

# Kill Bill

## **A propos de...**

Ce scénario pour Pathfinder a été écrit dans le cadre du concours de scénario de la convention Jeux de Rune à la Garde (83). Le thème était « à la manière de Quentin Tarantino ».

L'histoire de ce scénario est classique (une auberge, un donjon, un trésor), mais le parti pris de la narration non linéaire chère à Tarantino, peut rendre la mise en scène difficile pour un MJ débutant.

Le scénario est pour tout niveau de joueur et la durée est de 4 à 6 heures.

Le scénario peut s'insérer dans n'importe quel univers de jeu et à n'importe quelle époque.

## **Le pitch**

Il s'agit donc d'une histoire classique, avec une auberge, un donjon, des rencontres et un trésor, mais les scènes sont dans le désordre (comme pour *Pulp Fiction* et *Kill Bill*), chère à la narration non linéaire de Tarantino.

En ce qui concerne les autres thèmes de l'univers de Tarantino, l'extrême violence devra être mise en scène par le MJ.

Les ambiances western et film de sabre chinois seront instillés dans les différents Chapitres.

## **Résumé**

Chapitre 0 : scène d'introduction qui montre comment le Dragon Bleu a été réveillé.

Chapitre Un – Le boulevard de la mort : les PJ fuient dans un long couloir pour échapper aux hordes de Goules qui les poursuivent. Ils parviennent à entrer dans la forteresse Naine abandonnée.

Chapitre Deux – Reservoir Dwarf : les PJ arrivent au village de Nebur où ils enquêtent sur le Dragon, son histoire et les circonstances de son éveil.

Chapitre Trois – Elemental Fiction : les PJ tombent sur une salle où sont regroupés 4 élémentaires de types différents.

Chapitre Quatre – Bastard Elwes : Les PJ découvrent une société d'Elfes Noirs bloquée entre le Dragon et les Goules, qui vivent depuis des siècles dans l'ancienne forteresse. Ils désirent par-dessus tout pouvoir partir et aide les PJ contre le Dragon.

Chapitre Cinq – Dragon Unchained : les PJ arrivent enfin dans le repaire du Dragon et le combattent.

## **A l'affiche**

Il y a de cela longtemps, un clan de Nain, les Borgons, s'étaient installés dans la chaîne des Glagannes pour y creuser son cœur. En un siècle de minage, ce clan avait acquis une grande richesse qu'ils conservaient comme tout Nain que se respectait.

Les Borgons affrontèrent des Drows qui s'étaient installés bien avant eux dans les Glagannes mais moins développé que les Nains. Les conflits se cantonnaient à des escarmouches, mais plus le temps passait, plus la haine entre les deux races s'intensifiait. Puis, les Nains menèrent un violent assaut pour vaincre une bonne fois pour tout leur ennemi. La guerre dura des mois et les pertes nombreuses des deux cotés.

Un Jeune Dragon Bleu, nommé Billoxantreharnion (abrégé Bill), recherchait un refuge et eut vent de la guerre des Glagannes. Il attaque les Nains et les Drows qui étaient en pleine bataille. Les Elfes s'enfuirent alors que les Borgons restèrent pour combattre le Dragon mais, affaiblis, ils moururent.

Bill prit ses quartiers dans la salle des trésors des Nains, les quelques Brogons survivants fuirent et les Drows se réfugièrent dans les profondeurs de la montagne.

## **Implication des personnages**

Très simplement, les personnages ont appris l'éventuel repaire d'un Dragon Bleu au sein d'une forteresse naine abandonnée. Ils s'y rendent pour le trésor, tuer une créature mauvaise, parce qu'un Nain est le descendant du clan Brogon, un Elfe apprend l'existence de Drow, etc...

## **Enjeux et récompenses**

Simplement, de l'or et des points d'expérience.

## **Ambiance**

Même s'il s'agit d'un PMT classique, chaque scène a sa propre ambiance pour se rapprocher le plus de celle des films de Tarantino. Néanmoins, un ton décalé devrait être respecté, comme des touches d'humour noir et des interprétations de PNJ un peu loufoque.

## **Chapitre 0 : le trailer**

Un groupe d'aventurier composé d'un Guerrier Humain, d'un Barbare Nain, d'une roublarde Elfe et d'un prêtre Demi-orque explorent, à la lueur de leurs torches un couloir. Le Barbare Nain soutien une Barde Halfeline qui est très mal en point.

### *Dialogue*

Rôle de la Halfeline

Barbare Nain : elle va de plus en plus mal

Prêtre Demi-orque : ma magie est impuissante face à la morsure des Goules. Dès que l'on sortira, il faudra aller voir un temple.

Guerrier Humain : on y est presque, le trésor est à portée de main.

Roublarde Elfe : si elle ne survit pas, ça nous fait une part en plus.

Le groupe débouche sur une très grande salle remplie d'or.

Guerrier Humain : faites attention, le Dragon n'est peut être pas loin.

Tous se déplacent furtivement, sauf le Barbare qui fait tomber un coffre dont le fracas retentit dans toute la caverne. Puis un monticule de pièces d'or glisse pour laisser sortir un Dragon Bleu qui lance son souffle d'électricité qui tue tout le groupe.

## **Chapitre Un : le boulevard de la mort**

### **Narration non linéaire**

Si c'est la première scène des joueurs, il s'agit de la seconde pour les personnages, car elle se situe, chronologiquement, après le Chapitre 2.

### *Battlemap*

L'utilisation de battlemap est vivement recommandée. Pour cette scène, il conviendrait de placer de longues tuiles sur 30 mètres (20 cases) pour visualiser la course poursuite. Ce couloir se termine par une petite salle et une grande double porte.

### *Informations*

Les PJ savent que la morsure des Goules peut entraîner la mort par infection. S'ils ont cela en tête, ils devraient correctement fuir devant la horde de goules.

### *Ambiance*

L'ambiance à mettre est celle d'une poursuite mortelle, où les PJ sont pourchassés par des hordes de zombis.

## **Action**

A la fin du chapitre 2, les PJ sont entrés dans l'ancienne forteresse Naine et ont réveillé les Goules qui gardaient l'entrée. Il y a en a tellement que les PJ ont choisit de fuir à travers un long couloir souterrain. Les PJ doivent fuir tout en se défendant contre les Goules qui les attaquent.

Puis ils arrivent dans une salle (au moins 4 cases sur 8) qui se termine par une double porte massive, fermée à clé, bien sur.

Le DD se sabotage est de 20 car les siècles ont altéré sa qualité. Sinon, Solidité 10, 60 PV et DD28 pour casser

En somme pendant que certains tentent d'ouvrir la porte, d'autres doivent retenir les Goules. Une fois que les PJ passent la porte, ils peuvent ensuite la refermer avec des madriers en métal qui sont placés derrière.

Une fois en sécurité, les PJ vont au Chapitre 4.

<p><b>Goule</b> <b>Mort-vivant</b> de taille M, CM <b>Init</b> +2 ; <b>Sens</b> <b>vision dans le noir</b> 18 m (12 c) ; <b>Perception</b> +7 <b>Maladie : fièvre des goules (Sur)</b>. Morsure - blessure ; <i>JS Vigueur</i> DD 13 ; <i>incubation</i> 1 jour ; <i>fréquence</i> 1/jour ; <i>effet affaiblissement temporaire</i> 1d3 <b>Con</b> et 1d2 <b>Dex</b> ; <i>guérison</i> 2 réussites consécutives. Le <b>DD</b> dépend du <b>Charisme</b>. Lorsqu'un <b>humanoïde</b> meurt de la fièvre des goules, il se relève sous la forme d'une goule dès que sonne minuit. Il ne conserve aucune des capacités qu'il possédait de son vivant et n'est pas soumis au contrôle des autres goules, la chair des vivants l'attire et il se comporte comme une goule normale. Ceux qui possèdent 4 <b>DV</b> ou plus se relèvent sous la forme de blêmes.</p> <p><b>Blêmes</b> Les blêmes sont des goules qui possèdent l'archétype « évolué ». La paralysie des blêmes affectent même les elfes. L'odeur de mort et de corruption qui émane de ces créatures est si puissante qu'elles gagnent la capacité extraordinaire de <b>puanteur</b> (rayon de 3 m, <b>Vigueur</b> DD 15 annule, <b>fiévreux</b> pendant 1d6+4 minutes).</p>	<p><b>DEFENSE</b> <b>CA</b> 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2) <b>pv</b> 13 (2d8+4) <b>Réf</b> +2, <b>Vig</b> +2, <b>Vol</b> +5 <b>Capacités défensives</b> <b>résistance à la canalisation</b> +2</p> <p><b>ATTAQUE</b> <b>VD</b> 9 m (6 c) <b>Corps à corps</b> morsure, +3 (1d6+1 et maladie et paralysie) et 2 griffes, +3 (1d6+1 et paralysie) <b>Attaques spéciales</b> paralysie (1d4+1 rounds, DD 13, les elfes sont immunisés contre cet effet)</p> <p><b>CARACTERISTIQUES</b> <b>For</b> 13, <b>Dex</b> 15, <b>Con</b> -, <b>Int</b> 13, <b>Sag</b> 14, <b>Cha</b> 14 <b>BBA</b> +1, <b>BMO</b> +2, <b>DMD</b> 14 <b>Dons</b> <b>Attaque en finesse</b> <b>Compétences</b> <b>Acrobaties</b> +4, <b>Discrétion</b> +7, <b>Escalade</b> +6, <b>Natation</b> +3, <b>Perception</b> +7 <b>Langues</b> commun</p>
---	---

## Chapitre Deux : Reservoir Dwarfs

### **Narration non linéaire**

Comme cette scène, est la première des personnages (mais la seconde des joueurs), ces derniers n'ont pas les blessures ni les infections subies par le Chapitre Un.

#### *Ambiance*

Le village est en reconstruction suite à la destruction par Bill. C'est donc une atmosphère de ville en construction comme les villes champignons du far west. Mettez donc une ambiance de type western spaghetti.

### **Situation**

Les PJ arrivent dans le village de Nebur. Ce village est composé essentiellement de Nains, au nombre de 300 environ. Ils vivent de la taille de la pierre qu'ils extraient de la montagne. La communauté est assez loin des routes principales mais accueillants envers les étrangers.

Voici les noms de Nains que vous pouvez utiliser pour peupler le village : Kunar, Vosin, Glinar, Gognar, Vali, Nognus, Lefur, Glonar, Koignar, Noili

Voilà ce que savent les Nains :

L'attaque du Dragon Bleu Billoxantreharnion (ou Bill) a tué tous les Nains de la forteresse, il y a de cela 6 ans. Bill a écumé la région pendant 2 ans et a tué de nombreuses troupes d'hommes en armes de seigneurs locaux. Puis il s'est retranché avec son butin. L'année suivante, d'autres Nains sont venus et se sont cantonnés à une carrière de pierre et non plus le minage.

Par la suite de nombreuses équipes d'aventuriers se sont lancées à l'assaut de la forteresse mais sans succès. Le groupe le plus récent se composait d'un guerrier humain, d'un barbare nain, d'une roublarde elfe, d'un prêtre demi-orque et d'une barde halfeline qui sont entrés, il y a 3 semaines et qui n'en sont pas sortis.

L'entrée principale (une porte monumentale) a été scellée. Pour pénétrer dans la forteresse, il faut passer par une entrée secrète qui se trouve à la taverne.

Pour tout renseignement supplémentaire, on indique la Taverne de la Marmotte Fringante.

### **Taverne**

Le seul bâtiment important du village pour les PJ est la taverne qui est accolé à la montagne. Il est tenu par Somli, qui le dernier des survivants Brogons à être revenu.

#### **Slomi**

Ce Nain est un survivant de Bill et le déteste car il a causé la mort de toute sa famille. Cependant, comme tout Nain, il reste pragmatique et a le sens des affaires. Il reçoit les voyageurs tel un propriétaire de saloon.

Faites une allusion au goût de pisse que peut avoir la bière (*référence à Desperado*, scène avec Quentin Tarantino)

Son affaire est florissante car en plus de vendre à boire, à manger et louer des chambres, il vend des informations sur la forteresse naine pour les chasseurs de trésor. Voilà ses tarifs :

- carte pour les habitations (pour piller les effets personnels des Nains) : 300 po
- carte pour les forges (armurerie, salle d'artisanat) : 500 po
- carte pour la salle du trésor principal (l'antre du Dragon) : 1000 po

Si les aventuriers sont sympathiques (les précédents ne l'étaient pas), il informe que des Drows vivaient aussi dans la montagne mais il ne sait pas s'ils ont survécu ou pas.

Par contre, il ne sait rien des Goules.

### **L'entrée secrète**

Quand les PJ sont prêts, Slomi les conduit dans sa cave où il y a une entrée qui mène dans la forteresse. Là, il les laisse dès l'entrée.

C'est un long couloir qui mène les PJ à une grande caverne creusée dans la montagne qui fait près d'un kilomètre carré. Quand les PJ font plusieurs dizaines de mètres, ils constatent que c'est un immense cimetière. C'est le refuge de centaines de Goules, attirés par les morts qu'à occasionné Bill (une détection du mal ne donne rien, car c'est tellement vaste que le cône de détection ne détecte rien).

Ce n'est qu'au milieu du chemin, que le paladin détecte du Mal (s'il utilise activement son pouvoir). Sinon, faites faire des jets de Perception (DD17, les Goules faisant 10). Une réussite et les PJ remarquent des mouvements autour d'eux, ce sont des centaines de Goules qui les assaillent.

Si tous ont échoué, l'un des PJ (le plus bas score) est agrippé par une Goule qui peut alors tenter une morsure.

Une fois que tous les PJ commencent à fuir, passez au Chapitre 3.

## **Chapitre Trois : Elemental Fiction**

### **Narration non linéaire**

Le chapitre 3 se situe, chronologiquement pour les personnages, après le Chapitre 4.

Considérez que les PJ ont récupéré tous leur points de vie, cependant, ils ne sont pas guéris d'une éventuelle fièvre des goules.

### *Battlemap*

Comme il s'agit d'un combat, il est conseillé d'utiliser une carte de bataille, comportant des salles et des couloirs, dans lesquels évoluent les 4 élémentaux (feu, air, eau et terre).

## Ambiance

Cette scène est à jouer comme une scène à la prédateur, où les PJ et les élémentaux jouent au chat et à la souris. Il y a plein de cadavres, ceux des groupes d'aventuriers précédents.

## Situation

Les PJ poursuivent leur exploration dans la forteresse naine à la recherche du Dragon Bill. Ils parviennent dans une partie qui mêle couloirs et salles en ruines. Dans ce lieu, il y a 4 élémentaux (un par élément) qui gardent l'endroit.

Les PJ ne sont pas obligés de combattre et peuvent passer discrètement (en réussissant leur jet), mais s'ils restent groupés, ils se gênent (-2 de malus par personne du groupe au-delà de 1).

Si un ou plusieurs PJ échoue dans leur test de discrétion, ils sont poursuivis par un ou plusieurs élémentaux. Ne les faites pas attaquer par les 4 mais plutôt un par un, voire deux maximum.

Les PJ doivent combattre, subir des dégâts mais peuvent s'enfuir sans avoir à les vaincre définitivement. En traversant la battlemap, ils peuvent passer au Chapitre 5.

Élémentaire de l'Air de taille G - FP 5	Élémentaire de l'Eau de taille G - FP 5
<b>PX</b> 1.600 <b>Extérieur</b> (Air, élémentaire, extraplanaire) de taille G, N <b>Init</b> +11 ; <b>Sens vision dans le noir</b> 18 m (12 c) ; <b>Perception</b> +11	<b>PX</b> 1.600 <b>Extérieur</b> (Eau, élémentaire, extraplanaire) de taille G, N <b>Init</b> +2 ; <b>Sens vision dans le noir</b> 18 m (12 c) ; <b>Perception</b> +9
<b>DEFENSE</b>	<b>DEFENSE</b>
<b>CA</b> 21, <b>contact</b> 17, <b>pris au dépourvu</b> 13 (Dex +7, esquive +1, naturelle +4, taille -1) <b>pv</b> 68 (8d10+24) <b>Réf</b> +13, <b>Vig</b> +9, <b>Vol</b> +2	<b>CA</b> 18, <b>contact</b> 12, <b>pris au dépourvu</b> 15 (Dex +2, esquive +1, naturelle +6, taille -1) <b>pv</b> 68 (8d10+24) <b>Réf</b> +8, <b>Vig</b> +9, <b>Vol</b> +2
<b>Capacités défensives</b> maîtrise de l'air ; <b>Immunités traits des élémentaires</b> ; <b>RD</b> 5/—	<b>Immunités traits des élémentaires</b> ; <b>RD</b> 5/—
<b>ATTAQUE</b>	<b>ATTAQUE</b>
<b>VD</b> vol 30 m (20 c) (parfait) <b>Corps à corps</b> 2 coups, +14 (1d8+4) <b>Espace</b> 3 m (2 c) ; <b>Allonge</b> 3 m (2 c) <b>Attaques spéciales</b> <b>tourbillon</b> (DD 18)	<b>VD</b> 6 m (4 c), <b>nage</b> 27 m (18 c) <b>Corps à corps</b> 2 coups, +12 (1d8+5) <b>Espace</b> 3 m (2 c) ; <b>Allonge</b> 3 m (2 c) <b>Attaques spéciales</b> extinction des feux, maîtrise de l'Eau, vortex (DD 19)
<b>CARACTERISTIQUES</b>	<b>CARACTERISTIQUES</b>
<b>For</b> 18, <b>Dex</b> 25, <b>Con</b> 16, <b>Int</b> 6, <b>Sag</b> 11, <b>Cha</b> 11 <b>BBA</b> +8,, <b>BMO</b> +13, <b>DMD</b> 31 <b>Dons</b> <b>Attaque en finesse</b> <sup>B</sup> , <b>Attaque en vol</b> , <b>Attaques réflexes</b> , <b>Esquive</b> , <b>Science de l'initiative</b> <sup>B</sup> , <b>Souplesse du serpent</b> <b>Compétences</b> <b>Acrobaties</b> +15, <b>Connaissances (plans)</b> +5, <b>Discrétion</b> +11, <b>Évasion</b> +15, <b>Perception</b> +11, <b>Vol</b> +21	<b>For</b> 20, <b>Dex</b> 14, <b>Con</b> 17, <b>Int</b> 6, <b>Sag</b> 11, <b>Cha</b> 11 <b>BBA</b> +8, <b>BMO</b> +14, <b>DMD</b> 27 <b>Dons</b> <b>Attaque en puissance</b> , <b>Enchaînement</b> , <b>Esquive</b> , <b>Succession d'enchaînements</b> <b>Compétences</b> <b>Acrobaties</b> +9, <b>Connaissances (plans)</b> +5, <b>Discrétion</b> +5, <b>Évasion</b> +11, <b>Natation</b> +24, <b>Perception</b> +9

Élémentaire de la Terre de taille G FP 5	Élémentaire du Feu de taille G FP 5
<b>PX</b> 1.600 <b>Extérieur</b> (élémentaire, extraplanaire, Terre) de taille G, N <b>Init</b> -1 ; <b>Sens</b> perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; <b>Perception</b> +11 <b>DEFENSE</b> <b>CA</b> 18, contact 8, pris au dépourvu 18 (Dex -1, naturelle +10, taille -1) <b>pv</b> 68 (8d10+24) <b>Réf</b> +1, <b>Vig</b> +9, <b>Vol</b> +6 <b>Immunités</b> traits des élémentaires ; <b>RD</b> 5/— <b>ATTAQUE</b> <b>VD</b> 6 m (4 c), creusement 6 m (4 c), nage dans la terre <b>Corps à corps</b> 2 coups, +14 (2d6+7) <b>Espace</b> 3 m (2 c) ; <b>Allonge</b> 3 m (2 c) <b>Attaques spéciales</b> maîtrise de la Terre <b>CARACTERISTIQUES</b> <b>For</b> 24, <b>Dex</b> 8, <b>Con</b> 17, <b>Int</b> 6, <b>Sag</b> 11, <b>Cha</b> 11 <b>BBA</b> +8, <b>BMO</b> +16, <b>DMD</b> 25 <b>Dons</b> Attaque en puissance, Bousculade supérieure, Enchaînement, Science de la bousculade <sup>B</sup> , Science du renversement <b>Compétences</b> Connaissances (donjons) +3, Connaissances (plans) +6, Discrétion +5, Escalade +15, Estimation +6, Perception +11	<b>PX</b> 1.600 <b>Extérieur</b> (élémentaire, extraplanaire, Feu) de taille G, N <b>Init</b> +9 ; <b>Sens</b> vision dans le noir 18 m (12 c) ; <b>Perception</b> +11 <b>DEFENSE</b> <b>CA</b> 19, contact 15, pris au dépourvu 13 (Dex +5, esquive +1, naturelle +4, taille -1) <b>pv</b> 60 (8d10+16) <b>Réf</b> +11, <b>Vig</b> +8, <b>Vol</b> +4 <b>Immunités</b> feu, traits des élémentaires ; <b>RD</b> 5/— <b>Faiblesses</b> vulnérabilité au froid <b>ATTAQUE</b> <b>VD</b> 15 m (10 c) <b>Corps à corps</b> 2 coups +12 (1d8+2 et combustion) <b>Espace</b> 3 m (2 c) ; <b>Allonge</b> 3 m (2 c) <b>Attaques spéciales</b> combustion (1d8, DD 16) <b>CARACTERISTIQUES</b> <b>For</b> 14, <b>Dex</b> 21, <b>Con</b> 14, <b>Int</b> 6, <b>Sag</b> 11, <b>Cha</b> 11 <b>BBA</b> +8, <b>BMO</b> +11, <b>DMD</b> 27 <b>Dons</b> Attaque éclair, Attaque en finesse <sup>B</sup> , Esquive, Science de l'initiative <sup>B</sup> , Souplesse du serpent, Volonté de fer <b>Compétences</b> Acrobaties +14, Connaissances (plans) +5, Escalade +9, Évasion +12, Intimidation +9, Perception +11

### Les trésors

Au cours des années, avec l'afflux des groupes d'aventuriers qui se sont essayés à la chasse aux Dragons, les cadavres et trésors sont nombreux. Quand un PJ recherche un trésor (et réussi Perception DD 15), faites un jet de détermination aléatoire de trésor (pour un montant max de 4000 po) :

1-2	pièces (cuivre, argent, or et platine)
3	Bijoux (bracelet, anneaux, boucle d'oreille, broche)
4-5	Équipement commun
6-9	Arme ou armure
10	Objets magique (faible puissance)

## Chapitre Quatre : Bastards Elwes

### **Narration non linéaire**

Ce chapitre se situe, chronologiquement, pour les personnages, après le chapitre 2, où ils ont semés les goules. Là, ils sont dans l'état où ils sortent après le chapitre 1 (blessures, état, etc.).

### *Ambiance*

Les PJ arrivent dans un village de réfugiés où tout manque. Les Elfes ont mal nourrit, malade et désespérés.

### **Situation**

Alors que les PJ suivent leur exploration, ils débouchent dans une partie de la forteresse qui est peuplé par des Drows. Ces derniers ne sont pas forcément hostiles envers les PJ, méfiant tout au plus. En fait, ils vivent

pauvrement et souffrent de disette. La présence de Bill et des Goules, bloquent les Drows dans ce lieu qui tentent de survivre comme ils peuvent.

### **La vie cachée des Elfes**

Après que les Nains aient été exterminés par Bill, il s'est occupé des Drows. Beaucoup sont morts mais une partie a survécu en prenant la fuite dans la forteresse Naine. Les Elfes se cachent depuis, coincés entre le Dragon et les Goules.

Si les PJ déclarent vouloir tuer Bill, les Drows sont disposés à les aider en leur fournissant un plan pour se rendre dans la salle du trésor, ils partagent le peu de nourriture qu'ils ont. Les Drows sont une soixantaine. Le précédent groupe d'aventuriers est aussi passé par le camp des Drows.

### **Prêtresse de Loth**

Unidith est la dernière prêtresse de Loth qui a survécu à la purge de Bill. Elle est la dernière à pouvoir guider son peuple et espèrent que des aventuriers pourront vaincre le Dragon. Elle est prête à tout pour cela. Elle peut proposer de créer des potions magiques pour les aventuriers.

En tant que prêtresse de Loth, c'est une veuve noire qui se sert de ses charmes pour parvenir à ses fins. Elle est loyale mauvaise donc elle tiendra parole mais de mauvaise grâce. Elle désire par-dessus tout sauver son peuple.

Elle peut aussi utiliser des soins légers pour les guérir. Elle ne peut guérir de la fièvre des goules par contre.

Elle ne peut créer que des potions de niveau 1 ne nécessitant que des composants de sorts peu onéreux. Il lui faut une journée par potion.

Si elle perçoit que les PJ sont vraiment sa meilleure chance, par rapport aux autres équipes qui sont déjà passé, elle pourra alors leur donner une épée longue magique +3, Flammegrise

**Flammegrise :** Cette arme réagit à la canalisation d'énergie positive. Quand le personnage dépense une action rapide pour canaliser de l'énergie dans son arme, elle flamboie d'une étrange flamme grise qui émet autant de lumière qu'une torche, augmente le bonus d'altération de l'arme de +1 et inflige +1d6 points de dégâts supplémentaires aux créatures touchées (comme le pouvoir divin *colonne de feu*). Cette flamme flamboie pendant 1 round pour chaque d6 de guérison accordé par la canalisation. Une flamme chargée d'énergie positive brûle d'un gris argenté. Les créatures d'alignement Bon sont immunisées contre ses dégâts supplémentaires et elle est considérée comme une arme Bonne et en argent quand il s'agit d'ignorer la résistance aux dégâts.

*Un PJ qui obtient l'arme, argue qu'il aurait pu l'avoir contre les Elémentaux, dites lui flûte. C'est pour les besoins de l'histoire.*

Les PJ peuvent rester autant qu'ils veulent (pour se reposer, attendre les potions) puis repartent pour vaincre Bill.

## **Chapitre Cinq : Dragon Unchained**

### **Narration non linéaire**

Ce chapitre final suit, pour les PJ, le chapitre 3, où ils ont vaincus ou échappé aux Elémentaux. Ils sont donc dans l'état suite au Chapitre 3.

#### *Battlemaps*

là encore, une carte de bataille est appropriée. Il convient de mettre une grande salle remplie d'objets, de meubles et de colonnes, permettant ainsi d'utiliser le décor pour les couverts et des cascades.

#### *Ambiance*

L'ennemi des PJ est bien caché et ils sont sur son terrain. La voix du Dragon part de tous les coins.

### **Situation**

Les PJ débouchent sur une grande salle qui est pleine de trésors. Bill, le Dragon Bleu est vigilant car il vient d'occire un groupe d'aventuriers et sait que d'autres peuvent suivre. Il perçoit l'arrivée des PJ et se cache et fait « 20 », donc DD 30.

Il se sert d'imitation de sons et sons imaginaires pour parler aux PJ sans être en première ligne. Il les incite à partir sinon il les tuera comme tous les autres. Vous pouvez entamer un dialogue, où Bill lance un discours de méchant james bondesque.

Les PJ se mettront certainement à la recherche de Bill et ce dernier reste très bien caché, n'hésitant pas à utiliser son pouvoir sonore pour mettre les PJ sur de fausses pistes.

A un moment donné, où les PJ sont soit en ligne ou soit dispersé, Bill attaque. Si les PJ sont restés groupés, il utilise son souffle. Si les PJ sont séparés, il attaque avec ses griffes et crocs, le plus faible et isolé.

A un moment du combat, vous pouvez faire intervenir une Goule qui est la Barde Halfeline du précédent groupe qui s'est malheureusement transformé en goule (pas en blême car elle était de niveau 3, comme le reste du groupe).

<b>Jeune dragon bleu - FP 9</b>	<b>DEFENSE</b>
<b>PX</b> 6.400	<b>CA</b> 21, contact 10, pris au dépourvu 20 (Dex +1, naturelle +11, taille -1)
<b>Dragon (Terre)</b> de taille G, LM	<b>pv</b> 95 (10d12+30)
<b>Init</b> +5 ; <b>Sens</b> <b>sens draconiques</b> ; <b>Perception</b> +14	<b>Réf</b> +8, <b>Vig</b> +10, <b>Vol</b> +8
<b>ATTAQUE</b>	<b>Immunités</b> électricité, paralysie, sommeil
<b>VD</b> 12 m (8 c), creusement 6 m (4 c), vol 60 m (40 c) (médiocre)	<b>CARACTERISTIQUES</b>
<b>Corps à corps</b> morsure, +15 (2d6+7), 2 griffes, +14 (1d8+5), 2 ailes, +12 (1d6+2), coup de queue, +12 (1d8+7)	<b>For</b> 21, <b>Dex</b> 12, <b>Con</b> 17, <b>Int</b> 12, <b>Sag</b> 13, <b>Cha</b> 12
<b>Espace</b> 3 m (2 c) ; <b>Allonge</b> 1,50 m (1 c) (3 m (2 c) pour la morsure)	<b>BBA</b> +10, <b>BMO</b> +16, <b>DMD</b> 27 (31 contre <b>croc-en-jambe</b> )
<b>Attaques spéciales</b> soif du désert (DD 16), souffle (ligne de 24 m (16 c), DD 18, 6d8 électricité)	<b>Dons</b> <b>Arme de prédilection</b> (morsure), <b>Attaques multiples</b> , <b>Briser les défenses</b> , <b>Démonstration</b> , <b>Science de l'initiative</b>
<b>Pouvoirs magiques</b> (NLS 10 <sup>e</sup> )	<b>Compétences</b> <b>Bluff</b> +14, <b>Connaissances</b> (folklore local) +14, <b>Discrétion</b> +10, <b>Intimidation</b> +14, <b>Perception</b> +14, <b>Survie</b> +14, <b>Vol</b> +8
À volonté — <b>son imaginaire</b> (DD 11)	<b>Langues</b> commun, draconique
	<b>Particularités</b> imitation de sons

## Conclusion

Si les PJ parviennent à tuer Bill, ils peuvent alors prendre son trésor qui correspond à 19200 po.

Si les PJ meurent tous, ils sont soit transformés en goule, soit mangés.

Si les PJ échouent et s'enfuient, ils peuvent revenir vers les Drows et selon comment ils se sont comportés, ils peuvent être acceptés dans la communauté ou tué.