

# **UNE LIVRAISON QUI A DU MORDANT**

## **Pour jouer**

Type de partie : one-shot / initiation

Temps : entre 20 et 30 minutes d'explication des règles / 1h30 à 2h de jeu

nombre de joueurs idéal : entre 3 et 6 joueurs

Nombre de dés (joueurs) : 4 fois le nombre de joueurs

Nombre de dés (MJ) : de 8D6 (si 3 joueurs) à 20D6 (si 6 joueurs)

## **Explication des règles (pour le MJ)**

- Les T.R.A.S.H sont la chaire à canon des Royaumes, individuellement ils sont faibles mais en escouade ils peuvent espérer survivre
- Le Pot Commun regroupe tous les dés de l'escouade et pour les lancer (épreuves ou combats) il faut prendre les dés dans ce PC. Si le PC est vide ou ne contient pas suffisamment de dés, alors le lancer s'effectue avec ce qui reste
- Le Cimetière regroupe tous les dés perdus par les joueurs lors de l'aventure. Ils sont inutilisables tant qu'ils sont dans le Cimetière.
- Une épreuve est une action des joueurs contre l'environnement en général (chercher un objet / déplacer un poids / ...). Le MJ annonce avant le lancer le type de caractéristique utilisée et le niveau de difficulté. Les joueurs qui veulent participer se déclarent, puis prennent les dés nécessaires dans le PC (1 dés pour chaque point dans la caractéristique de l'épreuve) et on additionne les résultats. Si le score dépasse le niveau de difficulté l'action est réussie.
- Un combat est identique sauf qu'il utilise l'une des 3 caractéristiques principale (Physique, Esprit, Social) et le score des joueurs est comparé non pas à une difficulté mais au score du lancer du MJ pour les PNJ. La différence entre le score des joueurs et du MJ donne les dégâts subis par le groupe perdant l'affrontement.
- Un joueur qui tombe à 0 de Santé Physique (lors d'un combat sous les caractéristique Physique ou Esprit) est mort. Pour remplacer un personnage mort, il faut que les joueurs survivants se trouvent dans un endroit calme, prennent contact avec les Royaumes (il existe une connexion entre chaque créature des Ténèbres et les Royaumes) et un nouveau personnage peut les rejoindre (au bout de 3 demandes dans la même mission, les Royaumes peuvent refuser)
- Un joueur qui tombe à 0 en Santé Sociale (lors d'un combat sous la caractéristique Social) est isolé. Il ne peut plus aider ou être aidé par les autres joueurs. Les seuils de difficultés par contre restent inchangés.
- La Santé Sociale peut être utilisée pour récupérer des D6 depuis le Cimetière. Sacrifier 1 point de Santé Sociale permet de récupérer 2D6 du Cimetière vers le Pot

Commun. Si c'est le dernier point de Santé Sociale du joueur, il peut déplacer 5D6 au lieu de 2.

- Les pouvoirs peuvent être utilisés à trois reprises pendant une aventure, ne peuvent être utilisés que pendant les combats ou épreuves (sauf pouvoirs spécifiques) et uniquement par les joueurs participant (c'est à dire lançant au moins 1D6).
- Une mission est considérée comme réussie si les joueurs effectuent la tâche qu'on leur a donné (et les éventuelles autres tâches qui viennent à la suite). Dans ce cas, un membre des Royaumes devrait être présent pour leur ouvrir un portail de retour vers les Royaumes.
- une mission est échouée si tous les joueurs meurent ou s'ils abandonnent. Chaque T.R.A.S.H peut se téléporter vers les Royaumes. Il est alors envoyé dans le Hall of Shame et tout le monde sait qu'il a échoué sa mission. Pour se téléporter, il faut un temps de canalisation ce qui rend la manoeuvre difficile en combat.

## **Introduction**

Note pour le MJ : commencer si nécessaire pas une explication des règles de T.R.A.S.H car ce scénario est pensé pour faire découvrir l'univers et ce JDR. Une fois les explications faites, ne pas hésitez à commencer l'aventure par une description du 1er cercle où les joueurs habitent. Ce sont des bidonvilles qui se situent dans le cercle extérieur de Jyr'Hell. Environ 75% de la population de la ville est entassée dans le 1er cercle et il regroupe les T.R.A.S.H les plus inutiles et paresseux des Royaumes.

Les joueurs sont des T.R.A.S.H du 1er cercle, sans aucune réussite à leur actif. Ils déambulent dans une des grandes places (reconnaissable grâce au panneau en bois au centre qui regroupe les missions disponibles pour les T.R.A.S.H du 1er cercle - majoritairement des missions chiantes ou dangereuses). Arrive un centaure, bien équipé, venant du 5e cercle. Le centaure regarde la foule et pointe du doigt les joueurs.

- Vous, suivez moi !

Note pour le MJ : Si les joueurs refusent de le suivre, ne pas hésitez à leur forcer la main, ils ne peuvent pas vraiment désobéir à un ordre direct d'une créature à ce point supérieur à eux.

Le centaure les conduit dans un bâtiment officiel du 1er cercle (sorte d'immeuble moins miteux que les autres constructions).

- Bien félicitation, vous êtes sélectionnés pour une mission pour le compte des Royaumes. Vous devez livrer un coli à l'un de nos plus fervent partisan basé sur Terre.

Le centaure sort d'une besace une boîte en bois de la taille d'une boîte à chaussure. Aucun système de fermeture extérieur apparent. Vu la taille et le poids de la boîte et la taille moyenne d'un T.R.A.S.H, ils auront besoin de se mettre à deux pour transporter la boîte.

Note pour le MJ : Le centaure n'a pas à donner d'entrée de jeu des informations sur la mission. Il peut cependant répondre à des questions des joueurs s'ils en posent. La mission les conduira par portail en Transylvanie, près de la demeure de Comte D. Sur Terre la nuit vient de tomber et ils ont jusqu'au levé du soleil pour livrer la boîte.

Une fois la boîte récupérée, le centaure leur fait signe de le suivre et les guides à travers des couloirs jusqu'à une pièce circulaire au centre de laquelle se tient une créature longue et fine

entièrement couverte d'une robe à capuche, ne laissant absolument rien paraître de ce qu'il y a dessous. Le centaure s'adresse à la créature avec déférence.

- Maître des portails, il nous faut un portail vers la Transylvanie pour ces... serveurs. La créature répond dans une langue sifflante et suraiguë qui semble directement résonner dans l'esprit des joueurs. Elle fait des gestes et un portail s'ouvre. De l'autre côté du portail on voit une clairière.

## *Le voyage*

Une fois le portail franchi, il se referme derrière eux. Les joueurs sont au centre d'une clairière au milieu d'une forêt. La pleine lune éclaire la clairière et un vent froid souffle. Lorsque le portail se ferme, la boîte remue. Les joueurs peuvent :

- Ne rien faire de particulier (soit ignorer, soit secouer/taper la boîte, autre fantaisie de joueurs)
- Chercher de quoi maintenir la boîte fermée. Test de perception niveau Facile pour trouver des plante pour faire une sorte de fermoir/harnais.
- Ouvrir la boîte. Dès qu'ils entrouvrent la boîte forte secousse (jet de Force difficulté Moyen pour réussir à maintenir la boîte fermée). Si la boîte s'ouvre, une chauve souris s'échappe et vole bas. Pour l'attraper épreuve d'agilité niveau Difficile. En cas de réussite les joueurs peuvent remettre la chauve souris dans la boîte. En cas d'échec 2e chance avec épreuve d'agilité niveau Très Difficile (la chauve souris semble plus alerte). En cas de 2e échec la chauve souris s'envole.

Note pour le MJ : Si la chauve souris s'échappe elle prend la direction du manoir du Comte D. et la mission est échouée, même si les joueurs ne le savent pas encore.

Note pour le MJ : si des joueurs ont des ailes (genre fées ou diabolins), il est important de noter que même si en théorie ils peuvent voler, s'ils essaient de voler trop haut ils risquent de se faire 1) repérer par un ou plusieurs oiseaux (les T.R.A.S.H sont très petits) et 2) être emportés par les vents plus puissants qui soufflent.

Pour se repérer ils peuvent :

- chercher à escalader un arbre : épreuve d'agilité niveau Difficile pour celui qui escalade. Pour ceux qui aide le type de l'épreuve dépend de la façon dont ils aident (par exemple s'ils lui indique les meilleurs prises épreuve de Perception, s'ils lui donnent une impulsion pour le propulser épreuve de force...)
- explorer les environs : épreuve de Perception niveau Difficile.

Les joueurs arrivent à repérer sur une sorte de petite colline plus loins dans la forêt un Manoir relativement lugubre qui se détache. C'est la destination des joueurs.

Note pour le MJ : pour mettre un peu de pression sur les joueurs, il est possible de leur faire voir les signes d'un village humain dans une autre direction que le manoir.

Les joueurs peuvent s'engager dans la forêt en direction du Manoir. A mesure qu'ils s'enfoncent dans la forêt, il fait de plus en plus sombre, la lumière de la lune ne perce plus à travers le feuillage. Au bout d'un moment les joueurs se rendent compte qu'ils sont complètement entourés par un mur de ronce épais et pointu. Les joueurs sont entrés dans un labyrinthe (voir plan à la fin du scénario).

Pour ouvrir les coffres ils y a 3 possibilités :

- Utiliser la force pour casser la serrure. Pour le 1er coffre c'est une épreuve de Force de niveau Moyen, puis pour les suivants c'est une épreuve de Force de niveau Facile (car les joueurs connaissent mieux les points faibles des coffres)
- Utiliser la logique pour forcer le mécanisme. Pour le 1er coffre c'est une épreuve d'Intelligence de niveau Moyen, puis pour les suivants c'est une épreuve d'Intelligence de niveau Facile (car les joueurs connaissent mieux le mécanisme des coffres)
- Chercher un outil/une clé. C'est une épreuve de Perception Difficile. En cas de réussite, les joueurs trouvent une sorte de pierre taillée qui peut forcer facilement la serrure du coffre. En l'utilisant les joueurs peuvent ouvrir sans épreuve un coffre. La première utilisation de l'outil est gratuite, puis après chaque utilisation lancer un D6, sur 1/2/3 l'outil se brise. La Perception ne peut être utilisée qu'une seule fois pour trouver un outil.

Les coffres renferment soit de l'équipement soit un piège (boule de feu). Les dégâts de la boule de feu sont égaux à 1D6 à répartir entre tous les joueurs qui ont ouvert le coffre.

**Note pour le MJ : Pour les équipements, ne pas hésiter à donner de l'équipement à tous les joueurs (par exemple avec 6 joueurs mettre 2 équipements par coffre, à la fin s'ils ont ouvert tous les coffres ils doivent tous avoir un équipement). De même prendre des équipements avec une charge de 3 ou 4. Il faut aussi adapter l'équipement à vos joueurs (ne pas mettre d'objet nécessitant 3 en Physique si aucun de vos joueurs n'atteint ce seuil).**

## ***Le Manoir***

Quand les joueurs quittent le labyrinthe les ronces disparaissent et la forêt redevient normale. La lune transparaît à nouveau à travers les feuilles. Il est environ 1h30. Les joueurs arrivent rapidement devant un portail en fer forgé, légèrement entrouvert. Devant le portail il y a une boîte aux lettres avec un nom "Vladimir T." et quelques cadavres empalés dans des états de décomposition plus ou moins avancés. Une chemin en pierre mène jusqu'au manoir dont la porte principale, en bois massif décoré de dorure, est agrémenté d'un lourd heurtoir en forme de chauve souris. Lorsque les joueurs frappent, après quelques secondes la porte s'ouvre sur un homme très grand et imposant, vêtu d'une longue cape noire, les cheveux noirs plaqués sur la tête et deux canines pointant hors de sa bouche.

- Vous êtes les envoyés des Royaumes, vous avez le coli ? Alors suivez moi.

Le Comte les amène dans une pièce du manoir et récupère la boîte.

### **SI LES JOUEURS ONT PERDU LA CHAUVE SOURIS**

Le Comte prend la boîte et appelle "Junior". Un jeune homme ressemblant fortement au Comte arrive. Le Comte se tourne vers les joueurs :

- Faisons un pari, je suis sûr que la boîte est vide.

Il l'ouvre et elle est vide. Le Comte à l'air très en colère.

- Votre incompetence et votre incapacité à rester à votre place de ridicules livreurs à mis mon fils en danger qui aurait pu se faire repérer, capturer et tuer par les Humains. En particulier ce trou du cul de Van Helsing qui rôde dans les parage en ce moment.

Pour ne pas se faire foudroyer les joueurs doivent réussir une épreuve de Charme/Étiquette (chaque joueur pouvant choisir ce qu'il préfère) de niveau Improbable. En cas de réussite les joueurs parviennent à apaiser suffisamment le Comte. En cas d'échec lancer un nombre

de D6 égale au nombre de joueurs-1. Il s'agit des dégâts subis par l'escouade (le pouvoir du diablotin ne permet pas d'échapper à ces dégâts). Pour les joueurs qui survivent ils peuvent rentrer dans les Royaumes par le Hall of Shame. FIN DE LA MISSION.

### SI LES JOUEURS N'ONT PAS PERDU LA CHAUVE SOURIS

Le Comte ouvre la boîte et la chauve souris en sort, vole un peu partout dans la pièce avant de se placer à côté du Comte et se transforme en jeune homme qui lui ressemble beaucoup.

- Junior ! Alors comment se sont passées ces 2 semaines de vacances dans les Royaumes.

Junior commence à raconter brièvement ses vacances dans les 6e et 7e cercles. Quand il arrive au voyage du retour il raconte ce qu'il lui est arrivé dans la boîte.

**Note au MJ : ne pas hésiter à reprendre les gestes que les joueurs ont eu vis à vis du coli (est ce qu'ils l'ont secoué / frappé / traîné ? est ce que la boîte était proche des coffres piégés et donc est ce qu'elle a eu chaud ? est ce qu'ils ont ouvert la boîte ? ...)**

Le Comte les regarde plus ou moins méchamment. En fonction de ce qu'ils ont fait subir à la boîte les joueurs doivent réussir une épreuve de Charme/Étiquette de niveau Facile à Difficile pour s'excuser. Une fois les excuses acceptées, les joueurs entendent un bruit provenant de l'entrée et quelques seconde plus tard un groupe de PNJ entre dans la pièce où ils sont.

- un nombre de villageois égale au nombre de joueurs -2
- un homme imposant vêtu d'une cape grise, d'un veston en cuir, un chapeau, et des bottes en cuir. Il semble être le leader

le Comte regarde les nouveaux venus sans trop s'émouvoir. Le leader ne vous regarde même pas, et s'adresse directement au Comte.

- Dracula, tu vas enfin payer pour tout tes crimes !
- Ha, Van Helsing, ça faisait longtemps. Dans ton état je ne vois pas l'intérêt de t'affronter, tu ne pourrais même pas vaincre ces créatures. D'ailleurs vous - en pointant les joueurs du doigt-, si vous pouviez me débarrasser de ces importuns, je vous attendrais dans mes quartiers, j'ai du temps à rattraper avec Junior.

Sur ces paroles le Comte Dracula et Junior disparaissent. Le combat final commence. Les joueurs ont l'initiative sur le 1er lancer (ils peuvent choisir l'action qu'ils veulent effectuer).

**Note au MJ : lors d'un combat ne pas hésiter à pousser les joueurs à expliquer leur stratégie, les actions qu'ils veulent faire. Cela peut aider à choisir pour chaque joueurs quelle caractéristique doit être utilisée.**

- Attaquer les PNJ. Combat utilisant le Physique pour les joueurs qui mordent/frappent/agressent les PNJ, ou l'Esprit pour les joueurs qui coordonnent l'attaque (par exemple).
- Essayer d'intimider et d'effrayer les PNJ. C'est un combat Social.
- Essayer de fuir (la seule sortie est gardée par les PNJ). Epreuve de Discrétion ou d'Agilité niveau Très Difficile.

Les dégâts subis par le groupe de PNJ sont d'abord pris par les villageois. Quand ils tombent à 0 de Santé Physique ils sont morts, quand ils tombent à 0 de Santé Sociale ils s'enfuient.

Après la 1er phase d'attaque, s'il reste au moins 1 villageoi, Van Helsing attaque les joueurs. C'est une phase de Combat Physique (pour tous les joueurs).

Après cette phase d'attaque c'est à nouveau aux joueurs de décider comment se passe la nouvelle phase d'attaque.

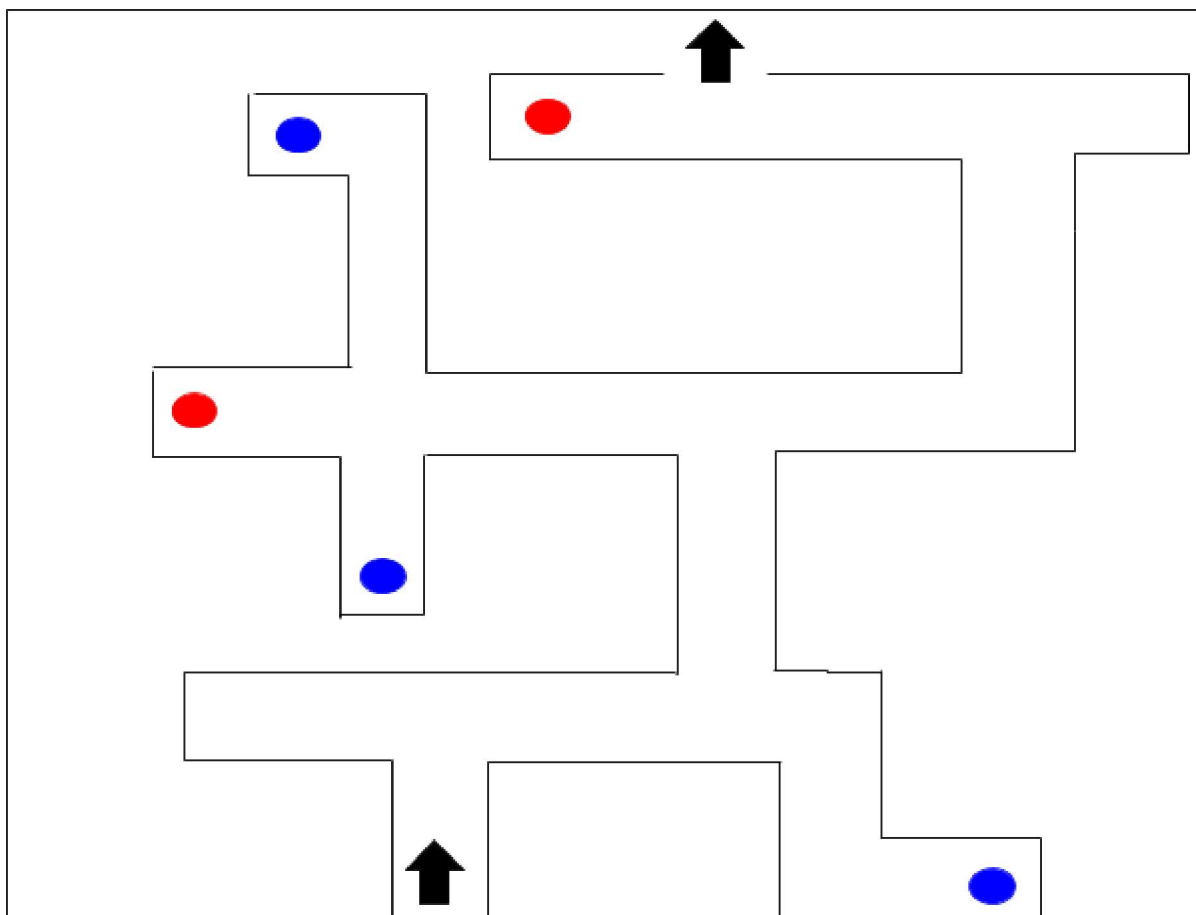
Le combat continu jusqu'à la mort de tous les joueurs ou de tous les villageois. Si tous les villageois sont morts ou enfuis, Van Helsing tente de prendre la fuite aussi. Si les joueurs veulent le poursuivre c'est une épreuve d'Agilité niveau Difficile. S'ils réussissent une nouvelle phase de combat (selon la préférence des joueurs) s'engage. Si les joueurs échouent ou le laisse partir c'est la fin de la mission.

Une fois Van Helsing vaincu, et avant de pouvoir lui asséner le coup de grâce, il disparaît.

### ***Fin de la mission***

Quand les joueurs ont réussi à faire partir ou à tuer les envahisseurs ils peuvent rejoindre le Comte qui les félicite (rapidement) et les renvoie dans les Royaumes par un portail. Les joueurs rentrent chez eux avec une mission accomplie à leur actif ! Plus que 3 missions pour pouvoir passer au cercle suivant !

**Ressources pour le scénario (plan du labyrinthe / fiche de personnage)**



En rouge : coffre piégé

En bleu : coffre contenant de l'équipement

# FICHE DE PERSONNAGE

**NOM** : Philippe

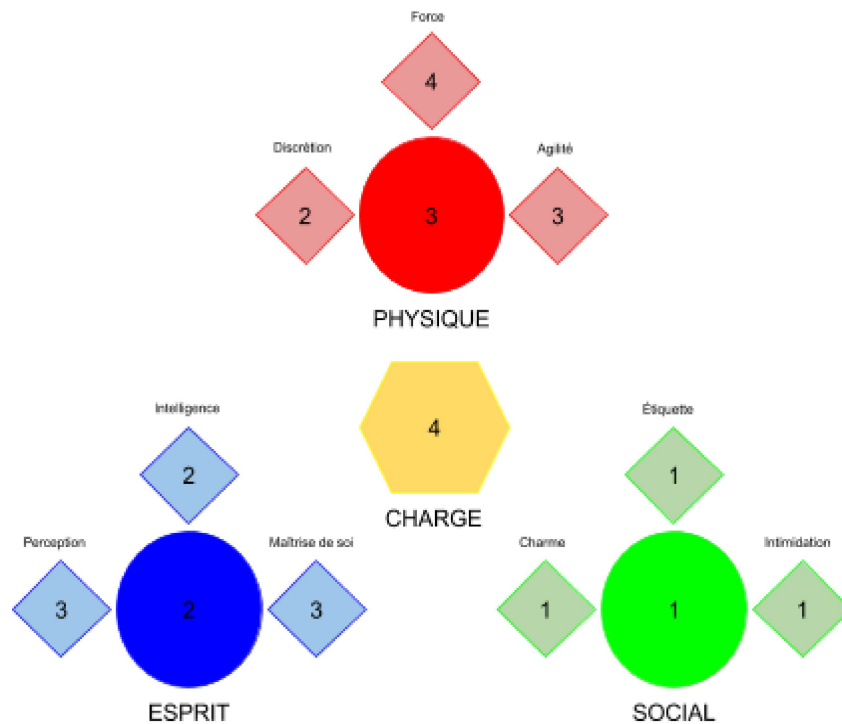
**RACE** : Villageois (Humain)

**SEXE** : H

**DESCRIPTION :**

Un villageois musclé armé de sa fidèle fourche

**TRAIT RACIAL** : Remettre 1D6 du Cimetière au Pot Commun



**SANTÉ PHYSIQUE** : 4

**SANTÉ SOCIALE** : 1



## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>	Hache à une main	3 P	Contre 2 pouvoirs qui ciblent l'escouade	3
<b>2eme main</b>				
<b>Casque</b>				
<b>Tenue</b>				
<b>Botte</b>				

## **ARGENT**

**30 GRIFFES**

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE PERSONNAGE

**NOM :** Edouard

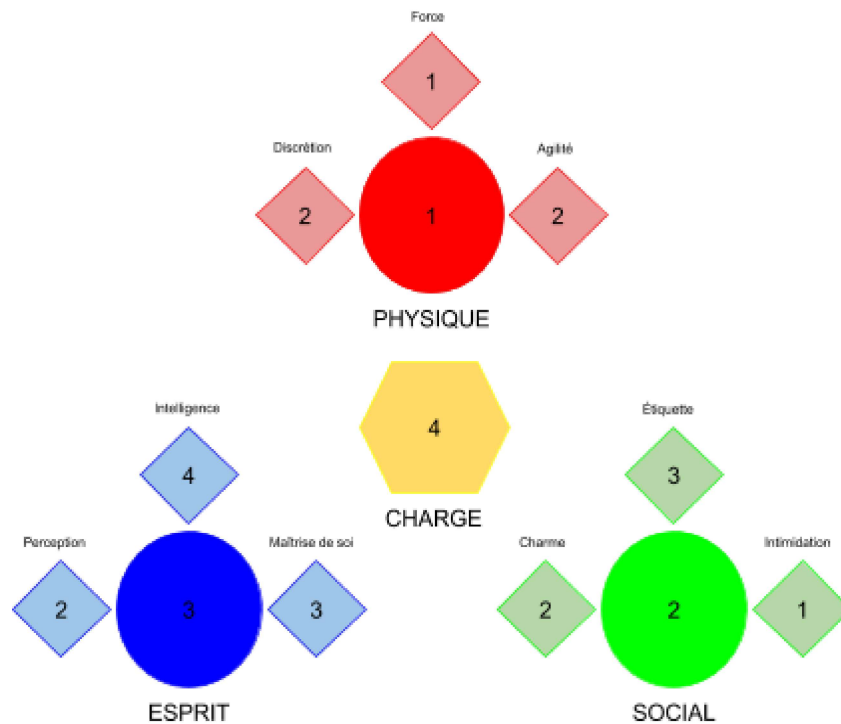
**RACE :** Villageois (Humain)

**SEXE :** H

**DESCRIPTION :**

Un villageois malin armé d'une torche

**TRAIT RACIAL :** Remettre 1D6 du Cimetière au Pot Commun



**SANTÉ PHYSIQUE :** 4

**SANTÉ SOCIALE :** 2

## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>	Tome d'incantation (arme à 2 mains)	3E et 2S	Relancer 3D6 d'un autre groupe de personnage 2 fois	4
<b>2eme main</b>	/	/	/	/
<b>Casque</b>				
<b>Tenue</b>				
<b>Botte</b>				

## **ARGENT**

**30 GRIFFES**

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE PERSONNAGE

**NOM :** Sébastien

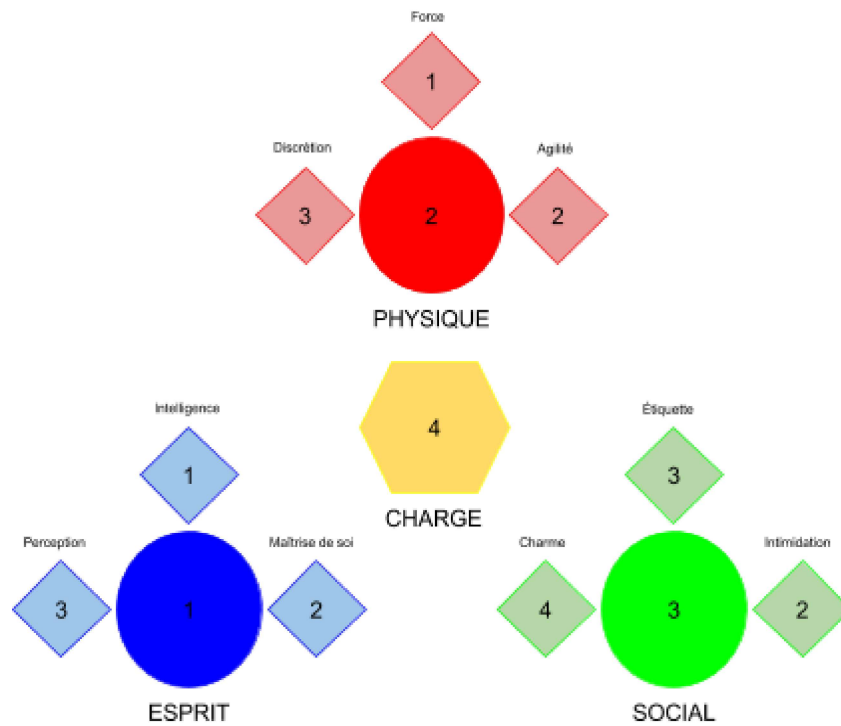
**RACE :** Villageois (Humain)

**SEXE :** H

**DESCRIPTION :**

Un villageois baratineur armé de son bâton

**TRAIT RACIAL :** Remettre 1D6 du Cimetière au Pot Commun



**SANTÉ PHYSIQUE : 3**

**SANTÉ SOCIALE : 3**

## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequi</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>				
<b>2eme main</b>				
<b>Casque</b>				
<b>Tenue</b>				
<b>Botte</b>	Chaussures à bouts pointus	3 S	Retirer 3D6 du PC d'un groupe pour le lancer	3

## **ARGENT**

**30 GRIFFES**

## **POSSESSIONS**

# FICHE DE PERSONNAGE

**NOM :** Van Helsing

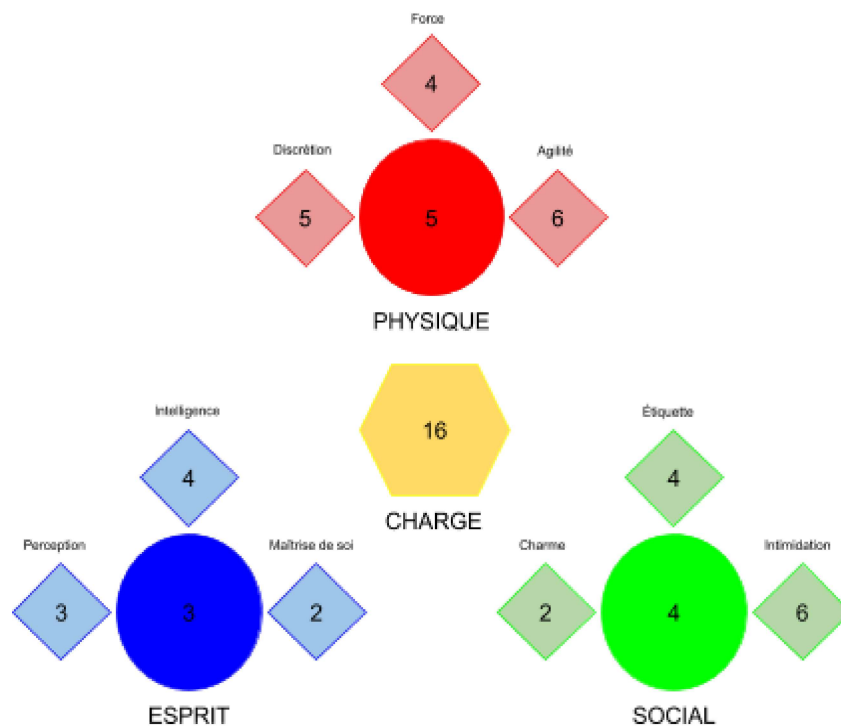
**RACE :** Héros

**SEXE :** H

## DESCRIPTION :

Chasseur de Vampire et de créatures des Ténèbres légendaire. Il est imposant, bien bâti. Il ne se sépare jamais ni de sa longue cape (qui semble usée) ni de son arbalète. Il semble être fatigué et se déplace avec plus de difficulté que normalement.

**TRAIT RACIAL :** Ajouter 2D6 lors du lancer



**SANTÉ PHYSIQUE :** 12 (bonus BOSS \*2)

**SANTÉ SOCIALE :** 8 (bonus BOSS \*2)

## **EQUIPEMENT**

	<b>Nom</b>	<b>Prérequis</b>	<b>Pouvoir</b>	<b>Charge</b>
<b>1er main</b>	Scutum	2P et 3E	-3 sur 2D6 d'un autre groupe de personnage	4
<b>2eme main</b>				
<b>Casque</b>	Cagoule	2E et 3S	Échanger 3D6 entre soi et 1 autre personnage	4
<b>Tenue</b>	Cotte de maille	3P	+4 sur 2D6 de l'escouade	3
<b>Botte</b>	Jambière métallique	3P et 3S	Relancer 3D6 de l'escouade 3 fois	5

## **ARGENT**

*175 GRIFES*

## **POSSESSIONS**