



# La pièce d'argent



**MARTIN Benoît**

## La pièce d'argent

<b>PRÉFACE</b> .....	1
PRÉPARATIFS .....	1
CONTEXTE DE L'AVENTURE.....	1
<b>INTRODUCTION</b> .....	2
LA PIÈCE D'ARGENT.....	2
LA MISSION DE LA PIÈCE D'ARGENT.....	2
LHESHAYL.....	2
<b>LES ACTIONS DE LA PIÈCE D'ARGENT</b> .....	3
DANS LA VILLE : .....	3
DANS LES ENVIRONS : .....	3
LES GOBELINS : .....	3
L'OBJET MAGIQUE .....	4
<b>INTRODUCTION DES PERSONNAGES</b> .....	4
LE RÉVEIL .....	4
LA RANCEUR .....	4
LES REPRÉSAILLES .....	5
ORGALMIA .....	5
LA CAVERNE .....	5
<b>RÉCOMPENSE</b> .....	5
<b>PNJ</b> .....	6
MONNARD.....	6
FLÈCHE ROUGE.....	6
HILBRUS.....	6
MALADRERAS.....	7
POUL.....	7
CINQ BRUTES, .....	7
UN CLAN DE GOBELIN, .....	8
MAÎTRE BATAMARA, .....	8
LE FILS BATAMARA, OLOUMDERI.....	8
<b>AIDE DE JEU</b> .....	9
LES CARTES.....	9
NOTES DES JOUEURS .....	9

### Préface

La pièce d'argent est une aventure de Donjon & Dragon©, s'adressant à quatre ou cinq personnages de niveau 4 à 6 au maximum, le niveau moyen du groupe devrait être de 5.

### Préparatifs

En tant que Maître du jeu (MJ), vous devez utiliser le manuel des joueurs, le guide du maître et avoir un accès au manuel des monstres, il est aussi important que vous possédiez un exemplaire du livre des Royaumes Oubliés et du manuel des monstres de Faërne (© Dungeons & dragons, édition française ; Asmodée).

### Contexte de l'aventure

L'histoire se déroule dans Les ROYAUMES OUBLIES sur les terres du Pays de Bief de Vilhon, aux environs de la ville de Lheshayl, mais il est possible de transporter ce lieu dans un autre monde de jeux. Les personnages forment un groupe unis, originaire d'un autre pays, ou d'une autre ville et qui doivent déjà avoir combattu ensemble et surtout se faire confiance mutuellement, le groupe peut être varié mais il y a une prédilection pour les classes de rôdeur et de guerrier d'un alignement Loyal Bon, ou Loyal Neutre. Les magiciens et les ensorceleurs devront faire un usage modéré de leur sortilège, car ils ne sont pas très appréciés dans la région. Les druides, n'ont que très peu d'intérêt à être jouer dans cette histoire. Les personnages chaotiques ou Mauvais auront sûrement envie de prendre la place du dirigeant de la pièce d'argent local...



## Introduction

L'organisation de la pièce d'argent, vient de se lancer dans de nouvelles opérations, pour ce faire les dirigeants ont lancé plusieurs nouvelles missions dans les royaumes.

## La pièce d'argent

Les dirigeants de cette organisation gardent secret leurs activités. Leur organisation est segmentée et seules quelques personnalités connaissent la réelle identité de ses chefs. La pièce d'argent est née il y a une douzaine d'années dans les rues de Suzail, l'un des membres du trône de fer a quitté ce groupe pour fonder La pièce d'argent, il s'est naturellement servi des caisses du trône de fer pour financer ses premières actions. Maintenant la pièce d'argent est pleinement opérationnelle, des unités se trouvent dans de nombreuses villes des royaumes et elles ne reçoivent que des ordres ciblés sur leur objectifs.



### LA PIECE D'ARGENT

Quartier généraux : Reth (métropole, 63 191 habitants) du Chondath.

Membres : 120 + trois à cinq fois plus d'agents / employés

Dirigeant : Lord Artelf (Alias Prostero de Suzail)

Religion : Aucune en particulier, mais officiellement tous les chefs de comptoirs vénère Waukyne.

Discrétion : officiel ; Nul. officieuse ; élevée

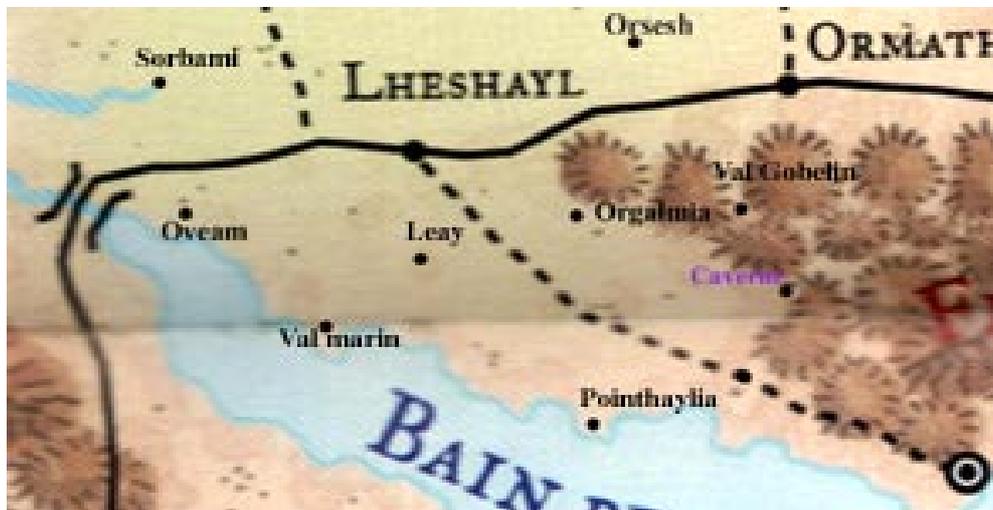
Symbole : Une pièce d'argent a l'effigie d'un visage d'homme.

## La mission de la pièce d'argent

Elle consiste à prendre le contrôle de la ville marchande de Lheshayl, dans le pays du Bief de Vilhon (au sud de la Côte des dragons). Les buts de l'organisation sont simples prendre le contrôle des grandes fermes d'élevage et de détourner les ventes vers Téthyr et la ville de Château-Téthyr. Une fois ce commerce sous contrôle du chef de l'organisation ils espèrent pouvoir attirer des fermiers des plaines étincelantes, des habitants de Ormath et Assam pour pouvoir lancer un trafic bien plus lucratif que les chevaux, les trafic d'esclaves en direction de la métropole de Portcalim.

Le responsable local se fait appeler Monnard, le croyant (adepte de Waukyne, déesse mineure du commerce, de la monnaie et de la richesse) sa véritable identité est celle de Faspene un obscur marchand de la citée d'euprofonde (sa divinité est Gargauth, Demi-dieu de la cruauté, de la corruption politique et des individus qui abusent de leur force). Pour cette mission le marchand a réussi à obtenir l'aide matériel de quatre rôdeurs du pays, Flèche rouge, Hilbrus, Maladreras et Poul le fringant. De plus il est venu avec cinq brutes d'euprofonde qui le serviront jusqu'au moment où ils ne seront plus payer.

Monnard, maître de la guilde de la pièce d'argent ; Feuille de personnage en annexe  
 Flèche rouge, rôdeur ; Feuille de personnage en annexe  
 Hilbrus, rôdeur ; Feuille de personnage en annexe  
 Maladreras, rôdeur ; Feuille de personnage en annexe  
 Poul, rôdeur ; Feuille de personnage en annexe



### Lheshayl

Grande ville (7 165 habitants)

Dirigée par Entawanata  
(Guerrier Niv. 5, CN)

Citée située à l'extrême sud des Plaines étincelantes et qui produit des chevaux d'une exceptionnelle qualité et aussi en très grande quantité.

## Les actions de la pièce d'argent

### Dans la ville :

Pour être sûr que le responsable des marchands (Maître Batamara) de la guilde des équidés de Lheshayl (symbole un cheval au galop sur fond vert), pense à autre chose. Monnard le croyant a fait organiser l'enlèvement de son fils. Les ravisseurs ont fait une demande de rançon qui doit conduire le chef de la guilde à trois jours, au nord de la ville. Naturellement Monnard estime que le marchand emmènera avec lui ses meilleurs mercenaires ; un groupe de rôdeurs extrêmement doués qui détecterait sans aucun doute sa mise en scène, de l'attaque des gobelins. Il aura donc tout loisir d'organiser l'incendie du bâtiment de la guilde, pendant le voyage de Maître Batamara. S'il apprend qu'un groupe d'aventurier cherche des informations il est possible qu'il décide de les payer pour aller dans une autre ville.

Batamara, maître de la guilde des Equidés  
Oloumeri Fils de Batamara (9 ans), victime de l'enlèvement et d'une fausse rançon. Enlevé par Hilbrus et 3 brutes en ayant assommé la gouvernante. (PNJs Annexe) Conduit de nuit à la caverne au Sud Orgalmia.

8 gardes de Batamara, dont 3 rôdeurs de Niv 5, 5 et 6, qui partiront avec Batamara, payer la rançon.

Bâtiment de la guilde des Equidés, Centre de Lheshayl  
Bâtiment de la guilde de la pièce d'argent, Nord de la ville



### Dans les environs :

La grande transhumance des chevaux (Plus de 600 bêtes) doit avoir lieu dans quelques jours, et pour être certain d'en posséder un grand nombre rapidement, Monnard a fait organiser un 'raid' de brigands à la manière de l'organisation Le trône de fer (Cf Baldur's gate, le jeu ou le supplément Seigneurs des ténèbres édité par Asmodée). L'action aura lieu sur le premier convoi, qui doit être celui des meilleures montures qui devraient être proposer au représentant de la garde des Chevalier dragon pourpre du Cormyr. Des attaques par flèches, seront porter à distance sur les gardiens de troupeaux (par Flèche rouge et Poul) pendant que deux hommes (Une brute et Hilbrus) seront proches du combat pour éliminer toute résistance. Le but est qu'il n'y ait aucun survivant et les corps devront être cachés. Les chevaux seront emmenés discrètement par le Val gobelin jusqu'à la caverne. 4 des moins bonnes montures seront lâchées dans la nature pour faire croire à une dispersion des animaux par les gobelins, et l'un devra

être découpé sur place et offert comme droit de passage dans le val Gobelin. Le lieu de l'attaque devant faire illusion d'une embuscade gobelinoïde. Le butin devrait être de plus 45 montures dressés dont les deux tiers entraînés au bruit de la bataille. Soit une valeur marchande de plus de 15 000 PO



Le lieu du massacre compte une grande quantité de traces affirmant l'attaque par des gobelinoïdes, des traces de mocassins (mais quelques uns de grande pointure, humaines), des armes gobelins abandonnées, et surtout un reste de jambe humaine dans le feu (donnant l'illusion d'un petit festin de chaire humaine après la bataille).

Les traces des chevaux conduisent dans le Val Gobelin...

### Les gobelins :

Les coupables idéals, pour une fois les humains vont organiser le massacre d'un petit clan de peaux Vertes qui n'est vraiment pour rien dans ce qui lui est reproché. Pour être sûr que son organisation ne puisse jamais être accusée du vol des chevaux, Monnard a trouvé un petit clan de gobelins qui servira de bouc émissaire. Le mois dernier, il leur a acheté des vêtements diverse, avec de l'argent de Lheshayl, ces objets seront retrouvés sur les lieux du massacre. Il y a environ huit jours, il leur a vendu des armes (humaines) pour se défendre contre les chasseurs d'un petit hameau voisin en échange d'armes gobelines. Monnard donnera ces achats à Maladreras pour qu'il les place sur le lieu de l'embuscade. Il a négocié le passage d'un petit troupeau de chevaux conduit par des humains en échange d'une grande quantité de viande de cheval pour le clan et de quelques pièces d'or. Maladreras remettra ce dû au Clan gobelin.

Les forces de Entawanata de Lheshayl fondront sur eux la rage au ventre, le lendemain de l'attaque après avoir laissé les personnalités de la ville décider du sort des Gobelins.

Pour véritablement abuser les goblins, Monnard utilise un artefact magique qui lui donne l'apparence d'un gobelin et surtout qui lui permet de parfaitement parler à ses créatures.

Maladreras, Rôdeur – Empoisonneur du village de Assam.  
PNJ en annexe

Le clan gobelin (ne faite pas durés le combat c'est bien trop facile...), Sur place il est possible de trouver des armes humaines, des pièces d'or et d'argent de Lheshayl, de la viande de cheval... En bref tout pour incriminer les gobelins. Le seul problème est qu'il n'y a plus de trace des chevaux. Les animaux ont été conduits dans les rocailles et il est désormais impossible de suivre leur traces...

## L'objet magique

### Le goblin de jade CARACTERISTIQUES

C'est un objet qui ressemble à un goblin de pierre, il doit être tenu dans la main gauche pour transformer le porteur en goblin.

Le Gobelin ainsi obtenu est semblable à un élément moyen de sa race, mais il garde les caractéristiques de charisme, de force et de constitution du porteur.

Sous l'apparence d'un goblin, un personnage ayant des caractéristiques exceptionnelles peut soit attirer la méfiance, soit susciter la jalousie.

Il est possible de percevoir l'illusion, mais pour cela une personne ayant de forts doutes sur la véritable nature de ce goblin\* peut tenter un JS de Volonté à DD 25 pour entrevoir la véritable identité du porteur.

L'objet possède encore 2d10+5 Charges / 60

La durée de l'effet est de 6 + 1d6 heures

\* Si le personnage qui l'utilise n'a jamais rencontré de goblin il doit réaliser un jet de connaissance des mystères DD 15 pour se donner une bonne apparence et les bons mouvements, en cas d'échec le JS de Volonté pour discerner l'illusion est seulement de 15.

Structure : 5

Solidité : 10

JS (tous) : +6

Sorts utilisés :

Illusion

Enchantement

Transmutation

Valeur :

Brute 2 Pièce d'argent (PA)

Magie 2 376 Pièce d'or (PO)



## Introduction des personnages

Le départ de l'aventure est assez simple, les personnages se retrouvent après quelques jours de voyage dans l'une des tavernes de la ville. Ils apprennent différentes petites rumeurs.

- Un convoi de chevaux devrait arriver en ville dans les jours qui viennent (c'est très spectaculaire et vous ne devriez pas manquer le spectacle)
- Un nouveau marchand se porte acquéreur de nombreuses bêtes, mais l'on ne connaît pas les endroits où il compte les vendre.
- Le hameau de Orgalmia a encore eu affaire avec une troupe de goblin, il y aurait eu trois blessés.
- Le marchand des sorciers rouges de Thay est reparti seulement avec 3 montures cette année, il n'était vraiment pas content. C'est encore les chevaliers dragons pourpres (Cormyr) qui vont acheter les plus belles bêtes.

- La jeune Frelsia a été promise au fils de Batamara (le maître de la guilde des équidés), son père va faire une belle affaire lorsque le petit sera marié. Les autres prétendants doivent être furieux...

En fait la rumeur du hameau de Orgalmia est fausse. La vérité est très simple au cour d'une partie de chasse deux jeunes gens ont aperçu un petit groupe de gobelins, en rentrant l'un d'entre eux s'est tordu la cheville... Il n'y a pas eu de poursuite. Mais Flèche rouge en a profiter pour fait courrir cette rumeur.

La famille Jost doit être la principale rivale de la famille de la jeune Frelsia, ils ne doivent pas être contents du choix de Batamara. Mais ils sont trop honnêtes pour procéder à un enlèvement.

Les chevaliers dragons pourpres devraient arriver dans les 6 jours.

## Le réveil

Le lendemain matin, une nouvelle importante se répand en ville, le fils de Batamara a été enlevé, la gouvernante a été assommée (certains affirment qu'elle est morte dans un flot de sang ; ce qui est légèrement exagéré).

Une petite investigation sur ce fait permet au personnage de se rendre compte que le marchand a les hommes qu'il lui faut et sa petite troupe de 8 gardes devrait pouvoir régler ce genre de situation. Fait étrange la demande de rançon a déjà été donnée. Si les personnages insistent ils peuvent peut-être voir le parchemin, il s'agit d'une écriture régulière mais tremblante, sûrement faite de la main gauche, mais le papier semble être celui d'un parchemin de sortilège – donc d'une grande valeur (ces informations ne sont disponibles que si les personnages ont des connaissances en sort et en calligraphie).

Le parchemin est celui de Monnard pour ses sorts, il ne voulait pas utiliser celui de la guilde pour ne pas la compromettre au cas où la texture du papier serait reconnue. La gouvernante n'a pas véritablement vu ses adversaires, mais elle est sûr qu'ils n'ont pas pris de bain cette semaine, l'un d'entre eux sentait comme l'herbe coupée. Il devait y avoir trois ou quatre agresseurs.

En fin de matinée, le marchand et ses hommes se mettent en route... Ils ne doivent pas être de retour avant la fin de l'aventure.

## La rancœur

Le soir, un Rôdeur (Poul) vient expliquer qu'il a trouvé des traces d'un combat sur la route des chevaux. Les hommes de la ville se mettent en route vers le lieu et découvre le massacre des gardiens de chevaux.

Si les personnages accompagnent la petite troupe sur le lieu du massacre, ils pourront se rendre compte d'un petit problème. Si Poul était sur les lieux comment se fait il que ses bottes ne portent pas de traces de sang, car après avoir été sur le lieu du massacre, toutes les chausses de la troupe sont à laver.

Durant la fin de soirée, la population est certaine que ce sont les Gobelins les responsables de cette tuerie. Il faut les punir. Le bourgmestre devra organiser une expédition punitive. Dans le groupe d'agitateurs qui 'motive' la population à prendre les armes contre les gobelins, se trouve trois des personnages non joueur (les rôdeurs Flèche rouge, Hilbrus et Maladreras), qui ont pût être aperçus par l'un ou l'autre des personnages en compagnie de Poul...

Les personnages remarqueront une chose étrange, Poul ne semble pas affecté par le massacre qu'il vient de voir. Dans la nuit il quittera la ville pour se rendre à la caverne (Au sud de Val Gobelin et aidé les gardes, qui surveillent le fils du marchand. [Il est possible de le suivre pour trouver l'emplacement du repaire des voleurs]. Les autres se rendront auprès de Monnard dans l'attente des nouvelles instructions.

### Les représailles

Si les personnages n'ont pas suivi Poul, ils auront l'occasion de gagner 1 pièce d'argent et surtout d'être logés au frais de la ville durant 1 semaine. Leur mission ; participé au raid punitif contre les gobelins.

Durant le raid, ils pourront se rendre compte que aucun des guerriers gobelins ne porte de blessures (ce qui est impossible dans un combat contre des humains), de plus il ne semble y avoir eu aucun mort de leur coté, (A chaque couche correspond un goblin !)... S'il en parle l'une des personnes du raid ils seront tournés en ridicule, leur seul chance de faire reconnaître les faits est d'en parler directement avec Entawanata. Il leur confiera la mission de découvrir la vérité sur les actions des gobelins et / ou des assassins.



### Orgalmia

Ce petit hameau n'a véritablement rien de particulier, il compte environ 75 habitants. Mais le vieux Olfra a des choses à révéler, mais comme tout, il faudra prendre le temps de l'écouter, et cela peut demander de la patience. Ce vieux aime raconter ses histoires de jeunesse et aussi boire de bon verres d'alcool fort. Naturellement il négocieras ses informations (une bouteille ou quelques pièces).

Le soir de l'enlèvement (à vous de donner un repère de date pour un petit vieux alcoolique), trois cavaliers sont passés en trombe dans le village, il ne les a pas bien vu mais il est sûr de ça car il dort très mal et doit souvent se lever pour aller pisser.

Il a vus (comme tous ceux du village) un jeune cavalier passer en tombe sans se soucier du fait que des enfants jouent dans les rues du village. (La description peut correspondre à Poul).

Il y a effectivement un passage vers de Val des gobelins, il faut continuer jusqu'au grand chêne et suivre un tout petit sentier de montagne...

Au sud il y a une grande caverne, mais l'an dernier elle était le refuge d'un ours des cavernes, maintenant il doit y avoir des petits... (Hilbrus a tué les bêtes il y a déjà quelques temps mais s'est gardé le lieu comme refuge personnel).

### La caverne

L'accès est facilité par une construction en bois, qui a été réalisé pour pouvoir y faire entrée les chevaux. A l'intérieur se trouve les chevaux qui donneront l'alerte dès qu'un personnage s'approche... Les trois brutes s'interposeront pendant que Poul ira prendre Oulomderi en otage...



### Récompense

La guilde des équidés remettra une bourse de 75 PO à toute personnes ayant découvert les chevaux volés. Batamara remettra une monture a chaque personnage ayant participé au sauvetage de son fils (Si les personnages en possèdent déjà il leur versera une somme équivalente 75 PO). La ville offrira une prime de 15 PO pour la capture de chacun des membres du complots et une prime supplémentaire de 150 PO pour le chef Monnard.

En plus les personnages pourront recevoir 1500 PX supplémentaires pour la réussite de l'histoire en plus de ceux pour les éventuelles victoires contre les personnages de l'intrigue.



## PNJ

### Monnard,

C'est un homme de constitution moyenne, il a un visage plutôt charismatique et semble toujours comprendre les personnes avec qui il parle, mais ses tentatives pour concurrencer la guilde des équidés n'ont pas permis de lui apporter la bonne réputation qu'il souhaitait. Il a donc choisi d'accélérer un peu les choses.



MONNARD le Croyant (Alias Faspane)						
Roublard 6, Maî. de guilde 4, Enorceleur 1						LM
Divinité	Gargauth					
Caractéris	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Valeur	12	14	10	15	9	16
Bonus	+1	+2	0	+2	-1	+3
JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté				
+7	+3	+9				
Armes	Ini	Tou.	Dégâts	Crit	X	
Dague	+2	+7/+2	1d4+1	20	2	
	ou	+3/-2				
Epée	+2	+7/+2	1d6+2	19/20	2	
	ou	+5/+0				
Dons : Attaque réflexe, Combat 2 armes, Ambidextrie, Faveur 2x, Attaque sournoise +3d6, Réputation+2, Appel de familier (Aucun), Esquive totale et esquive instinctive,						
Compétences : Estimation +14, Equitation +6, Bluff +8, Con. Des sorts +4, Crochetage +10, Diplomatie +9, Désamorçage +12, Déguisement +10, Détection +12, Dep. Silencieux +12, Evasion +6, Contrefaçon +8, Intimidation +6, Perc. Auditive +12, Renseignement +14, Vol à la tire +6,						
CA	13	Pdv	56			
Sortilèges						
	Détection magie-0		Détection magie-0			
	Eclaboussure d'acide -0		Eclaboussure d'acide -0			
	Porte silencieuse-0		XX	Lecture de la magie		
	Armure de mage-1		Prise corrosive-1			
	Armure de mage-1		Prise corrosive-1			

### Flèche rouge,

Ce rôdeur, est un mercenaire sans véritable envergure, il est vétéran de différentes missions notamment des raids contre des membres de l'enclave d'émeraude (organisation Neutre de druide). Il est peu soucieux de la protection de la nature son principal intérêt est la chasse au goblin et le piège proposé par Monnard lui convient particulièrement, pousser le chef de la ville à éliminer radicalement ce clan qui n'a pas commis de faute.



FLECHE ROUGE						
Rôdeur 5						NM
Caractéris	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Valeur	13	15	12	11	12	9
Bonus	+1	+2	+1	+0	+1	-1
JS Réflexe	JS Vigueur	JS Volonté				
+3	+5	+2				
Armes	Ini	Tou.	Dégâts	Crit	X	
Arc long Fr	+2	+7/+5	1d8+1	20	3	
Epée Long.	+2	+5	1d8+1	18-20	2	
Dons : Pistage, ennemis juré (Goblin +2, Orque +1), Tir de précision, Tir rapide						
Compétences : Con. Nature +5, Con. Druides +2, Détection +5, Discrétion +3, Dépl. Silencieux +3, Fouille +2, Equitation +5, Scrutation +5						
CA	15	Pdv	49			
Sortilèges						
	Vision nocturne-1					

### Hilbrus,

C'est un homme d'une grande carrure, mais depuis quelques mois il lui est interdit de se rendre dans les forêts, le conseil de l'enclave d'émeraude lui a interdit de chasser l'ours des forêts et, pour ce tueur d'ours, c'est la pire des condamnations. Pour quitter la région et continuer le massacre de ces animaux, il lui faut de l'argent, comme il ne compte pas revenir dans la région, si sa tête est mise à prix ici il n'en a rien à faire, c'est une véritable tête brûlée que Monnard a engagé.



HILBRUS						
Rôdeur 4						N
<b>Caractéris</b>	<b>For</b>	<b>Dex</b>	<b>Con</b>	<b>Int</b>	<b>Sag</b>	<b>Cha</b>
<b>Valeur</b>	18	17	13	11	10	11
<b>Bonus</b>	+4	+3	+2	+0	+0	+0
<b>JS Réflexe</b>		<b>JS Vigueur</b>		<b>JS Volonté</b>		
+4		+6		+1		
<b>Armes</b>	<b>Ini</b>	<b>Tou.</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Crit</b>	<b>X</b>	
Pique 2M	+3	+8	1d6+6	20	4	
Arc long	+3	+7	1d8	20	3	
Dons : Pistage, ennemis juré (Ours +1), Attaque en puissance +4, Attaque réflexe, charges,						
Compétences : Artisanat (fourrure) +3, Con. Nature +5, Détection +5, discrétion +5, Dep. Silencieux +5, Sens de la nature +5,						
<b>CA</b>	<b>15</b>	<b>Pdv</b>	<b>44</b>			



### Maladreras,

C'est sûrement le plus rusé du groupe, c'est un individu sans scrupule qui déteste particulièrement les chevaux, pour lui il faut travailler avec Monnard et gagner sa confiance, une fois qu'il conduirait ses horribles bestioles vers leur point de vente il s'arrangera pour éliminer tout le troupeau. Mais pour le moment il sert les intérêts du 'marchand' avec un zèle extrême. Il a pour habitude de toujours malmenier sa monture (inadmissible dans ce pays !).



Maladreras						
Rôdeur 3						CN
<b>Caractéris</b>	<b>For</b>	<b>Dex</b>	<b>Con</b>	<b>Int</b>	<b>Sag</b>	<b>Cha</b>
<b>Valeur</b>	11	16	+12	15	18	13
<b>Bonus</b>	+0	+3	+1	+2	+4	+2
<b>JS Réflexe</b>		<b>JS Vigueur</b>		<b>JS Volonté</b>		
+4		+4		+5		
<b>Armes</b>	<b>Ini</b>	<b>Tou.</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Crit</b>	<b>X</b>	
Epée	+3	+3	1d6*	19-20	2	
Dague jet	+3	+6	1d4*	20	2	
* Utilise un poison personnel; JS Vig DD 15, Effets : Dégâts +1 + Secoué / -1d3 CON + Paralysé (Création DD 28, forme pâte, effets initial et secondaire)						
Dons : Pistage, ennemis jurés (Centaure +1), Talent herboriste, fabrication de poison, expertise des poisons						
Compétences : Alchimie +5, Profession (empoisonneur) +10, Con. Nature +6, Détection +2, Natation +6, Perc. Auditive +2, Sens de la nature +6, Sens de l'orientation +4,						
<b>CA</b>	<b>16</b>	<b>Pdv</b>	<b>28</b>			

### Poul,

C'est le plus jeune du groupe, il n'a pas encore fait ses réelles preuves comme rôdeur, mais pour lui, l'ordre et la discipline de la sauvegarde de la nature ne sont pas ses dogmes. Depuis qu'il a rencontré Monnard, il se sent proche de ses idées, et l'envie de prendre le pouvoir par la fourberie et par l'usage de la force lui convient tout à fait. L'important c'est d'être le meilleur.



Poul						
Rôdeur 2						LN
<b>Caractéris</b>	<b>For</b>	<b>Dex</b>	<b>Con</b>	<b>Int</b>	<b>Sag</b>	<b>Cha</b>
<b>Valeur</b>	13	12	13	11	11	12
<b>Bonus</b>	+2	+2	+2	+0	+0	+1
<b>JS Réflexe</b>		<b>JS Vigueur</b>		<b>JS Volonté</b>		
+2		+5		+0		
<b>Armes</b>	<b>Ini</b>	<b>Tou.</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Crit</b>	<b>X</b>	
Arc Court	+2	+4	1d8	20	3	
Marteau	+2	+4	1d8	20	3	
Dons : Pistage, ennemis juré (Araignée +1), Esquive, Attaque réflexe						
Compétences : Détection +4, Fouille +4, Discrétion +4, Perc. Auditive +4, Sens de la nature +4						
<b>CA</b>	<b>14/15</b>	<b>Pdv</b>	<b>17</b>			



### Cinq brutes,

BRUTES (classe PNJ)						
Brute 3*						LN
<b>Caractéris</b>	<b>For</b>	<b>Dex</b>	<b>Con</b>	<b>Int</b>	<b>Sag</b>	<b>Cha</b>
<b>Valeur</b>	16	12	14	8	9	10
<b>Bonus</b>	+3	+1	+2	-1	-1	+0
<b>JS Réflexe</b>		<b>JS Vigueur</b>		<b>JS Volonté</b>		
+5		+3		+0		
<b>Armes</b>	<b>Ini</b>	<b>Tou.</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Crit</b>	<b>X</b>	
Gourdin	+1	+6	1d8+3	20	2	
Arbèle	+1	+4	1d8	20	2	
Dons : Attaque en puissance +3, Science du combat à main nue, Vigilance						
Compétences : Escalade +3, Détection +5, Discrétion +3, Intimidation +6, Perc. Auditive +5, Fouille +3.						
<b>CA</b>	<b>14</b>	<b>Pdv</b>	<b>21</b>			
			<b>22</b>			
Grotte			<b>21</b>			
Grotte			<b>23</b>			
Grotte			<b>20</b>			

\* Source Traps & Treachery p.31

## Un clan de goblin,

Ce clan est composé d'une dizaine de guerriers gobelins, d'une dizaine de chasseurs, d'un chaman et d'une trentaine de non combattants. La puissance du clan est très limitée, les soldats du corps expéditionnaire de la ville de Lheshayl sous les ordres de Entawanata, ne devront pas avoir de mal à anéantir le clan tout entier.

Justice sera rendu. Il ne devrait rester aucun survivant goblin (a moins que les personnages ne participent au

combat et qu'il assomme des gobelins et ensuite qu'il interdise que les survivants soient achevés !).

Le chaman, ne possède pas beaucoup de ressources, 2 projectiles magiques et 6 jets d'acide (1D3)

Les guerriers et chasseurs correspondent aux indications du manuel des monstres.

Pour jouer l'attaque du clan, prenez les gobelins de Dekanter du manuel de faerune...

<b>Gobelin de Dekanter</b>						
Type <b>Humanoïde goblinoïde (M)</b>				Milieu naturel <b>Montagnes froides et tempérées, souterrains</b>		
Organisation <b>Groupe (3-14) ou bande (21-40)</b>				Livres d'origine <b>Montres de Faerûn : 44</b>		
FP	Align.	Dés de Vies	Déplacement			
1	LM	2d8+4	6,5 m			
CA						Initiative
15   Dex +1, naturelle +4						+1
Attaques <b>Corne +5 ou 2 griffes +0</b>						
Dégâts <b>Corne 1d6+3, griffe 1d4+1</b>						
Attaques spéciale						
Résistance <b>Résistance au froid</b>						
Vision <b>Noir</b>						
Trésor <b>Normal</b>						
Caract.	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Valeurs	17	12	14	12	13	9
Jet Réflexe		Jet Vigueur		Jet Volonté		
+4		+2		+4		
Particularité		Guérison accélérée 3				
Compétences <b>Détection +6, escalade +8, intimidation +3, perc. auditive +6, psychologie +3, saut +8</b>						
Dons <b>Attaque en puissance, science de la charge à mains nues</b>						
Points de vie		<b>13</b>				



## Maître Batamara,

C'est un homme d'âge mur, qui gère le commerce des chevaux de Lheshayl, c'est un commerçant juste et équitable, il est très apprécié de la population. C'est aussi un ami proche du dirigeant de la ville Entawanata. La guilde des équidés de Batamara compte une trentaine de fermes d'élevage qui lui fournissent les animaux à vendre dans les royaumes voisins. Depuis 12 ans, la guilde a un contrat avec les chevaliers dragons pourpres, pour leur fournir les plus belles montures. La guilde compte 6 démarcheurs qui travaillent le plus souvent à travers tout le pays pour chercher de nouveaux contrats. (5 seront découverts mort dans les 3 mois)

Les fermes non affiliées à la guilde vendent régulièrement un tiers de leur élevage à Batamara. Ils savent que le vendeur ne les escroquera sur le prix. Il vend les animaux et reverse ;

35 % du prix de la vente à l'éleveur,

35 % reviennent à la guilde,

20 % sont investis dans l'achat de nouvelle bête en provenance d'autres régions (ses bêtes sont à la charge des grandes fermes d'élevage),

05 % sont versés à tous les producteurs de la région en proportion de leur vente de l'année précédente

05 % sont versés à la ville pour son développement.

C'est un personnage très important dans la ville, mais il n'aspire à aucune fonction politique, ce qui le rend encore plus populaire. Beaucoup de personnes de la ville dépendent de ses ventes de chevaux ; il est craint pour ses coups de colère mais respecté pour son équité dans les conflits.



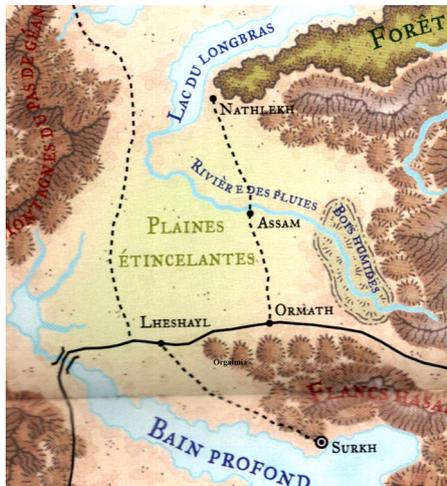
## Le fils Batamara, Oloumderi

C'est un jeune garçon de 9 ans, qui ne connaît pas le travail manuel, il a été élevé par une gouvernante dans le cocon maternel. Il est incapable de survivre seul dans la nature, sa constitution fragile l'expose à toutes les maladies s'il se trouve dans un environnement hostile.



## Aide de jeu

### Les cartes



### Notes des joueurs

Personnages Joueurs	PNJs	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-

#### Jours

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

#### Heures

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

#### Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

#### Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

#### Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

#### Rounds de combat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

# *La pièce d'argent*

Scénario pour DD3

Une guilde tente de prendre le contrôle du marché des chevaux de la ville de Lheshayl, pour augmenté ses bénéfices cette organisation tente de lancer une guerre contre un clan de Peaux Vertes. Les aventuriers auront a faire des choix. Mais lesquelles ?

**Une aventure pour des personnages de Niveau 5**

Aventure dans les Royaumes Oubliés (c)  
région du Bief de Vilhon

Disponible gratuitement sur :  
**[www.kernos.com](http://www.kernos.com)**



Dungeons & Dragons marque déposées de Wizard of the Coast

Le logo du système d20 est une marque déposée par Wizard of the Coast (filiale de Hasbro, Inc)



Visitez : **[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)**

Toutes les illustrations de ce document appartiennent à leurs auteurs et ne sont pas libre de droit. Je me suis permis de les utiliser, si vous auteurs ne souhaitez les voir utilisés, je m'engage à les enlever de ce document dans les plus bref délais. Sinon merci MB