

UN BIEN PRÉCIEUX FLACON



MICROLITE 4E

Aventure conçue pour 4 à 6 personnages de niveau 1

Écrite par Philippe «Tymophil» Aubé

Qui osera affronter les gobelins qui ont attaqué et dévalisé maître Fagel ? De nobles héros risqueront-ils leur vie pour récupérer son précieux coffret, dérobé par les créatures monstrueuses ?

PRÉAMBULE

Un **Bien Précieux Flacon** est une très courte aventure d'introduction pour **Microlite 4E (M4)**.

Elle est destinée à un groupe de 6 à 8 personnages de niveau 1 interprétés par des joueurs débutants et menée par un maître de jeu néophyte.

La séance de jeu ne devrait durer que 2 courtes heures.

CONTEXTE

Un petit groupe de brigands gobelins est descendu de ses montagnes : les redoutés Monts de Fer. Le clan vient tout juste de s'installer dans une ancienne champignonnière. Les gobelins espèrent faire fortune en rançonnant une région d'habitude bien tranquille : la Belle Contrée du Méridion. Leur premier forfait a été l'attaque d'un infortuné négociant en spiritueux, maître Fagel. Les brigands ont pillé le chargement de sa charrette, mais maître Fagel est parvenu à leur échapper.

Les gobelins n'ont pas quitté par hasard le sanctuaire de leurs montagnes... Ils n'ont pas non plus attaqué maître Fagel sans raison. On apprendra dans un prochain scénario ce qui les a poussés à descendre de leurs montagnes...

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Attirés par les rumeurs de raids gobelins, les aventuriers se rendent à Prayol, dans la Belle Contrée du Méridion. C'est ainsi qu'ils tombent sur le site d'une embuscade.

La victime est un marchand terrifié du nom de maître



Maître Fagel sur son cheval

LA SUITE

Ce scénario n'est que le premier volet d'une aventure composée de trois scénarios, qui peuvent éventuellement être enchaînés en une seule longue séance.

Ce n'est qu'à l'issue du deuxième scénario, **L'Odyssée du Négociant Soucieux**, que les personnages passeront au niveau 2.

TEST DE COMPÉTENCE

Le joueur lance un dé à 20 faces (d20), il y ajoute la valeur de la **CARACTÉRISTIQUE** et celle de la **COMPÉTENCE** mises en jeu. Il annonce la somme au meneur de jeu.

Celui-ci la compare au degré de difficulté de la tâche (**DD**). Si le joueur a atteint ou dépassé le **DD**, c'est une réussite, sinon, c'est un échec.

Il reste au meneur de jeu à annoncer le résultat de l'action. Pour chaque test, en cas d'échec, un exemple de résultat est indiqué en italique et entre crochets : *[Résultat d'un échec au test de compétence]*

Fagel. Une fois calmé par les héros, il mène ceux-ci vers le repaire de ses agresseurs : une champignonnière abandonnée. Les personnages devront alors explorer le repaire et le débarrasser de ses occupants.

INTRODUCTION

Lire ce qui suit aux personnages (on fera de même pour tous les textes bistres).

Quand les joueurs sont prêts...

Il est environ dix heures du matin. Vous venez juste de traverser le bois dit du Lutin, de la Belle Contrée du Méridion. Vous vous dirigez vers Prayol. Des gobelins auraient été signalés : il devrait y avoir du travail pour des gens décidés comme vous.

Soudain, vous apercevez, au détour du sentier, un charriot à la bâche déchirée dont le cheval éventré gît au sol.

Au chevet de la pauvre bête, un homme se lamente.

Les héros doivent d'abord calmer le pauvre marchand : test de **VOLONTÉ+INFLUENCE DD15**. Pour obtenir les renseignements suivants, il leur faudra réussir un test du même genre **DD15**, en l'adaptant à l'action du personnage.

✦ L'homme, un prospère négociant en alcool d'une ville voisine, se présente sous le nom de Maître Fagel. *[Le pauvre homme a du mal à parler, il bégaye des mots incompréhensibles]*

✦ Il vient d'être attaqué par des créatures humanoïdes de petite taille (le commerçant n'en connaît pas le type exact). *[Le souvenir de la scène l'amène à pleurer de façon incontrôlable].*

✦ Le forfait a eu lieu il y a quelques heures, juste après l'aube. L'homme a fui dans les bois dès que les créatures, qui étaient accompagnées d'un chien monstrueux, ont surgi. *[Le pauvre homme répète en boucle le nom de son cheval, Noiraud].*

✦ De là, il les a épiés. Les créatures ont percé quelques tonnelets d'alcool et se sont saoulées. Éméchées, elles ont alors massacré le cheval par plaisir. Elles l'ont amèrement regretté quand il a fallu, quelques heures plus tard, transporter le butin (des tonnelets d'alcool et un coffret)... *[Le marchand oscille entre*

IMPROVISER UN TEST DE COMPÉTENCE

Si le Meneur de Jeu a besoin de décider du degré de difficulté (DD) d'une tâche, il pourra utiliser la formule suivante : **4 + NIVEAU + COMPLEXITÉ**.

Complexité aisée **+5** ; normale **+10** et ardue **+15**.

Il ne lui reste qu'à choisir la caractéristique et la compétence utilisées.

phases d'abattement et de bavardage fébrile, entrecoupées de rares moments de lucidité.]

- ✦ Les agresseurs ont filé vers une ancienne champignonnière non loin de là. Maître Fagel les a pistés, mais il n'a pas osé aller plus loin. Il est alors revenu vers le site de l'attaque, espérant sauver quelques biens. Malheureusement, il ne restait rien à récupérer. C'est alors que les aventuriers sont arrivés... [Maître Fagel pointe du doigt en tremblant les bois au nord.]

Quand les héros ont recueilli toutes ces informations, Maître Fagel accepte de les guider jusqu'à la grotte, mais pas d'y entrer. Il leur promet 100 pièces d'or contre le retour de son précieux coffret.

Le trajet entre le site de l'agression et la grotte est d'un peu plus de deux heures en forçant l'allure, et trois heures en se déplaçant sans se presser.

1. ENTRÉE DE LA CHAMPIGNONNIÈRE

Quand les personnages arrivent en vue de l'entrée de la champignonnière...

D'épais buissons masquent partiellement l'entrée de la grotte. Les traces disparaissent au milieu des ronces.

Un test de **VOLONTÉ+FILOUTERIE DD15** permet de découvrir qu'il y a les traces d'environ 20 créatures [Il y a les traces de moins d'une dizaines de créatures humanoïdes].

Un test de **VOLONTÉ+ÉRUDITION DD20** permet de constater que ce sont les traces de petits bipèdes à pieds griffus mélangées à celles d'un molosse [Ce sont les traces de créatures connues sous le nom de Korrigans, elles peuvent se transformer].

LES RONCES

Pour traverser les ronces, il faut réussir un test de **RÉFLEXES+ATHLÉTISME DD10**, sous peine de subir des griffures qui infligent 4 dégâts. Il est aussi possible d'ouvrir un passage à la hache ou à l'épée.

Néanmoins, dans ce cas, le bruit réveillera les gardes gobelins saouls (voir scène suivante).

Quand les personnages sont sur le point de pénétrer dans la champignonnière, on leur lit ce qui suit.

La grotte, taillée dans le calcaire, forme un tunnel d'un peu moins de 2 m de large sur un peu plus de 2 m de haut.

Par la suite, tous les tunnels et toutes les pièces de la champignonnière ont une hauteur de plafond d'environ 2 m. Seule la salle 8 est différente.

2. LES Gobelins SAOULS

Gobelins Endormis

Si les gobelins n'ont pas été réveillés...

Vous entendez de bruyants ronflements, Ils vous semblent bien aigus...

Les gobelins cuvent après les ripailles sur le lieu de l'embuscade. Aucun test n'est requis pour les entendre.

Gobelins Réveillés

S'ils ont été réveillés, les gobelins se tiennent collés contre la paroi, silencieux et un peu tremblants. Ils sont, cependant prêts à passer à l'attaque. Il faut que l'un des joueurs pense à prendre le temps de percevoir



Initiative !

Quand le MJ prononce ce mot, chaque joueur doit effectuer un test de **RÉFLEXES (D20+RÉFLEXES)**. Il note le résultat sur la carte d'initiative de son personnage et tend la fiche au Meneur de Jeu. On trouvera une planche de telles fiches à la fin de ce scénario.

Le MJ range alors ces cartes dans l'ordre décroissant des résultats du test, en intercalant au bon endroit les cartes d'initiative des monstres (une carte par type de monstres). Pour ces derniers, leur caractéristique **RÉFLEXES** sert de rang d'initiative. Ici encore, on fournit une série de fiches d'initiative pour les monstres.

Chacun agira alors à son rang d'initiative jusqu'à la fin du combat.



les bruits. En cas de réussite à un test de **VOLONTÉ+FILOUTERIE DD20**, les personnages comprennent que plusieurs créatures sont embusquées là [les héros entendent des bruits trahissant une présence].

Quand les personnages arrivent à cet endroit.

Le couloir tourne vers la droite, aucune lumière ne semble illuminer ces ténèbres.

Dès que les héros ont dépassé le coude que forme le tunnel, il leur faut une source de lumière pour voir.

À la lueur de leur torche...

Une ouverture sur la droite donne dans une petite salle.

Si les gobelins ont été réveillés, ils attaquent les intrus en brandissant leurs gourdins avec une frénésie due à une trouille monumentale et aux effets de l'alcool. Ils se battent donc jusqu'à la mort.

Il y a autant de monstres que de personnages dans le groupe.

GARDES Gobelins (NIVEAU 1)

REF16, VIG14, VOL12, 24PV

La force dans le nombre : tant que les gobelins sont en sur-nombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ GOURDIN VIGvsVIG 14dégâts.

✦ JAVELOT REFvsREF 16dégâts.

Compétence : **SURVIE**

Les personnages peuvent surprendre les gobelins dans leur sommeil alcoolisé en réussissant un test de **RÉFLEXES+FILOUTERIE DD15**. Dans ce cas, les héros agissent pendant un tour complet avant que les monstres ne puissent réagir.

L'un des goblin possède, en plus de son arme, quelques pièces de cuivre et un sifflet rudimentaire de bois accroché autour du cou.

3. PORTE BARRÉE

Quand les personnages arrivent en vue de la porte...

Le couloir donne sur une porte de bois à ferrures métalliques.

La porte est bloquée par une barre posée de l'autre côté. Pour l'ouvrir, il y a plusieurs méthodes.

✦ **ENFONCER** : On peut tenter de la forcer brutalement.

C'est un test de **VIGUEUR+ATHLÉTISME DD15**.

✦ **DÉTRUIRE** : On peut tenter de la briser avec ses armes. Elle a une **VIGUEUR 11** et **30PV**. Les armes comme les lances ou les flèches ne font aucun dégât. Les dégâts des armes comme les épées sont réduits de moitié. Seuls les sorts et armes comme les masses ou les haches font des dégâts normaux.

✦ **MAGIE** : Un rituel d'**OUVERTURE MAGIQUE** (niveau 2). Il réussit immanquablement, bien qu'il soit très peu probable que les héros en dispose...

✦ **ASTUCE** : Il est aussi possible de se faire ouvrir la porte par les gardes gobelins de la salle suivante en utilisant le sifflet du goblin de la salle 2.



4. JOUEURS DE CARTES

Si les héros n'ont fait aucun bruit pour ouvrir la porte (ce qui paraît assez peu probable, mais pas complètement impossible), on lit ce qui suit aux joueurs.

Quatre créatures humanoïdes, de petite taille, jouent aux cartes, pendant que d'autres monstres leur hurlent des encouragements. Vous les avez visiblement surprises !

Si les personnages ont été bruyants, tous les gobelins se sont approchés de la porte, prêts au combat. Dans ce cas, dès qu'elle s'ouvre...

Une douzaine de créatures humanoïdes de petite taille vous attaquent en piaillant avec leurs gourdins.

Si un personnage utilise le sifflet d'un des gardes de la salle 2, quatre gobelins s'approchent sans méfiance de la porte.



Puis ils l'ouvrent...



Quatre créatures monstrueuses de petite taille ouvrent la porte. Ils vous regardent sidérés. Derrière eux, vous repérez d'autres monstres...



Si les gobelins sont surpris, les personnages ont un round complet pour agir sans que les gobelins puissent réagir.



FORMAT DES MONSTRES



REF : réflexes, VIG : vigueur et VOL : volonté.


  Pouvoir au contact contre une cible adjacente.


  Pouvoir à distance contre une cible visible.

  Pouvoir au contact contre toutes les cibles adjacentes.

  Pouvoir à distance contre un groupe de cibles visibles.

  Pouvoir se déclenchant en réaction à une certaine situation.

 Effet continu d'un pouvoir

 Pouvoir ne nécessitant qu'une action mineure

En **VERT**, l'icône de portée ne porte pas de cercle, pouvoir à volonté.

En **ROUGE**, l'icône de portée est entourée d'un cercle, pouvoir utilisable sous certaines conditions.

12 GUERRIERS Gobelins (SBIREs, NIVEAU 1)

REF16, VIG14, VOL12, 1PV

La force dans le nombre : tant que les gobelins sont en surnombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ **GOURDIN** VIG vs VIG 7 dégâts.

+ **JAVELOTS** REF vs REF 8 dégâts.

Compétence : **SURVIE**

Les gobelins ne possèdent que leurs armes rudimentaires. Sur la table, on peut voir des cartes (jeu incomplet et marqué pour pouvoir tricher avec) ainsi que quelques pièces de cuivre. Les cartes pour compléter le jeu se trouvent sur l'un des gobelins : quel sale tricheur !



5. MOLOSSE ENCHAÎNÉ

Quand les personnages arrivent en vue du chien...

Un molosse efflanqué, mais aux crocs impressionnants, est enchaîné au mur de cette grotte. Ses grognements ne semblent pas de bonne augure...

Le plan montre la zone accessible au chien malgré sa chaîne. Il est impossible de le surprendre.

Tant qu'on ne tente pas de passer, il se contente de grogner. Il aboie si on l'attaque ou si l'on tente de passer. On peut le neutraliser en lui jetant de la nourriture.



MOLOSSE AFFAMÉ (NIVEAU 4)

REF17, VIG17, VOL14, 57PV

On ne réveille pas un chien qui dort ! Si on l'attaque à distance, le molosse rompt ses chaînes sur un test de **VIG DD15**

+ **MORSURE** VIG vs VIG 17 dégâts.

+ **FRAYEUR** VOL vs VOL 14 dégâts, **Fuite** (la cible fuit la zone du combat).

SBIREs

Les monstres que vont affronter les personnages dans cette première scène de combat sont des sbires.

Un **SBIRE** est un monstre ne disposant que d'un unique point de vie. La moindre attaque réussie le met hors de combat. Le Meneur de Jeu a juste à tenir le compte de ceux qui sont toujours actifs.

IMPROVISER UN MONSTRE

Pour créer un monstre à la volée, on appliquera la méthode suivante. On choisit son niveau : allant du niveau des personnages à ce niveau +4.

On dote chaque **CARACTÉRISTIQUE** d'un score de 11, puis on fait transfère jusqu'à 2 points d'une caractéristique à l'autre. On ajoute alors le niveau du monstre à chaque caractéristique.

On dote la créature de **VIG+NIV×10** points de vie.

On choisit une **COMPÉTENCE**.

Les **ATTQUES DE BASE** occasionnent **REF, VIG** ou **VOL** dégâts selon qu'il s'agit d'une attaque au corps à corps, à distance ou magique.

Une **ATTQUE LIMITÉE** occasionne soit des dégâts doublés, soit des dégâts normaux auxquels on ajoute un effet complémentaire (dégâts de zone, immobilisation, chute, ralentissement, etc.).

6. DORTOIR

Quand les personnages entrent ici...

Cette grotte est visiblement le dortoir des créatures. Cinq paillasses sales sont disposées tout autour de l'endroit.

Sur leurs misérables paillasses, huit gobelins cuvent leur vin. Ils se réveillent si le chien de la salle 5 aboie. En revanche, les gobelins sont surpris si le molosse n'a pas aboyé. Les personnages ont alors 1 round de surprise pendant que les gobelins émergent de leur sommeil aviné.

8 JEUNES Gobelins (SBIREs, NIVEAU 1)

REF14, VIG12, VOL13, 1PV

La force dans le nombre : tant que les gobelins sont en surnombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ **GOURDIN** VIG vs VIG 5 dégâts.

+ **JAVELOTS** REF vs REF 3 dégâts.

Compétence : **SURVIE**

Les gardes gobelins ne peuvent aller chercher de l'aide que si le molosse est mort. En effet, le chien ne les laisse pas passer : il n'obéit qu'au chef des gobelins.

S'ils vont chercher de l'aide, les deux gobelins s'arrêtent curieusement au seuil de la salle 7. De là, ils appellent sans entrer dans la salle : ils connaissent le piège de la fosse dissimulée.

En fouillant dans les paillasses, un personnage peut découvrir des pièces de cuivre en assez grande quantité. Pour cela, il effectue un test de **VOLONTÉ+FIOUTERIE DD15**, s'il le réussit, le héros obtient un **POINT D'ÉCLAT**. Un aventurier trouve autant de pièces que de points au dessus de 15 au test, sachant qu'il n'y en a que 12 à découvrir au mieux.

7. LE CHAMANE

Quand les personnages arrivent ici...

Cette grotte, dont le plafond est plus élevé qu'ailleurs (environ 5m de haut) est encombrée des rapines des monstres, et notamment des tonnelets de vin, probablement dérobés à maître Flagel. Deux monstres de petite taille vous épient depuis l'abri d'une table renversée. On peut apercevoir, au fond de la grotte, une échelle permettant d'atteindre une cavité à plus de 2m du sol.

Les personnages ne voient que deux gobelins, mais il y en a d'autres dissimulés : un chamane est caché derrière la table renversée avec 8 jeunes guerriers (dont les deux monstres repérés par les personnages), le chef du clan est caché dans la grotte en hauteur (salle 8).

Les gobelins, dirigés et soutenus par leur chamane, vont lancer leurs javelots sur les aventuriers. Le bruit de combat va attirer l'attention leur chef qui, dès le round suivant, commencera à utiliser ses pouvoirs depuis son abri en hauteur de la salle 8. Mais ce pleutre ne sortira pas de son antre !

L'abri des planches (que les héros prennent pour une table renversée) donne un modificateur +3 aux défenses des gobelins.

CHAMANE GOBELIN (NIVEAU 2)

REF15, VIG12, VOL15, 33PV

La force dans le nombre : tant que les gobelins sont en sur-nombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ **BÂTON VIG** vs **VIG 10** dégâts.

* **ÉCLAIR MAUDIT** VOL vs VOL 10 dégâts, **Malédiction** (-2 aux Tests, Attaques et Défenses)

COMME DES LAPINS Fonctionne tant que le chamane est vivant. Quand un éclaireur meurt, 1d4-2 gobelins supplémentaires apparaissent au round suivant.

Compétences : **INFLUENCE, SURVIE**

8 JEUNES GOBELINS (SBIRS, NIVEAU 1)

REF14, VIG12, VOL13, 1PV

La force dans le nombre : tant que les gobelins sont en sur-nombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ **GOURDIN** VIG vs VIG 5 dégâts.

* **JAVELOTS** REF vs REF 3 dégâts.

Compétence : **SURVIE**

Cette planche sert à enjamber la fosse dissimulée à l'entrée de la salle. On peut voir sa position exacte sur le plan. Un héros peut tenter de sauter par dessus la zone du piège avec un test **VIGUEUR+ATHLÉTISME** DD15.

8. Repaire du chef
(1 Chef goblin)

7. Chamane
(1 chamane et 8 sbires gobelins)

4. Joueurs de cartes
(4 gobelins)

3. La porte
barrée

5. Molosse
enchaîné

6. Dortoir
(8 sbires gobelins)

Le Chamane
gobelin

2. Gobelins saouls
(4 sbires gobelins)

1. Entrée de la
champignonnière

PLAN DU REPAIRE DES GOBELINS

1 carreau représente 1,5 m

Chute (3m) 15vsREF 6 dégâts

Éviter : REF+ATHLÉTISME DD15

Détection : VOL+FILOUTERIE DD24

Désarmer : REF+FILOUTERIE DD20

Une porte secrète est dissimulée dans l'une des parois de cette salle souterraine. Un test de **VOLONTÉ+FILOUTERIE DD15** est nécessaire pour la découvrir. Un test **RÉFLEXES+FILOUTERIE DD15** permet de l'ouvrir.

Dans le réduit ainsi ouvert, on trouve le coffre de maître Fagel : il contient une bouteille de liqueur fort rare, peut-être même magique, dans un écrin protecteur.

Le Meneur de Jeu pourra jouer sur la disproportion entre le danger couru par les aventuriers et la minuscule taille du flacon. Il pourra aussi utiliser la fragilité du flacon pour pousser les personnages à protéger, malgré les dangers, le précieux flacon.



Dans un coin de la salle se trouvent les paillasses des deux gardes. Elles dissimulent quelques pièces d'argent et de cuivre. Pour les découvrir, on doit réussir un test **VOLONTÉ+FILOUTERIE DD15**.


8. REPAIRE DU CHEF

Quand les personnages arrivent ici...

Un monstre plus costaud que les autres vous défie depuis sa position en hauteur, à l'abri d'un coffre. Il vous tire dessus à l'aide d'une petite arbalète.

Le chef des gobelins est retranché dans cette petite grotte. Il faut grimper à l'échelle pour l'atteindre. Il se dissimule derrière un gros coffre, ainsi protégé partiellement des projectiles. Au corps-à-corps, il bénéficie d'un avantage, car il combat depuis une position dominante. Il bénéficie de +4 aux défenses et d'un modificateur d'attaque de +2. Au contraire, celui qui combat depuis l'échelle est en situation défavorable. On lui applique les modificateurs -2 à ses défenses et attaques.

MONSTRE D'ÉLITE

Un monstre d'élite , comme le chef des Gobelins, peut utiliser un **POUVOIR À VOLONTÉ** de plus à chaque tour de jeu.

Il commence aussi chaque tour de jeu avec un **POINT DE MACHINATION (PM)**, ce qui lui permet, par exemple, de réussir un exploit pour l'un de ses pouvoirs à chaque tour de jeu.

NOMMER LES MONSTRES

Pour que les joueurs soient mieux immergés dans l'ambiance, il peut être judicieux de doter les monstres de noms. Cependant, cela n'a d'intérêt que si le Meneur de Jeu est à l'aise avec un tel niveau de précision, ce qui n'est pas toujours le cas. En effet, cela implique qu'il va devoir improviser des dialogues entre les monstres et entre le gobelins et le personnages. Il lui faudra, par exemple, prendre un accent particulier pour caractériser ces monstres, utiliser une syntaxe simplifiée, etc.

D'autre part, cela signifie que les gobelins parlent le langage commun. Ce qui n'est pas forcément souhaitable. Le Meneur de Jeu peut désirer ne permettre qu'à certains héros de connaître la langue des monstres, ce qui ne me paraît cependant pas souhaitable car cela peut amener certains joueurs à ne pas participer à la scène. Pour certains groupes, au contraire, cela poussera les participants à dialoguer plus entre eux : au Meneur de Jeu de bien écouter son groupe de joueurs.

Voici quelques propositions de noms de gobelins : Harchnak, Kargar, Korgar, Torgor, Irfarg, Narfag, Chogor, etc. Idéalement, prononcer ces noms doit écorcher la gorge.



CHEF GOBELIN (ÉLITE, NIVEAU 3)

REF16 VIG14 VOL15 88PV

La force dans le nombre : tant que les gobelins sont en sur-nombre, ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

+ MASSE D'ARMES VIGvsVIG 11 dégâts

ARBALÈTE GOBELINE REFvsREF 11 dégâts.

TOUS SUR LUI! VOLvsVIG 4 dégâts par goblin pouvant attaquer la cible.

PREND DONC MA PLACE : le chef clanique peut annuler une attaque contre lui en sacrifiant un goblin proche de lui (le pouvoir **Comme des lapins** ne s'applique pas dans ce cas).

Le goblin ne quitte pas son réduit. Il refuse aussi de donner le coffret (il ne l'a pas avec lui : il est dans la cache secrète décrite dans le paragraphe concernant la salle 7).

Dans le coffre du goblin, on peut trouver une bourse contenant une douzaine de souverains (pièces d'or), deux dizaines deniers (pièces d'argent) et deux rubis (valant plusieurs dizaines de souverains chacun). Ce qui correspond à **5 POINT D'ÉCLAT** permettant d'acheter des objets à la fin du scénario (voir le paragraphe sur les récompenses dans l'épilogue ci-après).



Le chef goblin

ÉPILOGUE

Quand les gobelins sont vaincus et que le coffret est rendu à *maître Fagel*, l'aventure est finie. Il ne reste plus aux personnages qu'à escorter *maître Fagel* à *Prayol*.

RÉCOMPENSE

Les personnages peuvent se partager le butin et les 100 souverains (pièces d'or) de récompense remis par *maître Fagel* pour le coffret. Cela permet à chaque personnage d'acheter un objet de très bonne facture, dotant une **COMPÉTENCE** d'un bonus de +1, à choisir immédiatement. On peut penser à des outils de cambrioleur, une corde elfique, des pitons d'escalade, une trousse de chirurgie, un livre d'histoire, etc.

Idéalement, c'est un moment où le Meneur de Jeu et les joueurs vont pouvoir parler du profil des personnages. Chaque objet sera le résultat d'une petite négociation entre le Meneur de Jeu et le joueur.

Le Meneur de Jeu pourra aussi différer la réception de l'objet désiré. En effet, *Prayol* est une petite bourgade. Il semble plus logique que des objets de ce type soient disponibles dans une grande ville, comme *Sorgal*, la capitale de la *Belle Contrée du Méridion*. Cela permettra aussi au Meneur de Jeu de donner une motivation supplémentaire pour pousser les héros à participer



au scénario suivant : *L'Odyssée du Négociant Soucieux*. En effet, dans cette aventure, les personnages sont engagés par *maître Fagel* pour l'escorter jusqu'à la ville de *Sorgal*. Dans cette ville, on leur fera alors visiter un quartier commerçant, ressemblant à un souk.

ANNEXES

Les deux dernières feuilles de ce scénario sont des **FICHES D'INITIATIVE** pour les personnages et pour les monstres.

Le Meneur de Jeu devra les imprimer et les découper. Il distribuera une fiche à chaque personnage et préparera les fiches de ses monstres (une carte par type de monstre suffira). Ces documents devant être découpés, on a intercalé des pages blanches. Ainsi, on pourra imprimer l'ensemble du document en mode recto-verso.

MONNAIE ET AMBIANCE

Pour nommer les pièces de monnaie, il vaudra mieux utiliser des termes tirés de noms réels, plutôt que de simplement les appeler des pièces d'or, d'argent ou de cuivre comme on le fait généralement. Cela permettra d'immerger plus aisément les personnages dans le monde créé par le Meneur de Jeu, bien que le compte des pièces de monnaie n'ait pas une grande importance dans **Microlite 4E**.

Si les joueurs insistent pour qu'on parle de ces pièces de monnaies on pourra décider que les conversions suivent un système duodécimal (de 12 en 12), on pourra aussi donner des formes exotiques aux pièces de monnaie : triangle, hexagones, etc.

Plutôt que de parler de pièces d'**OR**, on parlera plutôt de Souverain d'or, d'Écu.

Pour les pièces d'**ARGENT**, on utilisera les mots Denier ou Ducat.

Pour les pièces de **CUIVRE** ou de **BRONZE**, on pourra se servir du mot Obole ou Pistole.

Les pièces de **PLATINE** étant rares dans l'histoire, et vraiment particulières au jeu de rôle, le Meneur de Jeu leur donnera un nom lié au cadre de campagne qu'il utilise avec un nom évocateur d'un univers fantastique... Par exemple, en faisant dériver leur nom de celui d'un héros légendaire ou une divinité de son monde.



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

D20+REF

COMBAT 1	COMBAT 7
COMBAT 2	COMBAT 8
COMBAT 3	COMBAT 9
COMBAT 4	COMBAT 10
COMBAT 5	COMBAT 11
COMBAT 6	COMBAT 12



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV



RANG D'INITIATIVE

REF

ÉVOLUTION DES PV

