

DRAGON SLAYERS



A PLAYSET BY

LOGAN
BONNER

I BACKSTAB
THE WIZARD

I SNEAK
THE CHALICE
FROM MY BAG

TUEURS DE DRAGONS

Un Scénario publié par Edge Entertainment pour

FIASCO



CRÉDITS

Écrit par Logan Bonner
Maquette de Steve Segedy

LE CADRE

SI TU VEUX GARDER TES MAINS, VIRE-LES DE MA

Les péquenauds de cette ville de montagne de merde n'auraient jamais pu se faire ce dragon. Leur meilleur héros ne s'est pas battu depuis que Drozzek est descendu des Monts Fumeux, lors de la troisième dernière guerre des dernières guerres finales. Ce vieux connard qu'ils appellent « Mage de la ville » s'est grillé les neurones avec un « élixir de conscience » de trop et n'est même pas foutu d'allumer un feu de camp avec tous ses sorts combinés.

Alors ouais, on a déboulé en ville, une bande d'étrangers prêts à régler le problème. Régler un putain de dragon. Oui, on dit régler ! Et, oui, on s'en fout de ce qu'ils pensent. Et, oui, on est des putains de héros. Ces ploucs devraient se prosterner à nos pieds. C'est pas eux qui ont vaporisé ces momies en poussière, ou transformé en pique-nique un piège mortel fait avec une technologie perdue il y a des siècles. Et c'est sûrement pas eux qui ont buté ce dragon.

C'est notre dragon, et sonest à nous. Alors, sauf si c'est pour nous apporter de la bière et des putes, tirez-vous avant qu'on vous transforme en dindon et qu'on vous mette au menu de ce soir.

FILMS

L'Armée des ténèbres, Conan le Barbare, Wonder Boys, The Gamers: Dorkness Rising

CONSEILS

Ce cadre se concentre sur les retombées provoquées par le massacre d'un monstre mythique par un groupe d'aventuriers zélés. Il contient des détails qui font référence à la ville que les personnages ont « sauvée » et le donjon où ils se sont battus. Vous pouvez commencer après la victoire (peut-être en faisant quelques flashbacks sur l'aventure), ou organiser auparavant le premier acte, dans le donjon.

RELATIONS...

1 FAMILIALES ET AMOUREUSES

- ◻ • Frères et sœurs
- ◻ ◦ Parent / Enfant élevé par quelqu'un d'autre
- ◻ ◦ Amour non réciproque
- ◻ ◦ Couple d'un mariage arrangé
- ◻ ◦ Lien d'un rituel de sang
- ◻ ◦ Orphelin / Gardien

2 D AVENTURE

- ◻ • Assassin / Cible
- ◻ ◦ Sauveur / Personne en danger
- ◻ ◦ Employeur / Suivant
- ◻ ◦ Anciens compagnons de cellule
- ◻ ◦ Maître / Ancien ennemi devenu serviteur
- ◻ ◦ Chasseur de prime / Proie

3 MAGIQUES

- ◻ • Créateur / Golem
- ◻ ◦ Maître / Familier
- ◻ ◦ Sorcier / Apprenti
- ◻ ◦ Démoniste / Victime prévue pour le sacrifice
- ◻ ◦ Simulacre / Personne d'origine
- ◻ ◦ Loup-garou sous forme humaine / Loup-garou sous forme de loup

4 CULTURELLES

- De même race non-humaine
- Membres de la même tribu
- Adorateurs du même dieu
- Liés par un rituel de sang
- Parias
- Membres de la même guilde

5 DE CAMARADERIE

- Compagnons d'aventure de longue date
- Copains de beuveries
- Alliés malgré eux
- Petit nouveau / Aventurier vétéran
- Leader / Ambitieux qui voudrait bien être leader
- Gredin brutal / Guérisseur pacifiste

6 DE GUERRE

- Du même bataillon
- Mercenaires
- Ont combattu pour des bords différents
- Vous avez chacun une cicatrice que l'autre vous a infligée
- Guerrier / Couard
- « Tu as tué mon père ! »

... DANS UN PAYS LÉGENDAIRE

BESOINS...

1 D ÊTRE UN HÉROS

- ...en défendant le peuple
- ...pour cette personne spéciale
- ...aux yeux de son mentor
- ...pour être le seigneur de tout le monde
- ...que personne ne viendra emmerder
- ...aux yeux du public, même si vous n'en êtes vraiment pas un

2 D ÉCRASER VOS ENNEMIS

- ...parce qu'ils ont ruiné votre vie
- ...et de les réduire en esclavage
- ...et tout le monde est votre ennemi
- ...et les utiliser dans des expériences nécromantiques
- ...lentement et cruellement
- ...juste pour connaître un instant de sérénité

3 D AMASSER UN TRÉSOR

- ...en tuant chaque monstre que vous croisez
- ...en faisant des affaires douteuses
- ...même si ça veut dire que personne d'autre n'aura sa part
- ...de connaissances interdites
- ...pour financer une armée privée
- ...pour ne plus jamais avoir à retourner à l'aventure

4 DE S ENVOLER

- ...avec le trésor de tous les autres
- ...après une dernière quête
- ...avant qu'ils découvrent pour qui vous travaillez vraiment
- ...une fois que vous aurez essoré cette ville
- ...pour suivre les rumeurs jusqu'à votre prochaine aventure
- ...littéralement, en utilisant un sort, ou une catapulte, peut-être

5 DE GOUVERNER

- ...en épousant une héritière royale
- ...sur un trône fait des crânes de vos ennemis
- ...pour l'éternité
- ...une armée de morts-vivants
- ...et d'imposer votre propre justice
- ...et faire travailler les autres pour vous

6 DE FAIRE DES EXCÈS

- ...en courant la gueuse
- ...de boisson
- ...de vols
- ...de rituels interdits
- ...de bains de sang
- ...de bagarres de tavernes

... DANS UN PAYS LÉGENDAIRE

LIEUX...

1 EN VILLE

- ◻ Auberge de la Gueuse Plantureuse
- ◻ Donjon de Lord Trammel
- ◻ Temple de Paix
- ◻ Quartier général secret de la guilde des voleurs du Sesterse Fendu
- ◻ Place du marché
- ◻ Forge de Tzory, le forgeron

2 À LA PÉRIPHÉRIE

- ◻ Tour de Flixnord le mage
- ◻ Pont du Troll
- ◻ La Brouette Boueuse
- ◻ La croisée des chemins
- ◻ Ferme abandonnée
- ◻ Porte magique vers le donjon

3 DANS LA NATURE

- ◻ Cabane de la sorcière
- ◻ Cercle des fées
- ◻ Camp des elfes sylvains
- ◻ Antre de l'ogre
- ◻ Caverne des visions
- ◻ Hekrabar, le bosquet du druide fou

4 NIVEAU SUPÉRIEUR DU DONJON

- ◻ Entrée du tunnel
- ◻. Tanière des orques
- ◻. Parc aux esclaves
- ◻. Autel des dieux sombres
- ◻. Fosse aux ordures
- ◻. Chambre secrète

5 NIVEAU INFÉRIEUR DU DONJON

- ◻ Bassin des âmes
- ◻. Couloir piégé
- ◻. Chambre des illusions
- ◻. Bibliothèque de magie
- ◻. Labyrinthe de cavernes
- ◻. Antre du dragon

6 DU PASSÉ

- ◻ Petit village (maintenant une ruine calcinée)
- ◻. Académie militaire (rasée pendant une grande guerre)
- ◻. Cottage du mentor du mage (pillé après sa mort)
- ◻. Caverne abritant un trésor caché (si vous avez toujours la carte)
- ◻. Votre premier donjon (aujourd'hui effondré et rempli de cadavres)
- ◻. Ville où les gens vous appelaient des héros (avant que vous les fassiez tuer)

... DANS UN PAYS LÉGENDAIRE

OBJETS...

1 ARMES

- ◻ • Épée enflammée (épée de combustion cataclysmique)
- ◻ ◦ Dague empoisonnée (Dirk au vicieux venin de vipère)
- ◻ ◦ Putain de gros marteau de guerre en fer
- ◻ ◦◦ Arc elfique ancien
- ◻ ◦◦ Épée tueuse de dragons (épée large de massacre squameux)
- ◻ ◦◦◦ Catapulte

2 ENCORE PLUS D'ARMES

- ◻ • Sceptre voleur d'âmes (Sceptre suceur d'esprit)
- ◻ ◦ Lance animée (Lance de sages conseils, ou Arthur)
- ◻ ◦◦ Lame maudite (Coutelas de cruelle calamité)
- ◻ ◦◦ Flèche à tête chercheuse (Flèche d'Archerie Absolument Précise)
- ◻ ◦◦ Hache du traître (Hache de perfidie pratique)
- ◻ ◦◦◦ Bâton de résurrection avec une charge

3 SORTS

- ◻ • Charme enchanteur
- ◻ ◦ Polymorphose transformative
- ◻ ◦◦ Gardien spectral
- ◻ ◦◦ Invocation démoniaque du Démon Invoqué
- ◻ ◦◦ Immobilisation paralysante
- ◻ ◦◦◦ Éclair explosif

4 OBJETS MAGIQUES

- ☐ Cape d'invisibilité
- ☐.• Boule de cristal de prémonition
- ☐.• Couronne de bravoure
- ☐.☐. Potion mystérieuse (personne ne sait ce qu'elle fait)
- ☐.☐. Cotte de mailles impénétrable
- ☐.☐. Portail magique de poche

5 TROPHÉES

- ☐ Tête de troll empaillée
- ☐.• Génie dans une bouteille
- ☐.• Sac de flammes du dragon
- ☐.☐. Grimoire de rituels obscurs
- ☐.☐. Anneau d'or sur un doigt coupé de momie
- ☐.☐. Énorme tas de pièces d'or

6 SENTIMENTAUX

- ☐ Charme étrange laissé avec un enfant abandonné (peut-être un des personnages)
- ☐.• Invitation à un ordre prestigieux
- ☐.• Statue d'une divinité (avec un compartiment secret)
- ☐.☐. Vieil allié transformé en crapaud
- ☐.☐. Tonneau de gnôle naine (800 ans d'âge)
- ☐.☐. Jarretière de dame de la cour du roi

... DANS UN PAYS LÉGENDAIRE

UN CADRE INSTANTANÉ POUR TUEURS DE DRAGONS

RELATIONS

Pour trois joueurs...

- * DE CAMARADERIE: Leader / Ambitieux qui voudrait bien être leader
- * D'AVENTURE: Anciens compagnons de cellule
- * CULTURELLES: Liés par un rituel de sang

Pour quatre joueurs, ajoutez...

- * DE CAMARADERIE: Gredin brutal / Guérisseur pacifiste

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * MAGIQUES: Démoniste / Victime prévue pour le sacrifice

BESOINS

Pour trois joueurs...

- * DE GOUVERNER: et d'imposer votre propre justice

Pour quatre ou cinq joueurs, ajoutez...

- * DE S'ENVOLER: avec le trésor de tous les autres

LIEUX

Pour trois, quatre ou cinq joueurs...

- * EN VILLE: Auberge de la Gueuse Plantureuse

OBJETS

Pour trois ou quatre joueurs...

- * OBJETS MAGIQUES: Cape d'invisibilité

Pour cinq joueurs, ajoutez...

- * ENCORE PLUS D'ARMES: Bâton de résurrection avec une charge