

# **La Compagnie Rouge**

## Le Pacte – prélude à La Compagnie rouge

♪ Lyan O’Flynn, *By the river of Gems*

Le feu crépitait et les étoiles scintillaient de mille feux sur la voûte céleste.

Après un long et lourd silence, la première épée se leva et dans son tranchant se refléta la lueur rouge des flammes. Il ne fallu qu’un instant pour que les autres épées se soulèvent silencieusement autour du feu.

Comme un seul homme ils les brandirent et comme d’une seule voix ils jurèrent sous l’œil éternel des anciennes divinités.

Nulle parole inutile ne vint ensuite entacher le silence qui s’imposa chez tous tant était forte l’impression d’appartenir désormais à quelque chose de plus grand qu’eux-mêmes.

Le crépitement du feu et l’éclat pâle des constellations furent leurs seules réponses, mais dans le silence de la nuit, les anciens Dieux s’étaient invités et furent témoins du pacte qui désormais unirait ces hommes et femmes.

Lorsque l’aube se leva enfin, l’envahisseur se prépara à écraser la poignée de survivants que la bataille de la veille avait laissée. Malheureusement pour lui, il découvrit avec stupeur que de cette poignée avait émergée une armée forte, disciplinée et aimée des dieux. Comme ces hommes et ces femmes avançaient d’un pas qui ne craint pas la mort, l’envahisseur effrayé sut alors que l’équilibre des forces avait changé.

La bataille qui s’en suivit les fit rentrer dans la légende...

# La Compagnie Rouge – L’Aventure

## Règles de base

**Action :** Pour toute Action, le joueur retire un ou plusieurs D de sa réserve d’Héroïsme et le lance, le résultat du meilleur D s’ajoute à la caractéristique appropriée et se compare à une difficulté.

**Geste :** Action ne nécessitant qu’une dépense d’un ou de plusieurs D de la réserve d’Héroïsme sans avoir besoin de les jeter.

**Attitude :** Configuration donnée des D d’Héroïsme d’un joueur à un temps donné. Les D sont répartis dans la réserve en 3 sous réserve : Attaque, défense, mouvement.

**Seuil de réussite :** différence entre le résultat du jet et la difficulté

**Réussite :** cas où le seuil est positif ou nul

**Echec :** cas où le seuil est négatif

**Donjon :** Plateau de jeu présentant une entrée et une sortie

## Déroulement d’un tour de jeu

**Détermination de l’attitude :** Au tout début du donjon, les joueurs placent leurs D d’Héroïsme entre attaque, défense ou mouvement.

**Initiative :** Les joueurs se placent en début de partie et agissent dans le sens des aiguilles d’une montre à partir de la gauche du MJ. Les joueurs ayant l’Héroïsme le plus élevé choisissent leur placement en premier.

**Tour d’un joueur :** Chaque joueur peut, à son tour, dépenser les points d’Héroïsme dont il dispose dans l’ordre qu’il désire. La seule restriction est que chaque attribut ne peut être mis à contribution qu’une seule fois par tour (Le mouvement est compris dans cette règle et le joueur ne peut pas casser son déplacement en plusieurs étapes). Seuls les points placés en défense peuvent être joués en dehors de son tour.

Le temps de jeu pour chaque joueur est d’environ 1 minute par tour. Si un joueur agit en moins d’une minute, son temps restant va pour le joueur suivant en tant que bonus à sa minute due.

## Actions

nom	Activation	Caractéristique	Réserve
Attaque	X	FOR	ATT
Défense	X	AGI	DEF
Tir	X	PER	ATT
Chercher trésor	X	PER	MOUV
Chercher piège	X	PER	MOUV
Magie	X	INT	Spécial
Mouvement	X	-	MOUV
Charger un arc	1	-	-
Changer d’arme	1	-	-
Changer d’attitude	1	-	-
Actionner un objet	1	-	-
Echanger de l’équipement	1	-	-
Parler	-	-	-
Fouiller un corps tué	-	-	-

Activation X : au choix du joueur en prélevant des D de la réserve indiquée.

## Progression des PJ

niveau	XP
0	0
1	10
2	30
3	60
4	100
5	150
6	210
7	280
8	360
9	450
10	550

# La Compagnie Rouge – L'Aventure

## Création

### Race:

Kelde	+1 FOR + AGI	Santé+2	
Couronnien	+1 FOR + INT	Mouv+1	
Elfe des bois	+1 AGI + PER	Mouv+1	
Elfe Gris	+1 AGI + INT	Santé+2	
Nain	+1 FOR + PER	Santé+2	
<b>Haut Elfe</b>	<b>+1 INT + PER</b>	<b>Mouv+1</b>	<b>limité</b>

### Classe:

Guerrier	+1 FOR	Santé+2	
Roublard	+1 AGI	Mouv+1	
Ranger	+1 PER	Mouv+1	
<b>Mage</b>	<b>+1 INT</b>	<b>Mouv+1</b>	<b>limité</b>

### Caractère:

Brutal	+1 FOR
Fier	+1 AGI
Sage	+1 INT
Rusé	+1 PER

### Équipement

Guerrier	Épée courte, 2 potions de vie
Roublard	Épée courte, 2 fioles de poison
Mage	Baguette magique, 1 potion de mana, 1 potion de vie
Ranger	Arc + 20 flèches

En plus de l'équipement de classe, tout aventurier commence avec des vêtements normaux (+0/+0) une potion de vie et une dague.

### Autre:

Héroïsme = 4  
Points de santé = 6 + bonus  
Vitesse = 1D + bonus  
Mana : pour le Mage uniquement : 4 + INT  
Place : 15

**Bonus :** ticket bonus à donner aux testeurs ou à ceux qui ont une figurine peinte.  
+5XP pour le premier héros OU +10XP pour le deuxième (création instantanée).

## L'Aventure

### Les Règles d'Or

Voici les Règles d'or de la compagnie rouge :

- 1 - Roleplay no rules
- 2 - Rien n'est jamais gratuit
- 3 - Discipline et stratégie l'emportent toujours sur le nombre
- 4 - Ce qui ne s'achète peut être s'apprends
- 5 - Si ce n'est pas marqué sur votre feuille de perso, alors vous ne pouvez pas le faire

### Absences

A chaque partie 5 places sont ouvertes et une fois les 5 places prises l'organisation des remplacements n'est pas du ressort du MJ. Chaque absence non remplacée sera comptabilisée. Prenez garde à la malédiction du Trinitus Absenteii qui peut frapper les habitués des faux bonds...

### Chacun son tour

Mis à part pour se défendre, toute action doit être jouée à son tour.

Les actions suivantes n'échappent pas à cette règle :

- Placer ses D d'héroïsme.
- S'équiper (armure, chaussettes du roi gobelin...)
- Boire une potion (avec ou sans ceinture)

La fin d'un tour est annoncée, soit par le joueur qui lance sa phrase de fin de tour (Oy, je passe, next, 42...) soit par le MJ qui annonce que le temps au sablier est écoulé. Aucun joueur ne peut annoncer la fin du tour d'un autre joueur.

### Le Déplacement

Les héros peuvent lancer autant de D qu'ils veulent et ne doivent garder que le nombre de D correspondant à leur vitesse. Les résultats des D lancés s'additionnent et le total indique le nombre de cases dont le joueur peut déplacer son héros.

Le déplacement ne peut pas être fractionné sauf compétence / équipement spécial.

Le déplacement ne peut s'effectuer que sur les cases adjacentes (pas en diagonale sauf compétence / équipement spécial).

# **La Compagnie Rouge – L’Aventure**

## **Tir**

Les armes de tir ne sont pas utilisables en corps à corps.  
Le tir est possible en ligne droite et / ou en diagonale.

## **Place**

La place est comptabilisée uniquement dans le sac. Tout équipement porté ne rentre plus en compte dans ce calcul.

## **Ticket Bonus**

Le ticket bonus est délivré à tout joueur apportant une figurine peinte pour représenter son personnage.

Ce ticket peut être revendiqué une seule fois par figurine et une seule fois par héros. Il est délivré au niveau 0 d'un héros créé avec une figurine utilisée en jeu pour la première fois. Son utilisation donne un bonus de 5XP à la création du héros ou de 10XP au perso suivant. Dans ce deuxième cas, son utilisation ne permet pas d'éviter la mort d'un perso mais permet d'avoir un bonus au nouveau perso. Le nouveau perso créé avec ce bonus peut apparaître au même endroit que le perso précédent décédé s'ils sont identiques en race, classe, caractère et nom

## **L'échange d'équipements**

L'un des joueurs dont c'est le tour peut dépenser 1D d'action pour ouvrir un canal d'échange d'équipement entre lui et un autre joueur. L'échange d'équipement ne peut s'effectuer qu'entre 2 héros présents dans la même salle.

De même lorsqu'une carte Marchand Gobelin est tirée, seuls les PJ présents dans la salle ou le marchand est apparu peuvent profiter des offres de celui-ci.

Toute pièce d'équipement détenue par un joueur absent est considérée comme indisponible sauf indication explicite et écrite de celui-ci.

## **Les Evénements**

Chaque pièce d'un donjon contient son lot de trésors, pièges, rencontres imprévues. Les héros peuvent donc, pour chaque pièce et chaque couloir du donjon, accomplir l'action « chercher des Trésors ».

Pour « chercher des Trésors », les héros doivent effectuer un jet de PER (D=indice de danger) de leur réserve de *Mouvement*.

Un échec est sans effet. Une réussite permet au héros de tirer une carte événement et d'en appliquer les conséquences décrite par la carte. Sur le bas de chaque carte est indiqué si elle doit être défaussée après usage jusqu'au prochain Donjon.

## **Les Portes**

Une porte peut être soit ouverte, fermée ou verrouillée :

<b>Porte</b>	<b>Action pour la franchir</b>
Ouverte	Gratuit
Verrouillée	1 action avec la clef appropriée OU 1 action après l'avoir enfoncée avec un succès sur un jet de FOR (D=Danger) OU 1 action après l'avoir crochétée avec un succès sur un jet de PER (D=Danger)
Porte à Enigme	1 action après avoir résolu l'énigme (jet d'INT)

Une porte déverrouillée rapporte (Danger) XP.

Une porte peut être déverrouillée et où enfoncée sur la case en face de la porte

Le jet de FOR / PER nécessaire au déverrouillage n'est pas augmenté par les bonus des armes. Une porte à énigme ne peut pas être enfoncée.

Une porte « ouverte » reste opaque et cache le contenu de la salle tant que le seuil n'a pas été franchi au moins une fois.

## **Les salles**

Le contenu d'une salle est dévoilé lorsqu'un personnage en franchit le seuil. Tant que les personnages n'en franchissent pas le seuil, les monstres présents à l'intérieur ne sont pas alertés.

Une fois la salle dévoilée, il est possible pour un héros sur le seuil d'attaquer au contact un monstre qui se trouve également sur le seuil opposé de la porte. Une attaque à distance est également possible sur le seuil mais uniquement dans la ligne droite en face de la porte.

## **Gain d'héroïsme temporaire**

Certains objets et sorts permettent de cumuler des points d'Héroïsme temporaires. Sauf indication contraire, chaque point d'héroïsme temporaire doit être joué dans le même tour ou il a été gagné sans quoi il est défaussé.

# **La Compagnie Rouge – L’Aventure**

## **La mort des monstres**

Chaque monstre tué libère son équipement qui peut être récupéré gratuitement par le PJ qui a tué le monstre. Les XP sont récupérés par le PJ ayant porté le coup final (autant que le Niveau).

## **Finir un plateau**

Un plateau est considéré comme fini si une des conditions suivantes est remplie:

- Le boss du plateau est tué.
- Si il n’y a pas de boss, si tous les monstres ont été tués.
- Si certains monstres sont invulnérables, si toutes les pièces ont été visitées.
- Si certaines conditions sont remplies (voir livres de quêtes)

La récompense de survie s’applique à chaque fin de plateau (un donjon peut en effet contenir plusieurs plateaux de niveau de danger différents).

Chaque fin de plateau rapporte

- Niveau de danger x 2 XP par personne.
- Niveau de danger PP pour la compagnie.

Si les héros ont désignés un Capitaine, des bonus spéciaux s’appliquent à lui.

## **La mort des héros**

Chaque fois qu’un héros meurt, le PJ ne peut plus intégrer la table de jeu jusqu’à la fin du Donjon. A ce moment, il pourra puiser dans la population de la caravane pour se créer un nouveau héros.

Dans le cas où une compétence ou un artefact permettrait de contourner cette limite le nouveau perso rentrera en jeu par l’entrée du Donjon.

La mort d’un héros fait perdre autant de points de prestige à la compagnie que le niveau du héros.

## **La fuite**

La fuite d’un plateau coûte le Niveau de danger X2 en point de prestige à la compagnie. De plus, les PJ devront refaire le plateau du départ.

Dans le cas où l’intégralité de la compagnie est décimée, les héros suivants devront reprendre le donjon au départ (avec tous ses plateaux).

## **Les pièges**

Chaque piège présent dans un donjon est automatiquement caché sauf indication contraire. Le héros qui se déplace sur la case du piège ou qui le déclenche en remplissant les conditions propres au piège se voit infliger un nombre de dégâts donné par le niveau du piège.

La difficulté pour détecter / désamorcer le piège est toujours donnée par le niveau de danger.

Mis à part les pièges spéciaux qui possèdent leurs propres règles, les pièges suivent le niveau de danger du donjon selon la table suivante :

Niveau de danger	Piège	Dégâts
2-4	Basique	+0
5-7	Vicieux	+1
8-10	Mortel	+2

Désamorcer un piège permet au Roublard de récupérer (Danger)XP. Un échec de la tentative de désamorçage signifie une application de l’effet du piège

Piège	Type	Effet
Eboulement	Consommable	1PV
Pique	Permanent	1PV
Oubliette	Permanent	1PV – Immobilisation
Piège effroi	Consommable	1D d’héroïsme perdu pour 1 tour si échec sur un jet d’INT
Piège Spectral	Permanent	1D d’héroïsme perdu pour 1 tour
Piège Feu	Permanent	2PV
Piège Glace	Permanent	2PV - Immobilisation

# La Compagnie Rouge – Le Royaume

## Le Royaume

### Indice de danger

Chaque lieu visité par les Joueurs (extérieur, donjon) est assorti d'un indice de danger. Cet indice est en principe constant dans un lieu donné mais il arrive qu'il évolue en cours d'aventure.

Cet indice de danger est représentatif à la fois de la luminosité des lieux, de sa dangerosité, de la tension ambiante et des influences magiques qui peuvent avoir une quelconque influence sur l'environnement des héros. L'indice influera directement sur la dangerosité des pièges, le niveau des monstres, sur la difficulté à trouver un trésor ou à lancer un sort. Bref, c'est la difficulté du jeu qui est représenté par l'indice de danger.

L'indice de danger aura également une influence sur les récompenses obtenues par les PJ, sur le prestige gagné après une quête, ou tout simplement sur le nombre d'objets que peut proposer un magasin.

A aucun moment, le niveau d'un monstre présent dans un lieu est généralement égal à l'indice de danger.

En qualité que héros et pour simuler leur 6<sup>ième</sup> sens, les PJ sont informés en tout temps et en tout lieu du niveau de danger et de ses variations.

Niveau de danger	Ambiance
0	Un après midi d'été chez mémé
1	Chambre d'un ado en colère
2	Auberge mal famée
3	Grotte Gobeline
4	Campement Orc
5	Château hanté
6	Repaire des seigneurs du Chaos
7	Cité des nécromanciens
8	Cratère d'un volcan maudit
9	Tour du Silence du rois liche
10	Antichambre de l'enfer

## Les Règles Secrètes, Spéciales et Surprises (SSS)

**1 - Vengeance de la Lignée** : En faisant appel à la force de ses ancêtres, le héros peut, une fois par donjon, obtenir un D d'héroïsme supplémentaire à consommer dans le tour qui suit son invocation. Valable uniquement pour le premier joueur à jouer exactement le même perso 4 fois (même perso au niveau 0, classe, race, nom). Le 5<sup>ième</sup> perso de la lignée et les suivants se verront accorder cette compétence spéciale et gratuite.

**2 - Compagnie héroïque** : La Compagnie ayant désormais son propre nom, elle est prête à rentrer dans la Légende: Un bonus de 10 Points de prestige est accordé à la compagnie.

**3 - Fondateur de la Légende** : Partout où la compagnie passera, les gens murmureront son nom avec crainte ou respect. Dans un monde où les forces du mal sont prêtes à frapper au moindre instant, le fondateur de l'initiative qui donna son nom à la Compagnie inspirera les cœurs lors de ses participations aux missions. Chaque fois que la compagnie gagne du prestige et que le Fondateur de la Légende sera présent, la compagnie gagnera un bonus de +1 prestige.

**4 - Mooooonster kill !** : A partir du troisième monstre tué dans le même tour d'un des joueurs, chaque monstre supplémentaire rapporte de manière cumulative un XP de plus.

**5 - Vétéran des premiers jours** : Le premier héros à atteindre le niveau 10 sans avoir été tué une seule fois devient le vétéran des premiers jours. Il dispose d'une réserve de 20XP qu'il peut distribuer comme il l'entend à n'importe quel personnage en cours de création.

**6 Mort aléatoire** : Parfois, on ne sait ni pourquoi ni comment, les monstres ne se contentent pas d'encaisser des flèches ou de mourir dans un râle sous les coups d'épée, parfois ils meurent d'une crise cardiaque, ils explosent dans une gerbe de confetti, ils se transforment en mouton ou en tas de boue, écrivent à leur maman avant de faire Seppuku avec leur épée rouillée... Bref parfois le MJ craque et c'est la mort aléatoire assurée...

**7 - Fantôme du doute** : "Surtout n'entrez pas c'est dans cette salle que je suis mort!". Sage conseil qu'auraient dû suivre les membres de la compagnie Rouge. En effet, depuis la rencontre fortuite avec un fantôme particulièrement agaçant dans les couloirs de la tour de Kalderen, ce fantôme ne cesse de les suivre et de les

# La Compagnie Rouge – Le Royaume

sermonner qu'ils auraient dû l'écouter. Une carte "fantôme du doute" est donc ajoutée à la pile donjon. Celui qui tombe dessus note la malédiction du fantôme du doute sur sa fiche de perso si et seulement si personne ne porte déjà la malédiction. Celui qui piochera ensuite cette carte appliquera les règles indiquées sur la carte et le héros maudit s'arrêtera subitement, pris d'un affreux doute...

**8 - Necrobasse** : la découverte de la Nérobasse ouvre un nouveau moyen de gagner des XP facilement. A son tour, le porteur de la Necrobasse peut craquer 1 action et donner le titre de la chanson en cours OU l'artiste OU le média dans lequel cette chanson a été entendue (film, jeux...). Une bonne réponse donne droit à 2 XP. Une mauvaise réponse ne coûte rien à part l'action qui a été craquée pour activer ce pouvoir. Chaque réponse ne peut être donnée qu'une fois par partie.

**9 - Félonie** : La découverte du Crane de la Félonie a débloqué le mode Félonie pour l'ensemble de la compagnie. Tous les joueurs ont donc maintenant accès à la compétence Félonie. Tuer un autre héros rapporte désormais la moitié des XP du personnage tué.

**10 - Trinitus Absenteii**: La malédiction du Trinitus Absenteii touche les joueurs qui cumulent 3 absences non remplacées. Les 3 prochaines inscriptions de ces joueurs aux différents jeux proposés par le bon Dr Nemrod ne seront pas prises en compte et leur post remplacé par des phrases débiles dont j'ai le secret.

## La Caravane

La Caravane représente l'alliance des PJ. Les règles internes de la Caravane doivent être décidées par les joueurs, mais certaines règles permettent de gérer l'évolution de celle-ci :

### Le Capitaine

Le capitaine est celui qui tient le registre rouge. Cette lourde charge implique de prendre sous sa responsabilité les échecs de la Compagnie, mais également d'en retirer de la Gloire.

A chaque fin de mission réussie, en plus des bonus accordés aux autres héros, le capitaine gagne un bonus d'expérience égal au Niveau de danger (-1XP par compagnons mort au combat).

Si le donjon est fui, le capitaine perd un nombre de XP égal au Niveau de Danger (+1XP par compagnon mort au combat)

### L'Intendant

L'intendant est le héros qui a la charge de gérer le patrimoine de la caravane. Ce patrimoine comprends le prestige, l'or, les compagnons, la population, l'équipement et peut être plus tard les réserves d'alchimie. Il possède pour cela une feuille de gestion de la caravane. Les héros décident si l'intendant est élu démocratiquement ou par la force.

### La Population

La population est la somme des suivants qui constituent la caravane. Il faut différencier les Compagnons qui ont des compétences particulières et la population qui représente le pool de héros potentiels encore inexpérimentés. La population de la caravane ou POP permet aux joueurs de changer de personnage. Chaque mort doit être remplacé et si un des PJ meurt, l'arrivée en jeu de son héros suivant retranchera un point à la population.

De plus, lors de la création d'un personnage, il est possible de dépenser 10 points de POP pour accéder à un niveau supplémentaire pour son nouveau héros.

La population se recrute sur les places des villages, dans les tavernes ou par hasard sur la route ou dans les donjons.

Lors des combats de rencontre, chaque tour qui passe fait perdre 1D6 POP à la caravane. Une fois que la Pop est à 0, chaque tour suivant, un monstre supplémentaire arrive sur le terrain.

### Le Prestige

Le prestige est l'indicateur de la renommée de la Compagnie. Il s'acquiert en remplissant des missions d'intérêt public (débarrasser une région d'un monstre) ou en accomplissant des actions de prestige (récupérer un artefact). Le prestige peut se perdre lors des manquements à la parole donnée, les trahisons, les meurtres inutiles, les crimes commis par les membres de la compagnie rouge.

Action	Prestige
Meurtre PJ	- (niveau)
Meurtre PNJ en ville	- (danger)
Remplir une mission	+ (danger)

# **La Compagnie Rouge – Le Royaume**

Le prestige sert à monnayer les services de la compagnie pour les prochaines missions. De manière concrète, le prestige correspond au « niveau de la Compagnie ». A tout moment la pile d'équipement est constituée de tous les objets dont le niveau est inférieur ou égal à la dizaine de la valeur de prestige.

## **L'Or**

La caravane ne possède pas d'Or en soi. Ce sont les membres qui la composent qui peuvent décider de verser une part de leur butin à la caravane afin d'acheter des améliorations de Caravane.

## **Les Récompenses**

Il y a 2 types de récompenses : la récompense de survie et la récompense de mission.

La récompense de survie s'applique à chaque fin de plateau (un donjon peut en effet contenir plusieurs plateaux de niveau de danger différents).

Chaque fin de plateau rapporte

- Niveau de danger x 2 XP par personne.
- Niveau de danger PP pour la compagnie.

Les récompenses de missions varient d'une mission à l'autre, mais généralement chaque donjon rapporte également et au choix :

- Niveau de danger x prestige de la compagnie x 10 pièces d'or (à partager)
- Niveau de danger x D6 point de Pop supplémentaire

## **La nécropeste :**

Durant l'aventure, les héros tomberont à un moment ou à un autre contre une infection à la nécropeste. Contracter la nécropeste n'inflige aucun malus mais le personnage joueur deviendra un PNJ zombi à sa mort.

Au bout de la 10<sup>ème</sup> infection à la nécropeste, le personnage rentrera dans la phase 2 de sa maladie. Il perdra 1PV par tour.

## **Amélioration : Les Compagnons**

Au fur et à mesure de l'aventure, la Caravane peut s'étoffer de la présence de différents compagnons apportant chacun ses compétences spéciales et des options de jeu supplémentaires. Les compagnons peuvent faire partie de l'entourage des héros et leur prodiguer leurs services entre 2 explorations de donjons.

## **Amélioration : Les Chariots**

Chaque chariot doit être identifié en termes de :

**Place:** chaque chariot possède un certain nombre de point de place qu'il est possible de remplir. L'or ne prend pas de place dans la caravane

**Équipage:** chaque chariot peut également transporter un Compagnon.

**Attelage :** L'ensemble de la caravane va à la vitesse du chariot le plus lent

## **Le voyage**

### **Les Lieux** (1 Lieu = 1 case)

Chaque Lieu est défini par :

Nom  
Monstre errant  
Indice de danger  
Quête (optionnel)  
Ville  
Points d'échanges  
Donjon  
Monstre errant  
Indice de danger

Déplacement autorisé : X Lieu par jour. X étant la vitesse de la Caravane. La vitesse de la caravane est définie par la vitesse du chariot le plus lent.

Le déplacement se fait uniquement sur les Lieux adjacents

Chaque jour accomplit : 1 rencontre aléatoire

### **Les régions**

Chaque région est bloquée mais contient obligatoirement un morceau de la carte du Cormyr. Les héros peuvent utiliser un morceau de la carte pour débloquent l'accès à une région. Le retour en arrière est possible gratos.

### **L'accès aux Donjon dans un lieu**

Il est nécessaire d'avoir débloquent le Donjon via une quête,

### **Les points d'échanges**

Chaque village possède :

- Un magasin ils possèdent autant d'articles EQUIPEMENT que le niveau de danger de la région (+1 par joueur autour de la table). Certains

## La Compagnie Rouge – Le Royaume

possèdent une spécialité (un artefact spécial précisé dans la description du village)

- Une place du village ou il est possible de faire les recrutements suivants :
  - Recrutement de POP : autant de bonus en POP que le SR d'un jet d'INT. Un seul recrutement autorisé par visite.
  - Recrutement de compagnons : tout les compagnons du niveau du PJ le plus expérimenté sont présents et peuvent être recrutés, il suffit de payer le prix.

Chaque village possède également d'autres points d'échange : tavernes, sorcières, rebouteux, Arènes, fontaine... ces points d'échanges sont précisés dans la description du village et sont fonction du niveau du PJ le plus expérimenté.

### Les rencontres

<u>1d6 + danger</u>	<u>Rencontre</u>	
1	Lieu sacré	Tout le monde retrouve ses PV, PM et gagne 2D6 XP, -1 au prochain jet de rencontre.
2-3	Prêtres itinérants	-1 au prochain jet de rencontre
4-5	Marchand itinérant	Achète et vend
6-7	Aventuriers itinérants	+1D6 Pop
8-9	Bande de Brigands	Donnez Danger x 100 pièces d'or ou combattez 1D6 monstres
10-11	Meute de loup	-1D6 Pop
12-13	Horde de monstres	Attaque 2D6 monstres
14-15	Armée de monstres	Attaque 3D6 monstres
16	Catastrophe naturelle	-2D6 Pop, attaque = danger pour les héros, +1 au prochain jet de rencontre.

### Règles de Magie

#### Généralités

Le Mage est plongé dans ses études et ne s'intéresse qu'à l'apprentissage de son art.

Les mages sont versatiles et peuvent toucher à tout. Chaque sphère leur est ouverte mais ceux qui choisissent de se spécialiser deviennent de dangereux individus, obsédés par l'élément qui leur est propre, ce sont des Elementalistes.

D'autre part, les pratiquants des sphères de la lumière et des Ténèbres sont très rares et l'apprentissage de tels sorts n'est jamais académique.

On trouve peu de Mages dans le Royaume du Cormyr, les rares qui existent sont liés à l'ordre des brandemages.

#### Les compétences d'un Mage

Les compétences magiques d'un héros sont définies par ses ressources en mana et son grimoire.

- Sa réserve de mana lui permet de compenser ses éventuels échecs en lancement de sort.
- Son grimoire est composé des sorts qu'il sait (apprentissage par l'expérience) et par les sorts qu'il a acheté / trouvé sous forme de parchemin.

#### Lancer un sort

Chaque fois qu'un mage veut jeter un sortilège, il dépense les D de la réserve indiqués dans le sort et lance un jet d'INT avec ces mêmes D. La difficulté est déterminée par le **niveau de danger + gemme du sort**.

Le Mage peut ensuite puiser dans sa réserve de mana et chaque point dépensé vient s'ajouter au jet pour atteindre la difficulté ou la dépasser. Une fois la réserve de mana arrivée à 0, l'échec du jet d'INT signifie l'échec du sort.

Chaque sortilège appris peut être lancé autant de fois que voulu dans le donjon mais une seule fois par tour.

Chaque sortilège acheté sous forme de parchemin ne peut être lancé qu'une fois avant d'être consommée. N'importe qui peut utiliser un parchemin du moment qu'il réussit le jet d'INT.

#### Dépenser utilement des points de mana

Le résultat de certains sorts dépend du SR, le héros peut donc moduler la puissance de son sort en dépensant plus ou moins de points de mana.

# **La Compagnie Rouge – Le Royaume**

## **Les parchemins**

Les parchemins trouvés en cours d'aventure peuvent être vendus (niveau X100) Or

## **Défense magique**

La résistance à un sort n'est pas automatique, les dégâts sont subis sans autre forme de procès si le héros n'a pas de défense magique.

## **Les Eléments**

Tout élément magique dans le jeu est affilié à une sphère

Feu, Eau, Terre, Air

Lumière, Ténèbres

Chaos

Il existe de base 3 sorts de chaque niveau et de chaque Elément.

## **La Protection Élémentaire**

Les sorts ne traversent pas les éléments naturels, ce qui veut dire que les murs bloquent les sorts ainsi que les étendues d'eau, les morts ne se réveillent donc pas si ils sont mis en terre.

## **Brouillon**

### **Idée :**

Terrain difficile : +1 au prochain jet de rencontre

Carte du raccourci : objet -1 à un jet de rencontre (consommable)

Bottes de 7 lieues : augmente la vitesse globale du groupe (sans caravane)

## **Les Artefacts**

Ils peuvent s'obtenir de 3 manières :

- Certains artefacts sont vendus dans des magasins spécialisés
- Certains artefact se trouvent de manière permanente dans un Donjon et font l'objet d'une quête
- Certains artefacts se trouvent de manière aléatoire grâce au grimoire de Salazar, aux bardes, aux archivistes ou aux cartes de quête (équipement)

## **Les compétences « compagnons »**

Les compagnons représentent la relève des héros, ils permettent aux héros de ne pas attendre la fin du Donjon pour recommencer un héros. La fiche de personnage de ces compagnons est créée dès l'obtention de la compétence. En cas de mort du

héros, le compagnon reprend l'équipement de son maître et part à l'assaut directement au tour suivant. De plus, ces compagnons sont spécialisés selon la classe qu'ils servent (Adopté, Apprenti, Complice, Ecuyer) et ils apportent d'autres avantages selon leur type.

## **Changer le monde**

Certaines quêtes comprennent également comme récompense de diminuer le niveau de danger de la région.

Attention cependant, car le mal se propage plus vite que le bien dans le royaume du Cormyr. En termes de règle, 2 lieux adjacents s'influencent mutuellement et seule une différence de danger de 1 est considérée comme stable. Une différence de 2 ou plus aura tendance à s'équilibrer et le territoire le moins dangereux aura tendance à monter dans le sens du mal jusqu'à atteindre cette fameuse différence de 1. Ces ajustements de niveau s'effectuent toutes les semaines.

# **La Compagnie Rouge – Les Quêtes**

## **Le Royaume du Cormyr**

### **AU CŒUR DU ROYAUME DE COURONNE LES INTRIGUES FONT RAGE.**

#### **PARTICIPEZ À LA GUERRE QUI OPPOSE LE BIEN ET LE MAL !!**

#### **Salle noyée**

Les héros rentrent dans une salle dont la frise au plafond dévoile des ouvertures : dès qu'ils entrent, la porte se verrouille et des trombes d'eau pénètrent dans la pièce. Plusieurs façons de gérer ça

1. décompte en temps réel
2. nombre de tour limité
3. chaque tour, monter le compteur « eau » de 1. Chaque joueur doit faire un jet de FOR avec le nombre de compteurs comme difficulté.

#### **Donjon noyé**

Malus au déplacement pour chaque salle qui patauge

#### **Salle instable**

Les héros rentrent dans une salle dont le sol semble instable. Chaque tour, le sol menace de s'effondrer.

#### **Donjon instable**

Les héros doivent terminer le donjon avant un certain délai (1h30) avant que le donjon ne s'effondre sur leur pif.

#### **L'expérimentation sur les corps**

Un PNJ propose aux héros de les aider à vaincre le mal qu'est la Nécropeste. Il faut pour cela que les PJ sacrifient un des leurs, atteint de Nécropeste pour l'expérimentation ainsi que plusieurs points de POP.

Récompense : guérison de la nécropeste possible contre 1000 po. Perte de 10 PP

#### **Le Demi Ogre**

le Duc est anormalement grand et il attirera sans doute la méfiance des PJ. Surtout qu'il part certaines nuits pour une destination inconnue, perdue dans la forêt. En effet, c'est un demi Ogre, et il va rejoindre son frère qu'il a caché dans la montagne pour lui éviter l'inimitié des villageois.

Légende Officielle : Celui qui sera appelé plus tard le Duc Rouge est venu à Rougearde et a obtenu son duché en sauvant les villageois de la menace d'Ogres des montagnes

Légende réelle : La Compagnie rouge dont le Duc faisait partie est venu à Rougearde et a affronté le Seigneur maléfique de la région avec l'aide d'Ogres des montagnes. (le seigneur était il un ogre mage / ogre maléfique?). La Compagnie Rouge fut décimée et il ne resta plus que le futur Duc et son frère qui,

bien que d'ascendance Ogres eux-mêmes n'étaient pas maléfiques. Le Duc se fit passer pour un humain et cacha son demi-frère dans la montagne, dans l'ancien château du Seigneur maléfique.

#### **La Tour du silence**

**Le réveil de Fralor:** Attirés par des rumeurs de trésor, les PJ vont se jeter dans un Donjon sur 3 étages et réveiller une puissante Liche de manière involontaire.

Fralor, du haut de son trône de glace, convoite les terres de Couronne et prévoit de tuer le jeune roi et sa tante, la régente par un odieux stratagème : les Orcs d'Ogotai à l'Est, les morts de Chardoun à l'ouest et la corruption de Salazar au centre ne feront qu'une bouchée des troupes loyalistes.

Plateau HQ 2 fois.

Récompense : réveil de Fralor

Mission débloquée :

#### **La Gorge de Fafnir**

Un trésor fabuleux attend les PJ mais attention à ne pas réveiller le dragon

#### **Couronne – Le complot de Salazar**

**Objectif** : remplir les missions : Champion de l'empereur

#### **Le meunier hurlant**

Ambiance sleepy hollow : dans les plaines du Cormyr, un moulin hanté par son meunier fantôme, maudit par la sorcière Annis la Noire

#### **L'armure de Boisblanc**

Ambiance : tinte de conflans. Dans la forêt de Brinbois/Boisblanc à l'ouest du Cormyr, un vieil homme peut donner aux PJ une indication pour trouver l'armure de cristal/de sinople. Baignée aux pieds d'une cascade depuis si longtemps que le métal s'est poli et est devenu presque indestructible. Bouclier de cristal.

Corne des Tempêtes

Le mage du Nord les enverra chercher un ingrédient secret

#### **Faïlle de Tsaroth**

- Type : extérieur désert
- Monstre errant : 3d6 gargouilles
- Danger : +5
- Quête : Tour du silence

#### **Les grimoires Nécromanciens**

A chaque fois que les PJ arriveront dans une antre de Nécromancien. Ils chercheront sans doute les parchemins de Nécromancie. Si les PJ osent exiger que dans une antre de nécromancien, il doit forcément avoir des parchemins de nécromancie, la bonne idée serait de leur faire subir systématiquement les situations suivantes :

## La Compagnie Rouge – Les Quêtes

Ils trouvent un grimoire porte parchemins vide et ne contenant que la note suivante (au choix):

- « Cher cousin Morcar, pourrais tu me rendre les parchemins de nécromancie que je t'avais prêté lors du festival des Maléfices de l'année dernière. Tu m'avais promis de me les envoyer par corbeau et j'attends toujours. Tu ne serais pas en train de te foutre de ma gueule par hasard ? » L'adresse indiquée sur l'enveloppe est un truc débile style : 3 ruelle des maléfices à Couronne avec la mention : adresse inexistante.
- « Cher responsable de la Bibliothèque de Couronne, services des parchemins interdits. Je vous ai renvoyé il y a un mois les parchemins de nécromancie que je vous avais volé lors de ma dernière visite. Ils ne me servaient plus à rien car j'ai tout appris par cœur mais j'ai du oublier entre les pages ma plume fétiche sans laquelle je ne suis rien. Merci de tout cœur de me la renvoyer et à bientôt (j'ai prochainement l'intention de venir mettre le feu à votre bâtiment, peut être nous croiserons nous à cette occasion).
- « Chère Guilde des Nécromanciens de Val Faust, je voudrais résilier mon abonnement à NécroHebdo malgré votre offre de 4 parchemins gratuit qui est, je dois l'avouer, très alléchante. J'ai en effet décidé de me lancer dans la magie blanche »
- « Chère Conseillère en orientation Magique, j'ai malheureusement fait brûler les parchemins de Nécromancie que vous avez eu la gentillesse de m'envoyer. Il se trouve que je lis très mal le Volarien ancien et que j'écorche les triples consonnes. »

### Les tournois de Couronne

- Au cormyr, le pouvoir est divisé entre 3 puissances : la famille royale et sa maison des dragons pourpres qui détiennent le monopole commercial de l'exploitation des gemmes de puissances, les brandemages qui, seuls, savent faire bon usage des pierres brutes (les brandemages sont également devenus un ordre de mage de guerre formés également à la politique), les maisons de chevaleries détenues par les nobles.
- La saison des tournois arrive, ces sports brutaux sont le prétexte de déchainements violents de la part des chevaliers

### statut des chevaliers

Les règles pour le statut des chevaliers du cormyr sont strictes :

*Rien pour les chevaliers prétendants*

*Foureau de la garde pour les chevaliers errants*

*Épée de la garde pour les chevaliers du royaume*

*Ceinture à gemme pour les chevaliers dragon pourpre*

*Bouclier du lion pour les lions.*

*Chaque maison à son propre équipement*

### Marais des morts

Autour de Val Faust se dresse les marais des morts, seul moyen pour les PJ d'accéder à la ville. Une ancienne bataille a eu lieu sur ces terres et il est dit que le nécromancien, voyant la défaite arrivée lança une malédiction si puissante qu'aujourd'hui encore, ceux qui elle risque de transformer en mort vivant. Inclure dans la pile de Donjon les 2 cartes « infection par la Necropeste » Cette maladie ne connaît pas de remède. Seules les cigarettes nécromanciennes peuvent faire office de médecine préventive.

### Mont des sages

Au sud de couronne, il y a une montagne. Lieu inaccessible porteur de légendes qui remontent aux fondations du Cormyr. C'est sur ces pentes que le fondateur du royaume aurait eu la vision qui lui donna la force de réunir les clans qui peuplaient la vallée.

Début de quête : rumeur à Couronne sur le trésor qui se livre à celui qui le mérite. Alors que les héros sont sur le chemin d'approche au pied de la montagne, une voix se fait entendre :

Ah mes amis, quel bonheur de voir enfin du monde. Peut être pourriez vous m'indiquer mon chemin et me donner quelques piécettes. Que les PJ acceptent ou refusent, le vieux les envoie sur un chemin magique qui ne peut s'accomplir que dans un sens.

- si ils acceptent, ils sont dignes de concourir à l'épreuve pour obtenir
- Si ils refusent, il leur fait la morale et leur dit que pour se sortir de cette épreuve, il faudra s'en montrer digne.

Les héros devront donc parcourir le chemin dans son entier si ils veulent se sortir de là. Lors de leur ascension, ils rencontreront des épreuves débiles et des choses un peu moins nulles

\*Abdel Yves Hackim Fly

Musique Tuvianian Singers, « Gennadi Tumat / Sygyt - Chmej – Kargyraa », Ravi shankar

gravissent la pente qui mène au sommet

### Volaris - La ville maudite

Autour de Volaris, la plaine n'est que désolation.

### Morteterres

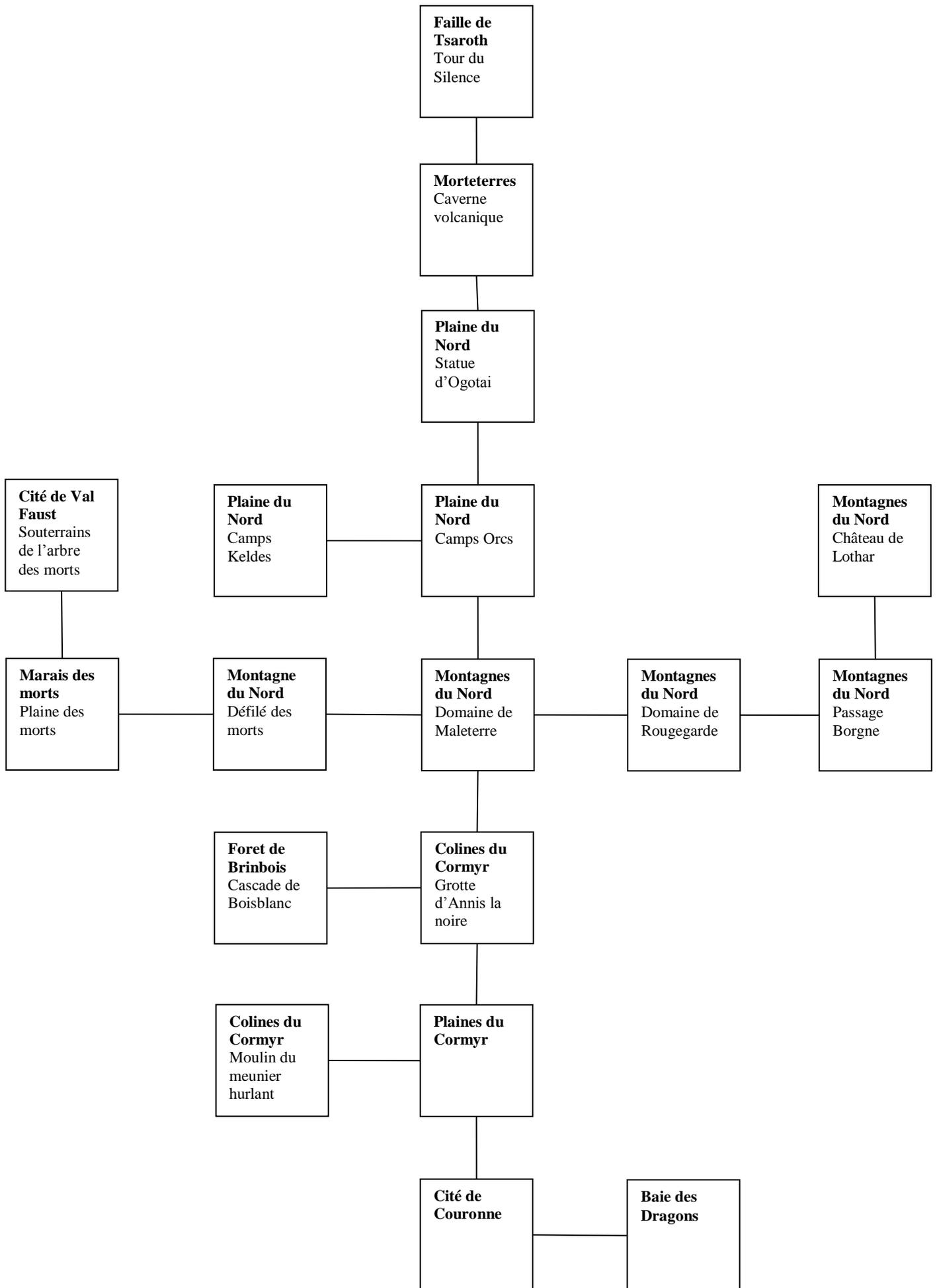
## La Compagnie Rouge – Les Quêtes

- Type : extérieur désert
- Monstre errant : 2d6 Pilleurs Elfes noirs (Cerastes)
- Danger : +3
- Quête : -

### Plaines du Nord

- Type : extérieur désert
- Monstre errant :
  - 3d6 Orcs
- Danger : +4
- Quête : -

# La Compagnie Rouge – Les Quêtes



## La Compagnie Rouge – Les Quêtes

### AUTRES HISTOIRES

#### Open table – ouverture de La Compagnie Rouge

Bonjour à tous, après la série Noire et les angoisses de la collection Maxbrown et en attendant les séries Bleue et Jaune, voici venu le moment d'un peu de fun avec la série Rouge.

Malgré l'impressionnant nombre de parties med-fan se déroulant au SF ces temps ci, je vous invite à venir essayer d'intégrer la Compagnie Rouge, en oneshot pour le temps d'une soirée ou pour une période plus longue.

Le concept est simple : la compagnie Rouge est une sorte de Heroquest avec une touche de RP dedans. Le but est de s'amuser en faisant évoluer votre héros dans une aventure épique et résolument positive. Si en chemin, vous vous attachez à votre héros et lui découvrez une personnalité tout en optimisant son équipement, personne ne vous le reprochera.

Organisation :

De la même manière qu'au sein de la Compagnie Rouge, ici le jeu est ouvert à toutes et à tous.

J'essayerai de placer une partie un jeudi sur 2. A chacune de ces dates, les 4 places seront attribuées aux premiers inscrits.

Vous êtes invités à venir avec votre figurine favorite peinte avec amour pour qu'elle incarne votre héros. Il n'y a aucune obligation à cela, mais des bonus sont prévus pour les joueurs qui viennent avec leur propre figurine, plus si elle est peinte, plus si elle est adaptée au héros. Bien entendu, seules les figurines adaptées à l'univers seront

acceptées (nul besoin, ami, de venir avec ton croiseur Tau ou avec un peluche géante de Bob l'éponge)

*Le Grand Chariot, le Dragon, la Vouivre et le Cheval Fou brillaient d'un éclat sans pareil dans le ciel sans nuage*

Musique d'ambiance :

track 1 metallica

Lyan o'flynn

A smile in the dark

Approchez, approchez mes seigneurs.

Que vous soyez venus à la recherche de l'aventure, de l'or ou de la gloire, c'est ici que vos attentes seront comblées.

Je devine dans vos regards tant d'intrépidité que mon âme s'échauffe.

Prenez garde cependant ! Que ceux qui pensent que les armures rutilantes, les heaumes ouvragés et les épées de flammes définissent les vrai héros se ravissent...

C'est dans votre cœur que se trouvera la meilleure arme contre les forces du mal. La peur, mes amis, est plus tranchante qu'une épée et c'est en faisant montre de force, d'honneur et de courage que, peut être, votre nom sera chanté dans les légendes ainsi que le furent les légendaires héros de la Compagnie rouge désormais disparue.

Approchez mes seigneurs et, arme au poing, marchez vers votre destin !

--

## La Compagnie Rouge – Les Quêtes

### Les Sables Sacrés

**PRENEZ PART À LA GUERRE MILLÉNAIRE QUI OPPOSE PALADINS ET ASSASSIN ET DÉCOUVREZ LES SECRETS ENFOUIS DANS LES SABLES.**

### Aventures du Nord

**APRÈS L'EXPLOSION D'UN VOLCAN, PRENEZ PART À LA GUERRE QUI OPPOSE ESPRITS DE LA LAUE ET DE LA GLACE.**

### Laelith, la cité des Gemmes

Les gemmes de puissances actives les objets magiques. Ces gemmes sont rares et se vendent à prix d'or. A Laelith, la guilde des géomanciens, dont la devise est « la Magie au service de tous » exploitent un filon bien juteux : les souterrains de Laelith sont truffés de ces gemmes magiques amenant moult richesse dans la cité. Malheureusement, ces gemmes semblent également attirer un grand nombre de monstres. Les souterrains de Laelith sont si profonds qu'on dit même que des démons se cachent dans les niveaux inférieurs. Ce curieux assemblage fait que Laelith abrite une foule cosmopolite de marchand, de géomanciens, d'aventuriers et de mages.

L'affluence de plus en plus prononcées des monstres et démons demande de plus en plus de gemme pour la défense de la cité.

Tout le petit monde de Laelith gravite autour des gemmes pour différents buts, la gloire, la richesse ou la connaissance sans se douter que leur trésor est en fait la cause future de leur perte. En effet, la ville entière est posée sur un des plus grands portails des enfers du monde. Les gemmes en sont les chaînes. Les retirer, c'est entraîner la ruine de la ville voire du monde.

Note :

- Laelith est un donjon continu, si les PJ remontent à la surface à la fin d'un donjon, l'indice de danger du niveau suivant n'aura pas évolué. Si ils descendent d'un niveau, pas d'accès au magasin et indice de danger + 1
- Remonter à la surface est le seul moyen pour les PJ d'avoir accès à un marchand.

Les vénérables de laelith portent des masques en or (ambiance thorgal)

### La caravane des héros mode versus I

Concept : 2 équipes de 4 joueurs s'affrontent pour la domination des souterrains de Laelith.

Chaque compagnie joue tour par tour et chaque jour d'aventure, 100 gemmes sont accessibles au groupe de joueurs en bout de Donjon. Ces gemmes peuvent ensuite être dépensées pour construire un Donjon et le peupler de monstres, pièges.

Note : le premier Donjon est créé lors d'une séance spéciale ou les 8 joueurs sont réunis pour créer le premier Donjon (50 ou 100 points)

Si lors d'une partie, les joueurs ne parviennent pas à finaliser de Donjon, le groupe suivant aura à affronter un Donjon à 50 points

Un héros mort dans un DONJON rapporte 50 gemmes à ses adversaire ainsi que tout son équipement.

Choix :

1. Chaque invention d'une équipe sera accessible à l'autre équipe mais à un prix supérieur.
2. Chaque invention est propre à chaque équipe

### La caravane des héros mode versus II

## La Compagnie Rouge – Les Quêtes

Concept : bataille entre 2 groupes de joueurs.

Exemple : les Paladins et les Assassins

Chaque semaine, une équipe joue et essaye de conquérir un territoire. Elle gagne de l'or, de l'équipement de l'expérience et des points de victoire

L'or permet d'acheter des équipements personnels, ou des défenseurs.

Chaque territoire en possession d'une équipe lui rapporte de l'or.

Ces territoires peuvent être défendus en y plaçant des défenseurs.

Les défenseurs sont soit présent sur le plateau (+cher) soit disponible sous forme de renfort arrivant sur le plateau à chaque tour (-cher).

### noblesse oblige et seigneurs de guerre

Au niveau 10, les pj de la compagnie des héros peuvent choisir de faire évoluer leurs persos dans un jeu différent: la guerre des héros.

Seigneur de guerre qui permet de gérer une troupe en arme mercenaire. À la fin de la guerre, les PJ pourront alors gérer un domaine (noblesse obligé)

Chaque héros est défini par

Commandement

Stratégie

Attaque

Défense

Mouvement

Une troupe est définie par

Nombre (limité par la caractéristique commandement du héros)

Entraînement

Moral

Discipline (réaction à la stratégie du héros)

Matériel

Mobilité (capacité à avancer sur tel ou tel terrain)

Ces 4 caractéristiques sont notées sur 100

Un domaine est défini par

Peuple

nombre

moral (définit l'accroissement du nombre par tour)

Ressources

vivres

ressources

Un tour égal une saison

Carte format A5 posée sur la table. Les légendes sont ajoutées manuellement par les PJ au cours de l'histoire.

Background 1: les pj sont les membres d'une famille noble. Le patriarche meurt dès le premier épisode et les pj vont gérer le domaine.

Background 2: les pj sont recrutés par la compagnie rouge et doivent gérer l'armée formée par celle-ci.

Background 3: les astroplains, le monde des pj se résume à une plaine dérivant dans l'espace. Le premier scénario est la victoire contre le tyran local amènera à une paix qui sera troublée par l'arrivée de pirates

### ALCHIMIE

Les différents types de magie ont différentes règles.

## La Compagnie Rouge – Les Quêtes

L'alchimie se caractérise par une forte dépendance aux composantes de sorts consommables. Et un produit fini consommable.

Il ne faut néanmoins pas négliger les composantes non consommables : Chaudron, distillerie complète

### Série N'importe Nawak

#### Charia RPG

Chose promise, chose due. Comme annoncé lors de la partie de Caro privilégiant exclusivement les filles, je vous annonce le retour de la vengeance des males. Jeudi soir ce sera soirée Barbus et une fois n'est pas coutume, la compagnie rouge fera preuve de discrimination. Ne seront tolérés autour de la table que les porteurs de barbes (ou éventuellement les mal rasés mais il y a de fortes chances que les plus fournis les traitent de petites bites)

PS : malgré l'excellent travail des medecins de l'hopital Jules gonin ou travaille notre révééré ex-président, il s'avère que mes yeux n'ont pas complètement récupérés et que je ne garantis pas de savoir faire la distinction entre vrai barbe et barbe postiche. A bon entendeur...

#### Le Donjon de l'Amour

La légende dit que tous ceux qui sont rentrés n'en sont jamais ressortit. Alors qu'il y a tout de même une forte probabilité pour que ceux-ci aient périés dans d'atroces souffrances, les anciens racontent que les aventuriers perdus dans ce Donjon y sont restés après avoir découvert une vie voluptueuse de fêtes et d'orgies.

Venez-vous joindre à la compagnie rouge pour venir piller ce donjon lubrico-fantastique !

Warning Explicit Content ! Du fait de son caractère « adulte », cette aventure est exclusivement réservée aux hommes majeurs, aux femmes castratrices ou à celles qui veulent prouver qu'elles aussi peuvent en avoir dans le pantalon... en fait c'est ouvert comme d'habitude à tout le monde...

#### Magydiocratie

Dans un monde où seuls les forts survivent, parfois les imbéciles ont leur chance également. Les clans orcs se sont réunis pour planifier une attaque de grande envergure contre l'empire et la seule chose qui se dresse entre le monde et leur furie destructrice est leur stupidité légendaire. C'est vrai qu'en fait ils sont bêtes à se poignarder avec une saucisse.

Venez donc affronter le clan de la Chaussette Sale, le Clan des Végétariens très très méchants, le fantôme du doute et les succubes-salopes du samedi soir, le tout à affronter le jeudi soir au local.

Donjons : bataille contre les clans Orcs, chaque clan à son donjon ou sa partie du donjon

- clan des chaussettes sales (l'indice de danger augmente à proximité à cause de la mauvaise odeur)
- clan des végétariens très très méchants (ils ne sont pas végétariens par amour pour les animaux mais parce qu'ils détestent les végétaux).
  - La première fois que les PJ croisent des orcs de ce clan, ils rentrent dans une salle où les orcs sont en train de faire un sinistre festin : un pot au feu végétarien. Des patates et des choux flottent, bouillis, à la surface du potage brunissent par les embruns des aubergines. Un orc furieux se retourne alors et lorgne les PJ d'un mauvais œil, un bout de carotte entre les dents et la bave moussant aux lèvres car il a mangé

## **La Compagnie Rouge – Les Quêtes**

trop de choux fleur. Plongeant la main dans le bouillon, il se saisit d'un navet bien charnu et le jette à la figure d'un PJ (équivalent à une dague).

Fee du nord : accent quebecquois

Fée du sud : accent africain

Fée de l'Ouest : accent américain

Fée de l'est : accent asiat

### **La prison verte**

Les pj sont des magiciens enfermés malgré eux dans une clairière, ils découvriront que la forêt est devenue pour eux une prison dont ils ne peuvent sortir. Ils découvriront également qu'elle est pleine d'esprits et d'enchantelements qui peuvent devenir des alliés ou des ennemis.

Lorsqu'un malefice viendra perturber le rythme tranquille de la forêt, ce sera aux pj d'organiser la résistance par le biais d'alliances magiques qu'ils auront mis en place.

Plus tard, les pj constateront que la forêt abrite de plus en plus de mages "perdus". Le moment est venu pour eux de découvrir pourquoi ils sont piégés ici, parmi les nouveaux se trouve un brandemage, un magicien "moderne" qui viendra en observateur dans la forêt pour vérifier que les mages non alignés sont bien enfermés. neutraliser les pj en essayant de placer une sphère de négation

Chaque lieu est chargé d'énergie magique liée à un élément naturel. S'y ressourcer permet de regagner des points de mana à la hauteur du plus petit entre compétence de sphère et niveau d'énergie tellurique

Image falkenstein Christian jank