

ZONAKRON

VALLIANCE

DÉMO - QUARTIER DU VIEUX PORT



CRÉDITS

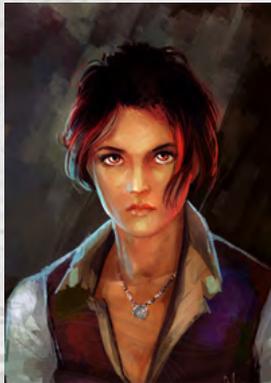
Auteur

Frédéric "Ékmule" Lignac

Mise en page

Frédéric "Ékmule" Lignac

Illustrateur couverture



Nicolas Fouqué

Illustrateur



Vivien Rakotonirina

Ce livre d'univers est publié sous la license Open Game License (OGL) et est utilisable avec le système de jeu de rôle tactique le plus connu du monde. Tout ce qui concerne les mécaniques de règles sont Open Gaming Content excepté les noms des personnages, les dieux, les artefacts, des lieux, les dialogues, les évènements, les langages, les concepts, les illustrations qui sont "Registered trademarks Zonakron édition".



Zonakron Édition
1 Chemin artissau
64460 BEDEILLE

ISBN : 979-10-90563-04-9

© 2021 Zonakron. All Rights Reserved



QUARTIER DU VIEUX PORT

Depuis la création de Valliance, ce port a toujours existé et sa longue histoire est parsemée d'incendies, de pillages, d'histoires d'amour et de héros. Aujourd'hui, c'est simplement le vieux port qui représente avant tout les racines de Valliance et où on peut trouver les tavernes les plus accueillantes pour les marins et voyageurs de passage.

Égout C
Patrouille C
Danger A, B, C, I, J

Lieux connus

Au rituel des mers

Entreprise familiale de mages ritualistes modestes, les Valmagions travaillent pour les pêcheurs depuis des générations. Connue et appréciée par les marins vivant à Valliance et sur les mers, cette famille est habituée à réaliser des maintenances à toute heure du jour comme de la nuit. Les habitués obtiennent souvent des aides pas onéreuses voire même gratuites.

Insolite

Dans leur boutique, on y trouve un autel dédié à Cernunnos que les marins gratifient de temps en temps d'offrandes. De temps en temps, une magie bienveillante redonne des forces aux individus proches de l'autel.

Dirigeant **Gilbart Valmagions** - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Universel 6/Marin 3 - AL:NB - S'endort en pleine conversation
Nombre d'employés environ 4

Personnalités notables

Réma Valmagions - Ravien h Âge mûr - **Fils de Gilbart**
Transmutateur 7 - AL:N - Pense qu'à travailler
Catia Valmagions - Ravien f Âge mûr - **Épouse de Réma**
Transmutateur 8 - AL:N - Pense qu'à travailler
Movir Chausette - Gnome(sel) h - **Apprenti**
Transmutateur 3 - AL:NB - Étudiant à l'école de transmutation

Particularités

Réma et son épouse Catia ont deux jeunes enfants mais qui ne semblent pas très motivés pour le métier de ritualiste. Leur apprenti Movir a clairement le même état d'esprit que le reste de la famille. Il espère vivre en tant qu'employé même si pour cela il doit être payé une misère.

Chasseur de monstre Le trident

Chasseurs professionnels, ils ne prennent que des contrats pour tuer des bêtes dangereuses et rares. Enrôlés par des mages ou des bourgeois, ils n'embauchent que les téméraires qui veulent obtenir une excellente prime même s'il est rare que l'un d'entre eux ne décède pas lors de la chasse.

Dirigeant **Quintilik "Quint" Krasus** - Kobold(nuages) h - **Propriétaire**
Chasseur 11 - AL:CN - N'a aucun respect envers les intellos
Nombre d'employés environ 2 à 4

Personnalités notables

Ioéna Cendrière - Tiefelin(daémon) f - **Chasseuse de montres**
Chasseur 5 - AL:LM - Survivante et loyale envers sa mission

Particularités

Quint est un kobold solitaire et grognon qui a vu trop d'horribles morts lors de ses chasses. Il a recueilli Ioéna alors qu'elle n'était qu'une jeune enfant et celle-ci est devenue sa partenaire. Aussi impitoyable l'un que l'autre, seule la chasse compte et tant pis si l'une des recrues est un amateur.

L'école de magie d'abjuration

La prestigieuse école de l'abjuration est l'école qui a repris l'enseignement de la cyclomancie et intervient dans l'université des arts non magiques pour les cours de médecine. Avec un taux de succès de 46% pour obtenir le diplôme de maîtrise, ses élèves sont fortement recherchés. L'enseignement est certes complexe mais il permet d'obtenir des abjurateurs efficaces et surtout il n'inculque pas à n'importe qui la magie. Leurs professeurs ainsi que des observateurs analysent les étudiants et n'hésitent pas à les recalser s'ils sentent un danger dans leurs comportements.

Insolite

L'école a une particularité incroyable qui est de construire les plus puissantes protections de la cité. Pour cela, le noyau de l'école où se déroulent les cours des dernières années se fait dans une pièce d'adamantium protégée avec les plus puissantes protections magiques jamais créées. Sous leurs pieds se trouve aussi l'une des plus puissantes armes de la cité, un golem d'adamantium (FP21).

Dirigeant Diorix Phoenix - Aasimar(Archon) h - **Directeur**

Abjurateur 12 - AL:NB - Fait de la poésie très nulle - Marié et trois enfants

Nombre d'employés environ 50 à 70

Personnalités notables

Léanard Grisnuage - Ravien h - **Professeur**

Abjurateur 8 - AL:NB - Tire le slip des élèves qui l'énervent

Jikiki Smaugia - Kobold(saumure) h - **Concierge**

Filou 5/Abjurateur 1 - AL:CN - Surprend les élèves qui pensent être seuls

Particularités

L'école a des espaces protégés par des éléments que seuls les étudiants et les employés de l'école peuvent emprunter. Il est donc courant de traverser un couloir de flammes et rien ne peut vous arriver ainsi qu'à tous les objets que vous portez. Le directeur adore intervenir dans les cours et teste les étudiants.

L'usine de Boisroi

Grande chaîne de traitement des produits de la mer, elle a été plus d'une fois aménagée pour finalement devenir une grande usine employant près de 50 personnes. Même si l'usine fournit de nombreux petits commerces, ses clients sont surtout les grandes cités des terres de Rava, du Dalakyr et la république du Kitor.

Dirigeant Famille Boisroi (Voir page 130)

Nombre d'employés environ 42 à 60

Personnalités notables

Heklasp Bullesavon - Gnome(sel) h Âge mûr - **Chef d'équipe**

Artisan 5/Technomancien 3- AL:LN - Rigole pour tout - A deux enfants

Ernin Picardent - Ravien f Grand âge - **Cheffe d'équipe**

Artisan 5/Technomancien 5 - AL:LB - Ventriloque - A trois petits enfants

Particularités

Heklasp et Ernin sont les piliers de cette usine et même s'ils ne sont pas en accord avec leur employeur, ils sont si appréciés que la famille Boisroi a été obligée de réembaucher ces deux fauteurs de troubles.

La Criée de Valliance

Ce grand bâtiment permet de vendre le résultat de la pêche des marins. C'est ici que chaque matin, les marchands et restaurateurs s'affrontent pour acheter les meilleures prises pour leurs clients. Le travail est bien organisé et les bagarres immédiatement réprimées par les marins ou les quelques gardes.

Insolite

Certainement l'un des plus vieux sites de Valliance, cette simple place où le marché à la criée se tient pour les pêcheurs fut dans le passé un lieu consacré à exécuter les criminels et un tribunal populaire. Sa longue

histoire cache dans ses fondations des secrets oubliés depuis des siècles qui sont scellés par magie sous une épaisse couche de pierres.

Dirigeant les Porteurs (Voir page 76)

Nombre d'employés environ 8 à 12

Personnalités notables

Jylopak Wuzul - Kobold(cristal) f Grand âge - **Gérante fantoche**

Marin 4/Marchand 3 - AL:LB - Fume la pipe et a deux petits enfants

Particularités

Les personnes qui travaillent à la criée sont en lien avec le gang des Porteurs. Cette mafia est un peu considérée comme une famille qui protège tous les individus proches du métier de la mer. La vieille Wuzul n'est pas un membre du gang mais elle est un peu la "maman" de tous les marins.

Le Chasseur des mers

Cette taverne de marins et de chasseurs de monstres est une vieille bâtisse reprise par un aventurier à l'excellente réputation. Avec des jeux d'adresse pour les sangs chauds qui aiment montrer leurs talents, c'est le lieu idéal pour entendre les rumeurs des dernières réussites ou catastrophes que subissent les marins de Valliance.

Insolite

La taverne a un accès secret débouchant dans une caverne submergée dont l'une des sorties peut vous amener à l'extérieur.

Dirigeant Ash de Normandy (Voir page 150)

Nombre d'employés environ 3 à 5

Personnalités notables

Villian Ruchame - Sylfe h - **Serveur**

Serviteur 2 - AL:N - Abandonné par ses parents vivant à Valboisé

Services

Le boudin de magma (Boudin très épicé) 5 pc

Particularités

Dans cette taverne, les défis sont toujours des jeux de tirs sur des cibles bougeant magiquement ou d'adresse particulièrement difficile où l'on mise un peu d'argent. Défier le patron est possible et le vaincre vous rapporte 100 po néanmoins vous devez déboursier 10 po pour le tenter. Les clients sont des amis qui respectent le tenancier. Si vous avez le malheur de le menacer, vous vous ferez de nombreux ennemis.

Le Harpon

Jamais ouvert le jour, le Harpon est une taverne pour être ivre mort durant la nuit voire pour les plus résistants jusqu'au lever du jour. Les alcools sont tous forts et le plus apprécié reste l'infâme liquide qu'on appelle Grog. On s'y amuse à des jeux stupides et on se bagarre pour se défouler. Dans le sous-sol, Il existe une arène pour les combats clandestins.

Insolite

Dans les profondeurs du Harpon, il existe une prison pour un balor du nom de Shalyzarox enchaîné depuis presque de 879 années. Tout le monde l'a oublié car il fut enfermé par un groupe d'aventuriers qui ne survécurent pas à ses blessures. Il se nourrit de la violence et de débauche autour de lui ce qui lui permet d'influencer les esprits afin de trouver un moyen de briser les murs de sa prison.

Dirigeant Natie Viforage - Aasimar(ange) f - **Propriétaire et tavernière**

Marchand 4/Filou 3- AL:CN - Hantée par la mort de son fils et sa fille

Nombre d'employés environ 3

Personnalités notables

Magdala "la phacochère" - Ravien f - **Videuse**

Brute 8 - AL:CN - Laide et a tendance à cracher souvent - A trois enfants

Carix Rivage - Ravien h - **Serveur**

Brute 2 - AL:N - Fort au bras de fer - Sa femme l'a quitté pour un gnome

Particularités

En ce lieu, Magdala s'occupe de gérer la sécurité et tous les habitués se sont pris une raclée par celle qu'on surnomme dans son dos, la phacochère. Les combats se font dans l'arrière boutique de la taverne et sont organisés au moins une fois par semaine.

Le Kraken grillé

Tristement célèbre, cette taverne grouille de marins les plus revanchards et les bagarres sont monnaie courante. Pourtant, la bonne humeur est aussi une caractéristique de cet établissement qui ne prend jamais au sérieux un conflit. Bras de fer, arène de combats, lancer de couteaux, prostitution et alcools forts sont les activités classiques du Kraken grillé. Ce dernier n'ouvre qu'à partir de 18h et ferme au lever du jour.

Insolite

L'établissement est impressionnant car il a été reconstruit avec les ossements du kraken surnommé le tyran de Zonaka tué par la capitaine Germaine. La magie de la structure de la taverne permet d'éteindre les feux mineurs et perturbe tous les sorts de feu lancés en ce lieu.

Dirigeant Jean Yves Grillon - Ravien h Grand âge - **Propriétaire**
Pirate 6/Marchand 2 - AL:CN - Danse très bien - A deux petits fils
Nombre d'employés environ 4 à 7

Personnalités notables

Timothé Courtial - Ravien h - **Videur et bagarreur professionnel**
Bagarreur 7 - AL:CB - Aime boire une tasse de chocolat au lait en secret
Kolulu "Grassou" Grasse - Gnome(sel) f Âge mûr - **Serveuse**
Serveur 3/Filou 3 - AL:NM - Vole ses "amants" d'un soir en les droguant

Particularités

Dans cet établissement on peut s'offrir le krakon, une boisson forte utilisée pour des concours de boisson. Chaque verre demande un jet de vigueur DD18 ou on tombe inconscient pendant une minute. L'endroit est dangereux pour ces bagarres mais il y a une règle qui fait que si vous êtes inconscient à cause de l'alcool alors il y a une forme de respect et personne n'a le droit de vous toucher. Bizarrement, tout le monde suit cette règle si on se trouve à coté du Kraken, même les pires raclures de Valliance.

Le plaisir des océans

Cette vieille auberge délabrée est une maison close non loin de l'océan. Cette bicoque rassemble de nombreuses personnes exilées et cherchant un moyen de se faire un peu d'argent pour partir ailleurs. L'entraide entre eux est sincère et il n'est pas rare qu'un des employés de la maison close parte pour changer de vie.

Dirigeant Wyliziel Uma'Allores - Shasikyr f - **Propriétaire**
Filou 5/Escroc 3 - AL:NB - Rusée et psychologue
Nombre d'employés environ 8 à 12

Personnalités notables

Happi "Boom Boom" Robichon - Gnome(sel) f - **Prostituée**
Brute 4/Serveur 2- AL:LN - Peut travailler pendant 20h d'affilée
Yanni "Caresse" Rolland - Aasimar(archon) h - **Prostitué**
Filou 3/Artiste 1 - AL:LN - Poète triste

Particularités

Wyliziel s'occupe du plaisir de l'Océan depuis 37 ans et ne semble pas vouloir en partir. Tous les habitués savent qu'elle a un passé qui la retient dans cette triste demeure. Yanni et Happi sont ses meilleurs amis qui arrivent à la rendre joyeuse de temps en temps.

Le hall des fiertés

Cette petite tour au bord de la mer est un édifice important pour tous les marins. Habitée par des mages qui ont dédié leurs vies à aider les pêcheurs à survivre sur les mers, il sert aussi de mémorial pour tous les fiers marins tués durant leurs périples. Existant depuis 792 ans, la structure a été maintes fois aménagée afin de pouvoir ajouter de nouveaux noms sur les murs et ajouter de nouveaux recueils où sont inscrites les dates des "accidents" qui ont tué un marin.

Dirigeant Conseil de Valliance (Voir page 58)

Nombre d'employés environ 3 à 5

Personnalités notables

Mirielle Beausilence - Ravien f Grand âge - **Responsable**
Transmutateur 5/Marin 3 - AL:NB - Répète toujours trois fois son histoire
Délmont Luneor - Ravien h Âge mûr - **Archiviste**
Érudit 4/Devin 2 - AL:NB - Ronfle très fort en dormant - A deux enfants

Bérénice Afond - Oréade f Âge mûr - **Réceptionniste**

Serveur 2 - AL:LN - Elle a deux de tension et adore les courses de chevaux

Particularités

Cette tour est devenue une sorte de temple aux yeux de tous les marins de Valliance. De vieux marins se retrouvent et content aux plus jeunes leurs histoires partageant leurs expériences et leurs erreurs. Mirielle adore rejoindre ces vieux vétérans afin de narrer elle aussi ses histoires à rallonge. La vie est tranquille en ces lieux et Bérénice a trouvé sa place dans cet établissement où on ne lui demande pas de se presser. Néanmoins, tout le monde craint de lui demander quelque chose car ça pourrait être très long pour avoir une réponse.

Personnalités connues

Onaël le bourru - Shasikyr h - **Pêcheur indépendant**

Marin 6/Chasseur 2 - AL:N - Parle seulement quand c'est utile

Nul ne connaît son nom de famille mais les marins le respectent pour son travail mais aussi pour la tragédie qui le frappa. Onaël est arrivé à Valliance après un naufrage où il perdit son épouse et ses deux enfants.

Régis Massue - Ravien h Grand âge - **Marin retraité**

Marin 8 - AL:N - Parle trois langues différentes - A un petit fils

Pilier de bar de toutes les tavernes du vieux port, il a quand même ses habitudes au Harpon. Ce vieil ivrogne est un marin qui a survécu à bien des années en mer et en sait énormément à ce sujet... S'il n'est pas ivre.

Thorsten Roth - Nolcadien h - **Pêcheur indépendant**

Marin 4/Pirate 1 - AL:LM - Chantonne des chansons de marin

Pêcheur indépendant depuis de nombreuses années, il est le marin qu'on embauche pour une mission légale ou non. Loyal à ses engagements, il est cependant radical dans ses méthodes.

Ulko Ovalombre - Kobold(umbral) f Âge mûr - **Mytilicultrice**

Marin 4/Marchand 1 - AL:CN - Parle à sa sœur décédée

Située non loin de Valliance, la culture de moules est de plus en plus difficile à cause de la pollution et Ulko perdit sa sœur à cause de cela.

Tulitip Crabeempereur - Gnome(sel) f - **Pêcheuse de crabes**

Chasseur 4/Marin 1 - AL:N - Il exagère tout le temps

Chasseur de crabes est un métier lucratif mais dangereux. Les crabes géants sont monnaie courante et Tulitip est connue pour sa témérité pour les traquer et les tuer.

Carius Addalio - Ravien(fantôme) h Grand âge - **Annonceur de troubles**

futurs - Marin 7 - AL:CN - Apparaît aux personnes dépressives

Fantôme connu par les autorités mais insaisissable, il apparaît aux âmes tourmentées pour discuter et raconter une de ses histoires. Carius évoque toujours un grand malheur futur et essaye d'aider les individus qui pourraient stopper ce désastre.

Le sous-sol du quartier du Vieux port

Le plus ancien égout de la ville contient aussi le plus vieux dédale de Valliance. Utilisé autrefois pour la contrebande, il était aussi le refuge idéal pour les Vallianciens afin de se protéger des pillages. Aujourd'hui, ce labyrinthe est une sorte de mini village troglodyte avec ses habitants temporaires. Le lieu est connu pour être un merveilleux endroit pour pêcher et s'y détendre mais aussi prier les dieux des mers. Ces derniers, même s'ils ont disparu, restent vivaces dans les esprits des marins qui par tradition font des offrandes afin que la météo soit clémente.

Cette zone est le territoire du gang des Porteurs qui en accord avec les autorités gère la sécurité de ce sous-sol et maintient l'ordre. C'est aussi l'endroit le plus sûr pour accéder au marché noir mais les Porteurs peuvent faire payer une taxe d'une dizaine de pièces d'or si vous n'êtes pas un habitué. Les créatures ont beaucoup de mal à s'y installer et il y a donc très peu de menaces exceptées de faire une chute mortelle. Malheureusement, les marins ivres qui se sont égarés tombent de temps en temps stupidement dans les eaux du vieux port.



Propriétaire du Chasseur des mers
Ravien h Grand âge - AL:NB - Chasseur II

Où peut-on le trouver ?

À la taverne du Chasseur des mers principalement. Les sœurs jumelles sont des chasseuses de primes alors que Áedán travaille sur des chantiers du quartier de la Fournaise d'isarno.

Que sait-on de lui ?

Les Normandy sont une famille connue par les aventuriers, mercenaires et chasseurs de primes pour leur taverne accueillante mais pas seulement. Ash est un célèbre chasseur qui a su se faire une excellente réputation en traquant divers monstres. Aujourd'hui, il se consacre à plein temps à sa taverne et surtout à veiller sur ses trois enfants depuis la disparition de son épouse.

Les jumelles sont le cadet de ses soucis qui risquent leurs vies en traquant hors-la-loi et bêtes féroces. Pourtant il avait espéré leur donner une vie plus calme à Valliance. Même si ces dernières voulaient absolument devenir comme lui, il n'avait guère le cœur de les laisser risquer leur vie. Afin de calmer leurs ardeurs, il envoya sa fille Gaia à l'école de magie de transmutation et lui imposa de réussir à d'obtenir son diplôme afin d'avoir son approbation. Le but était de la calmer et de la faire réfléchir. Malheureusement, elle obtint non seulement son diplôme mais elle en était ressortie avec une spécialisation dans la magie du feu et de l'eau.

L'échec était total pour Ash car pendant les nombreuses années d'études de Gaia, il avait décidé d'entraîner sa seconde fille Luna. Cette impétueuse demoiselle désirait devenir comme son papa, une excellente archère chasseuse de monstres. Afin de l'en dissuader, il l'entraîna le plus durement qu'il le pouvait. Ses épreuves étaient si difficiles que même ses clients

en étaient un peu choqués. La pauvre était marquée par les efforts et les coups de bâton pour l'obliger à se dépasser.

A-t-elle abandonné ? Bien sûr que non.

Ash fut obligé d'accepter que ses deux filles aussi têtues que lui deviennent officiellement des chasseuses de primes. Même si elles n'étaient que des novices, il donna en héritage son arc magique de givre à Luna et un puissant bâton de mage orné d'une sphère de feu et d'eau à Gaia. Ces objets attirèrent l'avidité sur ses filles mais leurs puissances pourront les sauver. À leurs débuts, Ash les accompagnait et durant leurs aventures il trouva des petits compagnons pour ses filles, un petit renard pour Luna et un paresseux pour Gaia. Aujourd'hui, il accepte de les laisser s'aventurer avec d'autres chasseurs de primes de confiance.

Fort heureusement, son fils Áedán était fait d'un autre bois. Son amour pour fabriquer des choses était immense et devint un ouvrier dans le bâtiment. Pris comme assistant par le technomancien Krankran, Áedán apprit à être un architecte des plus prometteur. Malheureusement, un accident sur un chantier le priva de son bras. Cette blessure n'arrêta cependant pas son enthousiasme rendant fier son père Ash.

Incapable de payer une prothèse à son fils, Ash pensa sérieusement à reprendre les armes. Puis par un étrange miracle, il trouva une énorme somme d'argent déposée dans sa cuisine. Ash comprit que quelque chose clochait et son instinct avait une nouvelle fois raison. Peu de temps après, il apprit que son ami Baptiste Aquéri avait été blessé durant sa dernière pêche et qu'il avait disparu après avoir récupéré sa récompense.

Ash acheta le nouveau bras pour son fils mais il était prêt à rembourser son ami avec les intérêts. Décidé à le retrouver, il usa de ses relations et de sa notoriété pour faciliter sa quête. Hélas malgré ses efforts, il n'a pour le moment rien trouvé sauf quelques rumeurs d'un étrange type dans les égouts. L'ancien chasseur de monstres n'a pourtant jamais lâché une piste et espère bien retrouver son ami coûte que coûte.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en bons termes avec Ash et être des combattants aguerris.

Synopsis

Les joueurs sont abordés par Ash alors qu'ils se détendent dans sa taverne. Ce dernier testera leur habilité pour voir s'ils ne sont pas trop rouillés. S'il est convaincu alors il leur fera une proposition très personnelle avec une belle récompense. Il leur expliquera qu'il est à la recherche d'un ami très connu du nom de Baptiste Aquéri (Voir page 169). Il a vaincu une bête monstrueuse mais a disparu mystérieusement après avoir récupéré sa prime. Une créature multicolore est récemment apparue dans les égouts du Vieux port et il est le seul à en connaître le terrain de chasse. Il aimerait obtenir le corps de cette chose afin de savoir si elle a un rapport avec le monstre que Baptiste a chassé.

Dans ces égouts tortueux, il existe de nombreux dangers et certains sentiers s'enfoncent dans les entrailles de la cité vers des cavernes naturelles où se trouve cette chose étrange. Les joueurs devront se procurer des plans et aller jusqu'à l'ancre de cette entité. Hélas, à leur arrivée, ils trouveront un nid où un gros cocon percé trône au milieu. La chimère est devenue bien plus grosse et a évolué.

Les joueurs devront analyser les restes du cocon afin de pouvoir suivre sa piste dans les égouts de la ville. Ils devront trouver de l'aide auprès des érudits qui pourront élaborer un piège pour attirer la chose qui est normalement le mélange entre un rat, une araignée et une mouche.

Le combat contre cette chose se déroule en plusieurs étapes pendant lesquelles la bête change de forme et se déplace pour la combattre à chaque fois dans un lieux différent. Finalement en tuant la chose, ils seront récompensés par les autorités s'ils livrent le corps ou portent la chose à Ash. N'oubliez pas de laisser un indice discret mais évident prouvant que le problème n'est pas résolu et que d'autres abominations vont apparaître.



Membre de la bande des Crocs
Fiereck f - AL:NB - Barde 2/Roublard 3

Où peut-on la trouver ?

De jour, elle travaille dans le quartier du Vieux port ou sur les différentes petites places de marché. De nuit, dans le port ou le marché noir pour le gang des Crocs.

Que sait-on d'elle ?

Barde autodidacte, elle distraie les cœurs et les esprits dans le quartier du Vieux port espérant quelques pièces pour nourrir sa famille. Même si son talent est indéniable, elle ne peut guère espérer rivaliser avec ses confrères sortant de l'université qui lui ont déjà pris les places les plus intéressantes. En effet, sa pauvreté et son manque d'expérience l'ont conduite à trouver un autre moyen de subvenir aux besoins de ses petits frères et de sa sœur.

Agissant en tant que membre de la bande des Crocs, elle observe et les informe sur les mouvements suspects des forces de l'ordre ou des bandes rivales. Malgré son bon cœur, elle participe à piéger des gens pour leur soutirer de l'argent ou chanter afin de camoufler les rôles de douleur des personnes interrogées. Versant quelques larmes à chacun de ses pires méfaits, elle continue de chanter pour les Crocs car sa famille reste ce qu'il y a de plus important pour elle.

Pourtant la bande des Crocs est loin d'être le groupe le plus maléfisant et Loana s'est attachée à ces fripouilles. Avec le temps, elle est devenue un membre d'élite des Crocs intervenant dans les négociations en tant que conseillère et recherche les nouveaux clients. Grâce à elle, Loana a permis d'éviter des conflits et a fait grandir la bande et son influence pour devenir un rival de la confrérie des Porteurs.

À ses dépens, Loana fut obligée d'accepter la triste vérité, elle ne pouvait pas éviter tous les conflits. Dans une sanglante bagarre contre le terrible gang des Rayures, elle perdit plusieurs amis. Pétrifiée par la peur, incapable de tuer, elle fut protégée par les membres de son gang en risquant leurs vies. Depuis ce jour funeste, c'est grâce à la protection de son chef Kilvain qu'elle peut encore garder sa place parmi les Crocs. Ce dernier ne cesse de lui dire de s'endurcir si elle veut survivre.

Aujourd'hui, elle se sent incapable d'être une véritable contrebandière des Crocs. Son esprit est hanté par son passé qui la tourmente chaque nuit. Comme la quasi-totalité des fierecks, ses parents avaient réussi à fuir les enclos à esclaves du Wafa grâce à l'aide des révolutionnaires de la république du Kitor. Loana portait le nom de sa sauveuse et avait hérité de l'amour du violon de son père Kénné. Sa jeunesse n'était qu'un long voyage à travers les terres de Rava où sa famille vivait de spectacles et du commerce de colporteur. Pourtant malgré cette vie difficile, Loana était heureuse et la solitude disparut vite avec l'arrivée de ses deux frères et sa petite sœur.

En grandissant, elle comprit que sa famille fuyait leur ancien maître et qu'elle ne pourrait jamais vivre dans l'un des beaux villages qu'ils avaient traversés. Le malheur frappa dans le bourg de Bruiszara marquant définitivement l'esprit de Loana. Durant la fête d'automne, cette petite communauté fut saccagée par la troupe de mercenaires des Croquarts. Ces derniers capturèrent rapidement son père et faisaient tout pour trouver sa mère. Fouillant chaque recoin du village pour mettre la main sur eux, les mercenaires pillèrent tout en massacrant les malheureux à portée de leurs armes. Les cris de ces pauvres gens résonnent encore dans la mémoire de Loana tout comme les dernières paroles de sa mère "protège coûte que coûte tes frères et ta sœur". Cette journée fut la plus longue de sa vie, elle survécut au détriment de la liberté de ses parents.

Obéissante, elle chercha de l'aide pour protéger ses frères et sa sœur. La chance lui sourit enfin lorsqu'elle croisa de bonnes âmes qui les protégèrent, les menant à la ville de Valliance. L'orphelinat du corbeau fut leur nouvelle maison mais guère longtemps. L'établissement fut incendié et elle se retrouva à la rue. Kilvain sauva la famille de Loana en lui donnant le toit d'une maison abandonnée. La vie à Valliance est difficile et elle espère tenir sa promesse.

Aventure

Pré-requis

Le groupe de joueurs doit être en bons termes avec le gang des Crocs ou être connu pour avoir protégé des personnes en détresse.

Synopsis

Les joueurs feront la rencontre de Loana alors qu'elle joue du violon dans la rue. Cette dernière les suivra pour ensuite les interpeller dans un endroit discret. Elle leur proposera un travail qui peut leur permettre d'obtenir quelque chose qui pourrait les intéresser pouvant être un accès au marché noir, la rencontre d'un individu en lien avec la bande des Crocs ou simplement de l'or. La mission est de pénétrer chez un marchand kobold du nom Vrilyuz Kolsolaris. Dans son coffre-fort, il détient des preuves qui lui permettent de faire chanter des connaissances de la bande des crocs.

Les joueurs devront être discrets et malins car ils ne doivent pas éveiller les soupçons des forces de l'ordre mais surtout du Consortium de l'Hydre. Ces derniers sont la véritable menace et si leurs identités sont découvertes alors ils devront faire face à un ou plusieurs exécuteurs du Consortium dont la puissance doit être suffisante pour être potentiellement mortelle. La maison a de nombreux serveurs et des va-et-vient permettant d'utiliser de nombreuses méthodes comme usurper l'identité de certains, de s'infiltrer via des tonneaux ou de provoquer des dysfonctionnements dans la plomberie. L'endroit est bien défendu par des sécurités magiques et mécaniques et il a même des automates patrouillant la nuit.

Ils peuvent bien entendu essayer de l'intimider mais vous devrez montrer que l'action risque de se retourner très vite contre eux sans obtenir les documents désirés. L'objectif est d'introduire la menace du Consortium afin que les joueurs en deviennent des adversaires dans leurs aventures futures ou devenir un de leurs pantins grâce à des preuves compromettantes.

ZONAKRON

VALLIANCE



MERCI POUR VOTRE INTÉRÊT À MON TRAVAIL

LE LIVRE EST DISPONIBLE SUR INTERNET OU VIA VOTRE MAGASIN PRÉFÉRÉ
LE PDF EST GRATUIT APRÈS L'ACHAT DU LIVRE

POUR LES MAGASINS, VOUS POUVEZ LE COMMANDER AUPRÈS
DU FOURNISSEUR NOVALIS

POUR DES SCÉNARIOS, AIDES DE JEU ET LES PLANS
[HTTPS://WWW.ZONAKRON.FR/PAGE/LIVRE-VALLIANCE](https://www.zonakron.fr/page/livre-valliance)

POUR DES HISTOIRES NARRATIVES SUR L'UNIVERS
[HTTPS://YOUTUBE.COM/T25DDR5K594](https://youtube.com/t25ddrsk594)



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does

not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. © 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

