et à l'intérieur d'une grotte sombre. S'il peut obtenir l'Œil brillant, alors sa bière permettra au buveur de mieux voir dans l'obscurité. Trog pense que sa bière impressionnera sûrement le Capitaine Bengal et ses gardes. Trog Korat avertit le groupe des dangers de la grotte : des gens ont disparu à l'intérieur de la grotte, mais personne ne sait pourquoi.

NYMPHAEA SAUTEUR DE NAS

En parlant à Nas Korat, il révèle qu'il a besoin d'un ingrédient spécial appelé Nymphaea sauteur. Il ne pousse que dans le marais d'Abyssinie, au dessus de grandes mares d'eau. S'il peut obtenir l'ingrédient, alors sa bière permettra au buveur de sauter comme un chat. Nas pense que sa bière impressionnera sûrement le Capitaine Bengal et ses gardes. Nas prévient qu'il existe de nombreux étangs remplis de différents nénuphars dans le marais. Le groupe saura qu'il s'agit du bon étang s'il en trouve un avec des pierres jaunes au fond, des poissons vairons qui nagent dans l'eau et des mauves roses qui poussent le long de la rive.

MARAIS ABYSSINIEN

SITUATION

Le groupe arrive à un bosquet dans un marécage. Un chemin mène à travers le marais jusqu'à l'entrée d'une grotte. Le long du chemin se trouvent 4 étangs couverts de nénuphars et entourés de plantes. À l'intérieur de la grotte, le chemin est bifurqué. Un chemin mène à une petite chambre. L'autre chemin mène à une grande chambre.

Après un court trajet, le groupe arrive au marais d'Abyssinie. Le marais a deux points d'intérêt : Les étangs et la grotte.

Vous suivez un chemin et arrivez au marais d'Abyssinie. Ce soir, il fait exceptionnellement sombre dehors. Seuls ceux qui ont une bonne vision sombre peuvent voir faiblement ce qui les entoure. Une douce lueur multicolore émane des champignons qui ornent la base de plusieurs arbres dans le marais. Le sol est boueux, et un lourd brouillard fait d'humidité et de moustiques flotte dans l'air.

Le chemin continue à travers le marais. Le long du chemin, vous pouvez distinguer 4 grands étangs couverts de nénuphars et entourés d'une végétation dense. Au bout du chemin, une petite torche éclaire l'entrée d'une grotte dans une falaise.

LES PONDS:

Chaque étang est couvert de nénuphars identiques. Ils ont chacun deux types de rochers au fond, deux types de poissons qui y nagent et deux types de plantes qui poussent le long de la rive. Le tableau fourni contient les combinaisons pour chaque étang qui correspondent à la carte étiquetée.

De plus, marcher dans l'eau d'un étang est considéré comme un terrain difficile.

ÉTANGS

Pond d'étang	Roches	Poissons	Plantes
1	Jaune et rouge	Barbotte et Doré	Mauve rose
2	Noir et vert	Perche et vairon	Mauve polaire et mauve rose
3	Vert et rouge	Doré jaune et perchaudes	Mauve et rose
4	Jaune et noir	Vairon et barbotte	Mauve rose et Nymphaea sauteur

Le groupe peut explorer librement chaque étang. Ils peuvent tenter de distinguer plusieurs plantes autour d'un étang (Survie SD 14), attraper quelques poissons et les identifier (Survie SD 15) ou chercher des pierres au fond de l'étang (Vigilance SD 16).

Dans chaque cas, ils rassemblent les plantes, les poissons ou les rochers disponibles. De plus, les joueurs doivent éclairer la zone autour de l'étang pour identifier l'objet. Les joueurs disposant de vision nocturne ont toujours besoin de lumière pour effectuer une identification efficace. Sinon, ils sont incapables de discerner les couleurs des plantes, des poissons ou des rochers. Les champignons faiblement éclairés autour du marais fournissent suffisamment de lumière pour identifier l'objet.

Le groupe doit récolter les nénuphars de l'étang 4. Ils ne doivent être autorisés à faire qu'un seul test de compétence de chaque type par étang. Si le groupe échoue à plusieurs tests de compétence, il peut être amené à deviner quel est le bon étang. Le groupe peut revenir avec n'importe quel nénuphar, même le mauvais, ce qui n'affectera que le butin supplémentaire qui peut être obtenu à la fin de l'aventure.

C'EST SUFFISANT !

Les joueurs peuvent être tentés de prendre des nénuphars dans plusieurs étangs. Les nénuphars de chaque étang semblent identiques et ne peuvent être distingués que par les propriétés données par Nas Korat. Si les joueurs reviennent avec plusieurs types de nénuphars sans distinguer lequel est le nénuphar, alors l'enquête est considérée comme un échec.

NUÉE

Lorsqu'un joueur tente de chercher des rochers au fond de l'étang 4, il est immédiatement immobilisé car il est attaqué par 2 nuées de Plumeurs (taille de la nuée en fonction du groupe).

Cherchant des pierres au fond de l'étang, vous sentez vos pieds s'enfoncer dans la boue. Soudain, une nuée de plumeurs fonde sur vous !

Le joueur retenu par la boue peut utiliser son action pour se libérer de sa contrainte (SD:20). Il peut également utiliser ses actions pour effectuer l'investigation des rochers. Les autres membres du groupe peuvent choisir d'utiliser leur action pour donner un bonus au joueur retenu lorsqu'il tente de se libérer de la boue.

Pour une rencontre plus facile, vous pouvez choisir de garder une seule nuée.

LA GROTTTE

Au bout du chemin se trouve l'entrée d'une grotte. La grotte est étroite et sombre.

Il y a une bifurcation dans la grotte. Le chemin de droite mène à une petite chambre qui peut contenir du butin ou une rencontre de votre choix. Le chemin de gauche mène à une plus grande chambre.

Le sol au fond de la grande chambre est entièrement recouvert d'une couche d'Oeil Brillant. Il y a 4 Ogres qui ressemblent étrangement à des chats géants autour d'un feu de camp. L'un d'eux porte étrangement une tenue chamannique et semble être le chef du groupe. Derrière eux se trouve un coffre de stockage qui contient du Chloroforme ou tout autre objet de votre choix.

Une lumière chaude émane de la chambre. Le sol vers le fond est recouvert d'un pinceau d'Œil brillant . Il y a quatre Ogres, qui ressemblent étrangement à des chats, assis autour d'un camp. Derrière eux se trouve un coffre de taille moyenne.

Deux sont assis à côté de lances et de boucliers tandis que l'un d'entre eux est assis à côté d'une arbalète. Le dernier est couvert de feuilles et de bibelots en os. Il lève un sta en l'air et dit théâtralement quelque chose à ses partenaires. Ensuite, ils ramassent tous de l'œil brillant sur le sol et le mangent.

Si le groupe peut essayer d'écouter la conversation (Vigilance SD 20). S'ils réussissent, ils entendent les ogres discuter de la façon dont ils vont bientôt acquérir une agilité de chat et rien ne pourra les arrêter.

"Je vois mieux dans le noir. Bientôt, nous serons rapides. Bientôt nous serons forts. Bientôt, on sautera plus haut que jamais !"

La grotte doit être conçue de manière à ce que les joueurs aient le choix de combattre ou non. Grâce à la carte fournie, les joueurs peuvent utiliser les rochers pour se faufiler et voler l'Œil brillant (Furtivité SD 18). Les Ogres sont hostiles et attaquent à la première vue.

Lorsque le groupe a les deux ingrédients différents, il retourne à la ville et les fournit aux frères Korat.

DONNER SA LANGUE AU CHAT ?

De grandes quantités d'œil brillant peuvent temporairement modifier l'apparence d'un individu et lui donner la capacité de voir dans le noir. Les Ogres croient qu'ils obtiendront des capacités de chat en les mangeant. La conversation entre eux devrait en faire allusion.

CHAOS AU MARCHÉ

CADRE

Un certain temps a passé et le groupe revient le soir dans la rue entre les deux tavernes. Un marché a été érigé au centre de la rue et il est rempli de marchands et de citadins.

Le soir est arrivé et c'est l'heure de la très attendue compétition de dégustation de bières.

Un certain temps passe et le groupe revient dans la rue entre les tavernes. La rumeur s'est vite répandue sur la compétition du Capitaine Bengal et c'est devenu le sujet de conversation dans la ville. Des habitants de toute la ville ont envahi la zone.

Un marché de fortune, éclairé de différentes couleurs, a été érigé dans la rue alors que les marchands tentent de protester contre l'événement dont on parle tant. Les odeurs de viande cuite et les sons d'une foule joyeuse imprègnent la zone.

Il est évident que tout le monde attend. On peut sentir l'attente qui ne cesse de croître pour la grande fête de la nuit.

Lorsque le capitaine Bengal et ses quatre gardes arrivent au marché, ils demandent qu'on leur apporte de la bière. Chacun des frères Korat fournit au capitaine Bengal et à ses gardes sa meilleure bière. Le capitaine Bengal demande ensuite aux frères de retourner à leurs tavernes et d'attendre leur décision. La foule regarde avec impatience.

Lorsqu'ils boivent celle à l'œil brillant, ils sont impressionnés par leur capacité à voir dans le noir. Lorsqu'ils boivent l'autre, ils sont impressionnés par la légèreté de leurs pieds. La décision est difficile.

CAT-ASTROPHE

Au début, les gardes se disputent entre eux. Bientôt, ils sifflent et se griffent les uns les autres. Les gardes commencent à rétrécir dans leur armure et se transforment en petits chatons clignotants incroyablement adorables qui utilisent le bloc de statistiques d'un chat. Le capitaine Bengal se transforme en un chat géant qui utilise le bloc de statistiques d'un grand chat.

Les chatons se dispersent rapidement dans le marché. Ils sautent allègrement d'un endroit à l'autre et s'agitent autour des citadins comme un jeu. Certains citadins se précipitent dans les tavernes, horrifiés. D'autres restent en place et tentent pathétiquement d'attraper les chatons qui courent entre leurs jambes.

Les frères Korat ouvrent partiellement leurs portes après avoir entendu ce qui s'est passé. Ils sont tous deux armés de plusieurs pièges à animaux qu'ils lancent craintivement à l'extérieur des portes de leur taverne (trois chacun). Derrière les portes à moitié fermées, on peut entendre les frères Korat se crier dessus depuis les côtés opposés de la rue.

- **Trog:** "Tu as mis du Nymphaea dans la bière ? Tu sais à quel point c'est dangereux ? Tout le monde sait qu'il ne faut jamais mélanger Œil brillant et Nymphaea !"
- **Nas:** "Comment j'étais censé savoir que tu allais utiliser du Œil brillant ! Personne ne l'utiliserait jamais !"
- **Trog:** "Que ça te plaise ou non, nous devons travailler ensemble sur cette affaire. Nous pouvons fabriquer l'antidote. Je vais faire la base, tu prépares la distillation !"
- **Nas:** "Non ! Je vais faire la base et tu vas préparer la distillation !"

Trog accepte à contrecœur. Le frère le plus proche donne alors des instructions au groupe:

Allez chercher les chats et mettez-les dans ces cages. Essayez de ne pas vous faire tuer par ces bêtes sauvages.

Ensuite, les deux frères claquent craintivement leur porte.

CE N'EST PAS DU NYMPHAEA!

Si le groupe a attrapé le mauvais nénuphar, les changements suivants se produisent

- Les gardes ne se sentent pas légers lorsqu'ils boivent la bière. Au contraire, ils la trouvent plutôt fade.
- En voyant le chaos, Trog Korat va gronder son frère et lui crier dessus pour avoir mis du nénuphar dans la bière. "Tout le monde" sait qu'il ne faut jamais mélanger œil brillant et Nénuphar. Nas Korat répondra en colère qu'il a demandé au groupe du Nymphaea, pas du Nénuphar!

CHATS DE GOUTTIÈRES

La rencontre consiste pour le groupe à tenter d'agripper les chatons et le chat géant pour les amener dans les cages. Le groupe est limité dans ses mouvements par plusieurs habitants de la ville et des nids de poule qui constituent un terrain difficile. Des tentes bloquent leur vision et leur chemin. De plus, plusieurs objets interactifs sont placés autour du marché que le groupe et les chatons peuvent utiliser pour se ralentir mutuellement. Une section est fournie ci-dessous avec chaque interaction et une carte correspondante de leurs emplacements.

Les chatons utilisent également leurs capacités pour échapper aux joueurs. Le chat géant utilisera sa force pour tenter d'empêcher les chatons d'être attrapés et de neutraliser les joueurs.

Si un joueur fait du mal à l'un des chatons, les habitants de la région seront surpris et le réprimanderont pour avoir attaqué des créatures aussi fragiles. Cependant, ils ne réagiront pas aux dégâts contre le Chat géant.

INTÉRACTIONS

1 Coffres

Les chatons peuvent utiliser une action pour se cacher dans l'un des deux coffres. Les joueurs devront utiliser leur action pour ouvrir le bon coffre.

2 Stand de potions

Les chatons ou le groupe peuvent utiliser une action pour faire tomber plusieurs potions du support. Dans un cube de 5 mètres centré sur le stand, un nuage toxique est émis. Toute créature qui commence son tour dans le nuage ou qui entre dans le nuage pendant son tour doit réussir un jet de sauvegarde ou s'empoisonner.

3 Boîte de légumes

Les chatons ou le groupe peuvent utiliser une action pour renverser la boîte de légumes.

4 Stand de nourriture

Le groupe peut prendre un poisson dans le stand de nourriture qui peut être utilisé pour obtenir un avantage sur les tests d'EMP contre les chatons.

5 Stand de flèches

Les chatons ou le groupe peuvent renverser le stand de flèches, ce qui fait que les flèches couvrent une zone de 3 mètres carrés à côté du stand. Le sol est un terrain difficile et un joueur doit subir 1d4 points de dégâts perforants pour chaque mètre parcourus dans la zone.

TACTIQUES DE COMBAT : LES CHATS CHATON

- Les chatons tenteront de s'enfuir mais resteront cependant dans la zone de la carte.
- Si les chatons commencent leur tour à moins de 1,5 m d'un joueur, ils utiliseront leur attaque de griffes et continueront immédiatement à fuir.
- Lorsqu'un joueur lui met le grappin dessus, le chaton n'utilise que son action Griffes contre le joueur et ne tente pas d'échapper.
- Les joueurs peuvent essayer de persuader le chaton de venir dans leur zone. S'ils réussissent, le chaton utilisera son prochain tour pour se déplacer vers le joueur sans attaquer. S'il échoue, le chaton utilisera son prochain tour pour se déplacer vers le joueur et utiliser sa capacité Griffes. Ensuite, il utilisera le reste de son mouvement pour s'enfuir.

CHAT GÉANT

- Le chat géant se comporte comme un combattant normal.
- Le chat géant attaquera de préférence les joueurs qui sont actuellement aux prises avec un chaton et pourra utiliser sa capacité de Bond pour tenter de libérer le chaton.

AMOUR FRATERNEL

Une fois l'antidote administré, le capitaine Bengal est furieux de ce qui s'est passé. Il demande que les deux tavernes soient fermées immédiatement. Les frères Korat rassurent le capitaine Bengal en lui disant que ce ne sera pas nécessaire. Ils ont leurs différences, mais ils ont vu qu'il est possible de travailler ensemble. Les frères Korat vont fermer leurs tavernes et recréer l'ancienne taverne de leur père. Elle s'appellera "La Taverne du Chat".

En guise de récompense pour avoir aidé le capitaine à mettre fin à la querelle, il donnera au groupe ce qui leur a été promis. De plus, les frères Korat offriront 4 unités de chaque bière. Les bières contiennent déjà l'antidote, donc le groupe n'a pas besoin de s'inquiéter de les utiliser ensemble.

Si le groupe a choisi le mauvais nénuphar, on ne lui offre que les 4 unités de bière Œil brillant. Lors de campagnes plus importantes, le groupe peut avoir la possibilité d'acquérir du Nymphaea et de le rapporter plus tard à Nas Korat contre 4 unités de bière de Nymphaea.

BIÈRE ŒIL BRILLANT

Lorsque vous la buvez, vous gagnez l'effet nyctalopie pendant 2d6 tours.

BIÈRE NYMPHAEA

Quand vous la buvez, vous vous sentez plus léger (bonus SAUT et aux jets relatifs) pendant 2d6 tours.

FIN ALTERNATIVES

Les joueurs ne font pas toujours ce que vous attendez. Voici quelques suggestions sur ce qu'il faut faire si les choses tournent mal.

- Si le groupe tue le chat géant ou l'un des chatons de Blink, les frères Korat vont se disputer et s'accuser mutuellement de la mort. Ils ne s'uniront pas, et la querelle continuera. Les gardes pleureront la mort de leur coéquipier et demanderont aux joueurs de quitter la ville.
- Si tous les gardes et le capitaine sont tués, les frères Korat et les citoyens s'uniront pour combattre les joueurs.

Dans les deux cas, les joueurs ne reçoivent aucune récompense, à part ce qu'ils peuvent piller. De plus, un chat noir croise sinistrement leur chemin lorsqu'ils quittent la zone.