



# JEU DE MAIN, JEU DE VILAINS



## SCÉNARIO D&D 3

Ce scénario se destine à un groupe de personnages de niveau 3-4. Le scénario est court mais idéal pour un intermède urbain de deux ou trois séances.

Les PJs portent secours à un groupe d'hommes, mais il s'agit en fait d'une fausse tentative d'enlèvement qu'un notable a organisé pour procurer une montée d'adrénaline à son fils. Mais bientôt, un vrai rapt contraindra le notable à faire appel aux PJs...



# TABLE DES MATIÈRES

## **PRÉFACE** 4

---

Présentation 5

---

L'histoire 5

---

Déroulement 6

---

« Option » et « Campagne » 6

---

Dernières recommandations 7

---

## **PROLOGUE** 8

---

## **LE DÉROULEMENT DU SCÉNARIO**

---

## **ACTE I** 10

---

### **UN SITUATION BIZARRE**

---

Scène 1 : un jeu grandeur nature 10

---

Scène 2 : Deux corps dans la ruelle 12

---

Scène 3 : Prendre contact avec Dunn 14

---

Ce qu'il s'est réellement passé 17

---

## **ACTE II** **18**

### **SUIVRE LES PISTES**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Scène 1 : Howard, le rival         | 18 |
| Scène 2 : Marella, l'ex-maîtresse  | 22 |
| Scène 3 : Les mercenaires humiliés | 24 |

## **ACTE III** **26**

### **AFFRONTER LES SEKERS**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Scène 1 : Poursuite dans la ville | 26 |
| Scène 2 : Les aveux d'Irlang      | 27 |
| Scène 3 : Le vieil entrepôt       | 28 |
| Epilogue                          | 31 |

## **ANNEXES** **32**

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Les Mercenaires ratés | 32 |
| Les gardes d'Howard   | 32 |
| Howard et Jolden      | 33 |
| Marella               | 33 |
| Irlang                | 33 |
| Les sbires de Reddon  | 34 |
| Reddon                | 34 |
| Terens                | 35 |

# PRÉFACE



Bienvenue à tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et je suis l'auteur de ce modeste scénario. Conçu pour le Monde Extrêmia, dont je suis l'un des créateurs, ce scénario n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la troisième édition de D&D®, un produit Wizards of the Coast™ ; Mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2<sup>ème</sup> édition, voire même de la 1<sup>ère</sup> édition, pour les plus nostalgiques. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou Meneur de jeu. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON

## Crédits :

Auteur : Uron

Illustrations :

•Couverture : Askorahn - Lisa Fix

•Additionnelles : Askorahn - Artflow (AI)

Fonts : Marcellus par Astigmatic - Bebas Neue par Ryoichi Tsunekawa - Be Vietnam par Lam Bao - Open sans condensed

Maquette et conception graphique : Emmanuel Tauste (emmanuel.tauste@gmail.com)

## Présentation

---

Le scénario se suffit à lui-même mais a été conçu pour être joué dans le cadre de la campagne d'Haldorf, dans le pays de Fall, pour le Monde d'Extrêmia. Il permettra aux PJs de se familiariser avec la société Haldorfienne et de croiser à nouveau la route de Terens, leur mystérieux ennemi.

Ce scénario se destine à un groupe quatre à cinq personnages de personnages de niveau 3-4. Quelques ajustements permettraient de faire jouer l'aventure à un groupe de plus haut niveau, voire à un groupe de débutants.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario. Aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien l'aventure.

Ce scénario est particulièrement adapté à la campagne d'Haldorf, succession d'aventures en milieu urbain et proposant une trame de fond en fil rouge ; Cependant, si vous n'utilisez pas le monde d'Extrêmia, n'y voyez pas un handicap et n'hésitez pas à modifier le scénario pour qu'il convienne à votre monde de campagne.

## L'histoire

---

La mise en scène d'un fonctionnaire de moyenne importance pour épater son jeune fils va finalement devenir réalité : le garçon va être enlevé et le notable va devoir faire appel aux PJs, avec lesquels il s'était préalablement brouillé. L'intrigue est simple et courte mais peut être rallongée à loisir.

## Déroulement

---

Le scénario *Jeu de main, jeu de vilains* est découpé en deux actes, eux-mêmes divisés en scènes, ceci dans le but de faciliter le travail du MJ lorsque celui-ci décide de faire une coupure afin de calculer les Points d'Expérience gagnés par les Personnages ou pour décider de la fin d'une séance de jeu. La trame des événements présentée dans le scénario est celle qui apparaît la plus logique, mais n'hésitez pas à la modifier et ne la suivez pas à la lettre, surtout si vos PJ décident de prendre une direction plutôt qu'une autre. Vous aurez toujours la possibilité de replacer une scène plus tard et avec un minimum d'improvisation, vous pourrez facilement modifier certains éléments de l'aventure.

## « Option » et « Campagne »

---

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJs ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJs tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

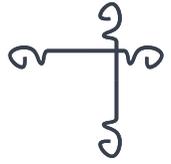
D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la « Campagne d'Haldorf ». Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

La campagne d'Haldorf se compose pour l'instant de cinq scénarios :

- *Règlements de Compte* (niv 1-2)
- *Entre Brigands et Ripoux* (niv 2-3)
- *Jeu de mains, jeu de Vilains* (niv 3-4)
- *À qui profite le crime ?* (niv 4-5)
- *Vengeance Mortelle* (niv 4-6)
- *Trésor, Pirates et Crustacés* (niv 6-8)

Le fil rouge de la campagne est la ville d'Haldorf, où se déroulent tous les scénarios. Les scénarios se relient les uns aux autres par des organisations et des personnages récurrents, mais la trame de fond est assez large pour vous permettre de jouer les scénarios indépendamment, et même d'en supprimer certains.

## Dernières recommandations



Si vous utilisez le Monde d'Extrêmia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire les informations sur Fall et sa capitale pour de plus amples informations sur les lieux et les personnages présentés ou évoqués dans ce scénario. Si jouer dans Fall vous intéresse, sachez que d'autres scénarios pouvant être joués à la suite de celui-ci seront disponibles très bientôt.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Last of the Mohicans*, *The Sleepy Hollow*, *Lord of the Rings*, ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJs dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats délicats. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJs comporte suffisamment de ressources pour venir à bout des adversaires, mais le MJ comme les PJs ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJs. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJs vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

En tant que MJ, vous serez amené au cours du scénario à interpréter quelques PNJ importants. Il vous faudra mettre l'accent sur leurs différentes personnalités et ne pas les oublier durant les phases d'interactions avec les PJs. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq voire six éléments.

# PROLOGUE



## LE DÉROULEMENT DU SCÉNARIO



### Un père imaginaire d'un côté...



Dunn, un fonctionnaire aisé, a un fils du nom de Tim qui est fasciné par l'aventure et les histoires de capes et d'épée. Pour l'impressionner, Dunn a eu l'idée d'organiser une fausse tentative d'enlèvement qui lui permettrait de venir secourir son fils l'épée à la main. Dunn recrute alors une bande de petite frappe et les rémunère pour qu'ils organisent la fausse attaque de Tim et de ses deux gardes du corps.

Malheureusement pour Dunn, les PJs se trouvent sur le lieu de l'attaque et vont intervenir. Le groupe de petites frappes, surpris, prendra la fuite ou se rendra et Dunn fulminera contre les PJs.

## Des aventuriers ratés de l'autre...

Les petites frappes, déçues du déroulement de la situation, sont allées noyer leur déception à la taverne *le Coquillage*. Abordé par un homme mystérieux qui leur paye à boire, les aventuriers ratés se détendent et lui racontent leur déboires récents... ayant eu accès à l'emploi du temps de Dunn et de Tim, ils lâchent de nombreuses informations et éléments à cet homme sympathique. Or, ce dernier est membre d'une guilde de roublards notable en ville, et il va profiter des informations recueillies pour organiser le véritable enlèvement de Tim...

## Et vos PJs au milieu !

Ne sachant que faire, Dunn va s'adresser aux PJs ou accepter leur aide s'il le retrouve afin de sauver son fils et éventuellement d'éviter de payer la rançon...



# ACTE I



## UNE SITUATION BIZARRE



### Scène 1 : un jeu grandeur nature

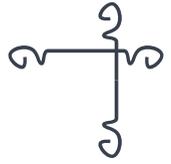
---

Cette scène devra avoir idéalement lieu dans le quartier de Millowgan, non loin de la taverne *Le Rawlder Assoiffé*. Les PJs ont une bonne raison d'être dans le quartier officiel d'Haldorf. Ils peuvent chercher un travail, rencontrer un personnage d'importance, se rendre à la bibliothèque *Davis 1er*, etc. En journée, le quartier est animé comme une fourmilière, mais en cette fin d'après-midi, on rencontre déjà moins de monde. En passant dans une rue relativement calme, les PJs entendent alors les bruits d'un combat.

Ambiance Musicale Proposée:  
*The Mask of Zorro*, Piste 3 : *The Ride*.

*En cette toute fin d'après-midi, Millowgan s'est peu à peu vidé de ses fonctionnaires et le quartier commence lentement à retrouver le calme qui le caractérise en soirée. Vous marchez dans une rue large et relativement tranquille, quand, arrivés à une intersection, vous percevez très nettement des bruits de cliquetis d'armes (jet de perception auditive DD15). On se bat tout proche !*

Les PJs iront très certainement au devant du danger. Très vite, ils seront témoins de la scène suivante :



*Cinq malandrins s'en prennent à deux hommes en armes, protégeant un jeune garçon d'une douzaine d'années. Les deux gardes du corps semblent être en bonne santé, mais en grande difficulté.*

Mettez en scène le combat dans la rue. Rappelez-vous que les mercenaires engagés par Dunn seront déroutés par l'intervention impromptue des PJs. Ils ne combattront donc pas jusqu'à la mort. Une fois ces derniers mis en fuite ou à la merci des PJs, un homme intervient.

*Un homme d'une quarantaine d'années, engoncé dans une cape trop grande pour lui et portant une épée d'apparat dans la main s'approche de vous en fulminant : « qu'avez-vous fait ? de quoi vous mêlez-vous ? vous avez tout gâché ! »*



Fulminant, l'homme finira par lâcher aux PJs entre deux jurons, qu'il avait organisé cette mise en scène afin de procurer un peu d'adrénaline à son jeune fils et pouvoir profiter de tenir le beau rôle en impressionnant sa progéniture. Peu à peu, Dunn se calmera, s'excusera auprès des PJs pour son énervement et prendra congé avec son fils et ses gardes du corps, non sans avoir remis une bourse d'or aux pauvres mercenaires. Libres ensuite aux PJs de faire ce que bon leur semble.

## Scène 2 : Deux corps dans la ruelle

---

Laissez vos PJs s'occuper, aller s'acheter de l'équipement ou se rendre à une taverne pour y boire une chopine. L'essentiel est qu'il soit en ville le soir même ou à défaut le lendemain de la scène 1. Eux-mêmes ou les passants trouveront alors les corps sans vie des deux gardes qui accompagnait le jeune Tim. Inspirez-vous du texte suivant pour mener vos PJs jusqu'au lieu du meurtre :

Ambiance musicale proposée :  
*Sleepy Hollow, Piste 1 : Introduction.*

*Alors que vous en avez fini avec ce succulent repas, la porte de l'auberge s'ouvre brusquement. Un homme apparaît sur le pas de la porte : il tremble et est blanc comme un linge. Il balbutie alors : « J'ai... j'ai... trouvé des... des... des morts ! » Un client s'exclame alors « Ah, le vieux Rob est encore bourré ! » ce qui provoque ainsi les éclats de rires de l'assistance.*

Bien sûr, les PJs devraient être plus curieux que les autres et aller questionner le vieux Rob. Ce dernier, bien qu'empétant effectivement l'alcool, n'a pas inventé ce qu'il a dit : Dans une ruelle avoisinante, il a trouvé les corps des deux gardes du corps atrocement mutilés. Il peut bien sûr guider les PJs jusqu'au lieu du crime.

*Vous découvrez en effet deux corps d'hommes étendus sur le sol. L'un comme l'autre, pourtant robustes, baignent tous les deux dans une mare de sang.*

Les PJs peuvent tenter les jets suivants pour obtenir des informations :

— Un jet de Fouille DD14 permettra de remarquer que les bourses des deux hommes ont disparu, mais pas leurs armes.

— Un jet de Détection DD17 permettra, malgré les mutilations, d'identifier les deux mercenaires comme étant les gardes du corps de la scène 1.

— Un jet de Connaissance (Nature) DD20 permettra de dire que les coups de griffes et de morsures ont été infligés par un Chien Infernal, conjuré par Reddon lors de l'attaque.

— Un jet de premiers secours DD16 permettra cependant d'ajouter que des coups d'armes tranchants ont également été portés aux deux moribonds. Quelques minutes plus tard, la Milice arrivera et fera évacuer la zone, empêchant les PJs de poursuivre plus loin leurs investigations sur la zone du double meurtre.

### Option : Les PJs ne suivent pas le Vieux Rob

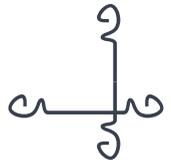
Laissez donc vos PJs finir de profiter de leur soirée à l'auberge... quand ils sortent, ils remarqueront un attroupement dans une petite ruelle. En s'approchant, ils pourront voir les corps des deux gardes, mais n'auront qu'une ou deux minutes pour collecter des indices avant l'arrivée de la Milice.



*Le Vieux Rob*

### Campagne : Le Vieux Rob

Le Vieux Rob est un clochard toujours à la recherche d'un fond de bouteille. Mais sous ses airs de vieil ivrogne, le Vieux Rob a parfois des éclairs de lucidité, si bien qu'il est presque impossible de savoir lorsqu'il est réellement saoul ou lorsqu'il se fait passer pour plus bête qu'il ne l'est vraiment... Pour qui sait l'apprivoiser et le rémunérer, le Vieux Rob est un indic hors pair, qui connaît Rindale comme sa poche. Ses nombreux contacts avec les autres mendiants en font une source d'information intéressante pour les PJs. Le Vieux Rob pourrait vous servir ultérieurement dans le scénario, et apparaîtra dans d'autres aventures de la campagne de Fall.



## Scène 3 : prendre contact avec Dunn

---

Il y a fort à parier pour que les PJ, intrigués par ces deux mystérieux meurtres, cherchent à entrer en contact avec Dunn.

Ce dernier leur a dit travailler au Palais des Comptes. Ainsi, on doit pouvoir le trouver dans le quartier de Millowgan. Le Palais des Comptes, est une sorte de Ministère des finances de la ville d'Haldorf.

Un jet réussi de Folklore Local DD13 suffit à localiser au plus vite le Palais des Comptes, véritable ruche dans laquelle s'affairent de nombreux fonctionnaires en tuniques blanches.

Il faudra cependant montrer patte blanche et remplir de nombreuses paperasses afin de seulement solliciter un entretien avec Dunn. Ce dernier n'est pas vraiment un personnage influent, mais il est surtout un homme occupé dont la rigueur et le professionnalisme lui ont permis d'obtenir une situation assez confortable. Il possède un logement dans Millowgan même ainsi que trois domestiques et donc deux gardes du corps en raison de son statut. Il les utilisait cependant plutôt à escorter son fils, à qui il tient plus que tout. Les ravisseurs l'ont bien compris, puisque c'est à Tim qu'ils s'en sont pris afin de faire chanter Dunn.

Ambiance musicale proposée:  
*Star Wars, Episode I, the Phantom Menace*, Piste: 11.

Dunn finira par recevoir les PJ. Devant leur histoire, il feindra d'abord de ne pas comprendre :

« *Ecoutez, je suis désolé de vous avoir insulté hier, mais veuillez cesser de me parler de cette histoire à dormir debout. J'ai vu ce matin même mes deux gardes du corps. Je vous prie de bien vouloir me laisser. J'ai du travail* »

Un jet de Psychologie opposé au Bluff à +2 de Dunn permettra de déceler qu'il semble tendu : Il regarde souvent par la fenêtre, croise ses doigts et ses ongles sont rongés. Si les PJs insistent, il se pourrait bien que Dunn craque et ne leur révèle toute l'histoire.

*« Oui, c'est vrai, mes deux gardes ont été tués hier. J'ai dit qu'officiellement, ils n'étaient pas de service hier, mais c'est faux, ils étaient avec mon fils... il a été enlevé ! Je vous en prie, ne parlez de tout ça à personne... les ravisseurs m'ont fait parvenir un billet dès hier soir, me demandant de réunir 10 000 Ewllis si je souhaitais revoir mon fils... toute ma fortune, y compris mes biens... Et bien sûr, si je préviens la Milice, ils tueront Tim... »*

Dunn demandera alors aux PJs de mener l'enquête pour lui, en leur proposant de les rémunérer très correctement, à hauteur de 2500 Ewllis en tout.

Dunn a peu d'ennemis, mais peut tout de même citer les trois pistes suivantes :

↳ Howard, un collègue fonctionnaire de Dunn, qui entretient une vive animosité à l'égard de ce dernier depuis qu'il a obtenu une promotion qu'Howard convoitait

↳ Marella, une ancienne maîtresse qui souhaitait devenir sa concubine et qui, depuis le refus de Dunn, lui voue une haine tenace et a promis de se venger de l'affront

↳ Les mercenaires humiliés par les PJs, qui connaissaient les itinéraires et l'emploi du temps des gardes du corps et de Tim. Leur chef est un dénommé Castalno, un guerrier borgne aux cheveux de jais, originaire de ConSudre (un royaume voisin de Fall). Ils ont été recrutés par Dunn en personne via une annonce à l'AMPE, et la rencontre s'est faite à l'auberge du *Coquillage*.

Dunn ne se connaît pas d'autres ennemis, mais admet qu'outre la vengeance, l'appât du gain peut simplement être un mobile crédible.

### **Option : et si les PJs croient le baratin initial de Dunn ?**

À vous de voir... ils penseront peut-être que si Dunn a vu ses gardes du corps récemment, il ne peut s'agir que de Doppelgängers ! Une telle situation peut être amusante ! Lorsque vous aurez exploité à fond ce quiproquo, Dunn craquera et leur racontera toute l'histoire.

### **Option : Les PJs ne contactent pas Dunn**

Au bout d'une journée, ce dernier prendra contact avec eux. En effet, il espère que ceux-ci lui seront un peu redevables de la situation de la scène 1.

Une autre possibilité pour Dunn est de faire appel à une Halger. Le hasard faisant bien les choses, celle-ci fera alors appel aux PJs !

### **Campagne : Ladvender, encore**

Si vos PJs participent à la campagne de Fall, la Halger contactant les PJs sera sûrement celle de Ladvender, qui apparaît dans les scénarios précédents de la campagne.

## Ce qu'il s'est réellement passé

Les mercenaires engagés par Dunn pour la scène 1, dépités par la situation, sont allés noyer leur désespoir d'un énième travail se terminant mal au *Coquillage*, une petite taverne chaleureuse située au cœur du quartier de Fistral dont la clientèle est exclusivement composée d'habituez vivant dans le quartier. On y sert notamment une fameuse soupe de coquillages.

Toujours est-il que l'alcool aidant, les mercenaires ont commencé à délier leur langue en parlant avec quelques clients de la taverne. Parmi ceux-là se trouve en fait Irlang, un membre des Sekers, une guilde de roublards influente en ville. Si les PJs ont joué les scénarios précédents, ils se sont déjà frotté aux Sekers et à leur puissant allié, un dénommé Terens. Irlang, saoule les mercenaires, et riche des informations recueillies, il prévient les Sekers qui mettent également Terens sur cette piste intéressante.

Terens poursuit ses buts propres et ne met pas forcément ses alliés Sekers dans la confiance : toutefois, pour réaliser ses plans, il a besoin d'argent frais et il charge alors les Sekers de collecter les informations nécessaires pour réussir l'enlèvement du petit Tim. Terens charge un de ses hommes de confiance, Reddon, de mener le groupe de Sekers qui s'occupera de l'opération.

Grâce aux informations fournies par Irlang, Reddon et ses sbires éliminent alors les gardes du corps de Dunn et enlève le jeune Tim. Reddon entre en contact avec Dunn et lui envoie la demande de rançon.



# ACTE II



## SUIVRE LES PISTES



Cet acte permettra aux PJs d'étudier les trois pistes qui se présentent à eux. Vous pourrez également mettre dans cet acte toutes les autres fausses pistes que vous souhaitez leur glisser. Vous pouvez facilement étendre cet acte selon vos besoins, et utilisez également la description de la ville d'Haldorf, présente dans le *Manuel de Fall*, afin de rendre l'enquête plus couleur locale et de leur faire visiter certains quartiers de la ville. Chaque scène de l'Acte mentionne en effet le quartier dans lequel se déroule l'action relatée.

### Scène 1 : Howard, le rival

Howard, le fonctionnaire en opposition avec Dunn, habite le quartier central de Millowgan, à quelques centaines de mètres à peine de son lieu de travail. Il habite un grand appartement au second étage d'un bâtiment en comportant trois, où seuls des fonctionnaires de classe moyenne supérieur résident. Dunn leur obtient l'adresse de Howard et une rapide enquête dans le voisinage (ou un jet de Renseignements DD16, pour ne pas attirer trop l'attention) permet d'apprendre que le dénommé Howard est un fonctionnaire efficace mais doublé d'un comportement égoïste orienté sur sa propre réussite.

Bien que reconnu pour ses qualités professionnelles, Howard ne semble pas être très apprécié de ses voisins. Il partage sa demeure avec son frère aînés et leursquelques domestiques et gardes du corps. Ils sont aisés, mais pas suffisamment riche pour vivre à la Ville Haute, le véritable quartier riche de la ville.

Le bâtiment où résident Howard et son frère Jolden est une solide construction de pierre blanche, comme pour la plupart des structures du quartier. Le bâtiment en lui-même ressemble un peu à un hôtel particulier parisien, avec une cour intérieure commune aux différents fonctionnaires propriétaires ou locataires. Les fenêtres de l'appartement d'Howard ne donnent pas sur la rue, mais sur cette fameuse cours intérieur, rendant une entrée par les fenêtres peu discrète ou très périlleuse : en effet, à part au beau milieu de la nuit, il y a toujours un habitant, un cocher, un domestique ou un garde qui traîne dans la cour.

En passant par les escaliers solides mais étroits, les personnages pourront accéder à la porte de la demeure d'Howard. La suite va dépendre du comportement des PJs : brutaux et directs, ils auront donc à maîtriser les rares gardes et domestiques. Plus diplomates, ils seront reçus par Howard et son frère dans un agréable salon illuminé par les rayons du soleil tombant. Le texte suivant vous donne l'ambiance pour la seconde approche. Quelque soit la méthode, les paragraphes suivants pourront servir quelque soit la méthode employée par les PJs (manière douce ou manière forte, voir les conséquences de cette approche plus bas).

Ambiance musicale proposée :  
Dune, Piste : *the Box*.

*Vous pénétrez dans un salon bien décoré et prenez place dans des fauteuils moelleux autour d'une petite table ronde ornée d'un splendide bouquet de fleurs trônant dans un vase de porcelaine de toute beauté. Howard vous reçoit en compagnie de son frère aîné, Jolden. Les deux frères vous regardent d'un air légèrement hautain qui ne vous plaît guère. Toutefois, ils semblent tous deux disposés à vous écouter et ne manquent pas à leurs devoirs d'hôtes, puisqu'ils vous font servir une légère collation.*

Les PJs devraient très certainement exposer les raisons de leur venue, soit directement soit d'une manière détournée. Si le nom de Dunn est prononcé, Howard déverse son fiel sur son adversaire. Il est évident qu'il entretient une forte animosité envers Dunn et qu'il ne cache pas sa haine. Si la disparition de Tim, est mentionnée, Howard se montrera très surpris et déclarera :

*« Je hais ce moins que rien de Dunn, mais je ne m'abaisserai jamais à atteindre son enfant ! Ce gamin n'est pour rien dans l'incompétence de son père ! Franchement, non, je n'ai rien à voir dans cette affaire. »*

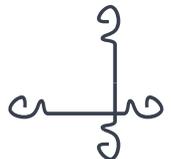


La suite du dialogue dépendra de la réaction des PJs. Pour interpréter Howard, jouez sur le doute, la personnalité puante et méprisante de l'individu, qui se prend pour plus important qu'il ne l'est. Si les accusations des PJs ne sont pas très directes, et si elles ne portent pas sur l'enlèvement de l'enfant, Howard pourrait décider de se donner le rôle du « méchant », en insinuant qu'il nuit par ailleurs à Dunn. Il est bien évident qu'Howard n'est qu'un fonctionnaire de moyenne zone n'ayant aucun courage ni aucune classe, et qu'il n'est pas le personnage sûr de lui et mystérieux qu'il veut paraître.

Un jet de Psychologie DD20 permettra d'avoir le sentiment qu'Howard ne ment pas. En cas d'échec du jet de Psychologie et si les PJs n'utilisent pas de moyens magiques, vous pouvez essayer d'induire le doute dans leurs esprits. Howard serait-t-il coupable ? Ils s'engageraient alors sur une fausse piste mais pourraient mettre un ou deux jours à le réaliser.

### Option : Les PJs utilisent la manière forte avec Howard

C'est sans conteste la méthode la plus directe et la plus rapide, mais elle n'est pas sans risque pour les PJs : en effet, bien que les domestiques d'Howard risquent de ne pas faire le poids face aux PJs, vous avez là une belle occasion de jouer un vilain tour aux PJs tentant systématiquement la technique « char d'assaut-Intimidation » pour cuisiner les PNJ. En effet, Haldorf est une grande ville et le respect de l'ordre et de la loi est primordial. Si Howard, son frère ou ses gardes sont blessés ou molestés lors de la visite des PJs, Howard portera plainte et n'hésitera pas également incriminer Dunn qui « utilise des hommes de mains brutaux et agressifs pour ses basses besognes ». Selon jusqu'où auront été les PJs, la Milice d'Haldorf pourrait bien les attendre chez Dunn lors de leur prochaine visite chez leur employeur, et les punir d'amendes ou même de légères peines de prison. Si vous en arrivez à de telles extrémités, Dunn pourra éventuellement payer leur caution ou leurs amendes (déduites toutefois de leur paye si la mission est menée à bien...). Faites-vous plaisir !



## Scène 2 : Marella, l'ex-maîtresse

---

Marella, l'ex-maîtresse de Dunn, vit quant à elle dans le quartier d'Ageltarn, le quartier commerçant de la ville d'Haldorf. Elle possède une maison bourgeoise au cœur du quartier. Son échoppe d'apothicaire et de matériel d'alchimie occupe le rez-de-chaussée de la maison, alors qu'elle réside confortablement à l'étage. Marella est une mégère d'une quarantaine d'années, qui conserve toutefois un certain charme, qu'elle entretient à coup de parfum voluptueux, maquillage recherché et vêtement de riches étoffes. C'est une véritable commère doublée d'une nymphomane. Elle est également magicienne de niveau intermédiaire, et pourrait s'avérer être un adversaire coriace pour vos PJs sans pour autant avoir à combattre (ce qu'elle a en horreur : il est tout de même bien plus facile de manipuler et de charmer que de risquer de se casser un ongle...).

Là encore, la manière forte est à déconseiller : Marella habite un quartier très passant où la Milice patrouille sans relâche, et elle n'hésitera pas à faire usage de ses sorts ou de son familier (Froufrou, un chat blanc obèse mais incroyablement agile pour sa corpulence) afin d'appeler à l'aide

Si les PJs tentent une approche moins musclée, Marella se montrera affable et bien élevée, faisant monter les PJs à l'étage pour leur offrir le thé. Si l'un des PJs a un haut charisme, elle cherchera sans aucun doute à le charmer, et en forçant les choses : elle pourrait par exemple glisser un *philtre d'amour* dans son thé et du somnifère dans ceux des autres... Amusez-vous avec Marella, et jouez-la comme une croqueuse d'hommes séductrice et habile négociatrice. Il sera malaisé pour les personnages de discuter avec elle ou de lui soutirer des informations sans efforts (ou contrepartie : Marella pourrait demander un strip-tease des PJs en échange de renseignement, et finalement leur dire qu'elle ne sait rien du tout !). Marella est la touche humoristique du scénario, et même si elle devait vaincre les PJs avec ses sorts de charme ou ses potions, elle ne cherchera pas à les blesser... juste à s'amuser avec eux, en les ridiculisant ou en passant la nuit avec les plus beaux d'entre eux... Le paragraphe qui suit vous permettra de poser l'ambiance et de commencer la discussion.

Ambiance musicale proposée :  
*Princesse Mononoke, Piste 7*

*Le rez-de-chaussée du bâtiment est une large échoppe d'alchimie et d'apothicaire. Au plafond pendent divers récipients de toute taille et de toute forme. Le long des murs, de grandes étagères aux vitres de verre renferment des centaines de bocaux qui semblent tous être plus ou moins remplis de mystérieuses*

*substances. Des présentoirs accueillent quant à eux des balances, des poids en plomb, des fioles vides, des touillettes et autres bécchers, des pinces et bien d'autres instruments insolites. Il règne dans la grande pièce une légère odeur parfumée, qui contraste beaucoup avec le reste de la pièce.*

Une fois que les PJs ont fait connaissance avec Marella, vous pouvez poursuivre avec le texte suivant :

Ambiance musicale proposée :  
*The Fifth Element,*  
Piste : 18 *Mina Hinoo.*

*Marella vous précède dans les escaliers menant à l'étage. À mesure que vous gravissez les escaliers, l'odeur de parfum de tout à l'heure se fait plus enivrante, et lorsque vous débouchez à l'étage, dans un petit salon meublé avec goût, le parfum subtil et féminin pénètre dans vos narines et vous fait légèrement tourner la tête. Associé à l'ambiance tamisée provoquée par l'éclairage des bougies et les coussins moelleux qui parsèment la pièce, vous avez plus l'impression de vous trouver dans un boudoir coquin que dans un salon pour recevoir des invités. Cette impression est encore renforcée par la vue de*

*la chambre de Marella, que vous pouvez entrevoir par l'encolure de la porte : un immense lit à baldaquin recouverts de voiles roses et beiges semble prendre la plus grande partie de la pièce. Marella vous adresse ses sourires les plus charmeurs tout en vous servant du thé, prenant ensuite une position confortable dans son fauteuil, attendant vos questions. Un énorme chat blanc vient ensuite ronronner en se frottant contre le siège de sa maîtresse, pendant que cette dernière laisse nonchalamment tomber sa main sur le pelage de l'animal. Vous jureriez que ses caresses sont suggestives et qu'elles ne s'adressent pas qu'au félin...*

Marella ne sait bien sûr rien sur les problèmes de Dunn. Curieuse, elle cherchera toutefois à en savoir plus (peut-être en utilisant son sort de *détection des pensées*) et demandera de nombreux détails aux PJs, pour se délecter en secret des malheurs de son ex-amant qui l'avait autrefois laissée tomber. Elle ponctuera les commentaires des PJs par des « comme c'est regrettable... » ironiques.

### Scène 3 : Les mercenaires humiliés

---

Il s'agit bien sûr de la bonne piste, et il serait idéal que les PJs l'aborde en dernier. Pour cela, Vous pourrez toujours arguer que les mercenaires ne sont pas toujours au *Coquillage*, la taverne où Dunn les avaient recruté.

À un moment où à un autre, les mercenaires seront toutefois présents quand les PJs se rendront à l'auberge, située dans le quartier de Fistral. Quelques questions au personnel de l'auberge ou aux habitués leur permettront d'identifier Castalno si la description ne leur suffit pas.

Ambiance musicale proposée :  
*Star Wars, Episode VII: the Return of the Jedi, Piste: Jabba the Hutt.*

*Dans l'atmosphère bon enfant et enfumée de la taverne, vous repérez au bout d'un moment un groupe de cinq hommes, dont un borgne. Vous reconnaissez aisément la minable équipée que vous aviez défait précédemment. Ils vous aperçoivent également, et leurs visages deviennent blancs, alors qu'ils portent la main à leurs armes, prêts à dégainer.*

La suite va dépendre de la manière dont les PJs aborderont la rencontre : s'ils se montrent agressifs, les mercenaires n'hésiteront pas à dégainer en pleine taverne, croyant que les PJs en ont après leur vie. Si cela se produit, veuillez à mettre en scène le combat dans l'auberge : les choppes de bières volent, les clients paniqués cherchent à s'enfuir et gênent les combattants, les chaises se renversent, la Milice survient, etc.

Si les PJs décident d'approcher les Mercenaires dans le calme, ceux-ci se détendent un peu, mais restent sur leurs gardes. Ils sont disposés à écouter les PJs et même s'ils ne sont pas à l'aise, ils finiront par dire ce qu'ils savent.

Quelque soit la méthode choisie, à un moment où à un autre, Castalno finira par expliquer qu'ils ne sont pour rien dans l'enlèvement de Tim. Ils avaient été payés pour une simulation, pas pour un enlèvement réel. Après la rouste subie, ils n'avaient de toute façon pas envie de recommencer l'opération et ont plutôt essayé d'oublier cette affaire en buvant et en rigolant un peu, en attendant le prochain travail. Il semble bien que les mercenaires ne sont pas impliqués dans l'assassinat. Les PJs devraient cependant penser à demander si quelqu'un d'autre était au courant du faux enlèvement ou s'ils ont parlé à quelqu'un. D'abord catégorique, Castalno finira par dire :

Maintenant que vous le dites... Il y avait ce gars, sympathique, qui nous a payé à boire l'autre jour... il avait l'air de s'intéresser pas mal à nos déboires, et j'avoue qu'on était tous assez imbibé, je ne saurais plus ce qu'on lui a dit exactement... mais j'étais assez lucide pour le reconnaître si je le voyais. Tenez, c'est lui qui vient de rentrer dans l'auberge ! » S'exclame brusquement Castalno en désignant un homme du doigt.

Il s'agit bien sûr d'Irlang. Ce dernier aperçoit immédiatement Castalno et les PJs, et il prend immédiatement la fuite ! Il y a fort à parier que les PJs vont se lancer à sa poursuite...



# ACTE III



## AFFRONTER LES SEKERS



Dans cet acte, les PJs vont enfin découvrir le fin mot de l'histoire et auront l'occasion de délivrer le jeune Tim. La Guilde des Sekers se dressera sur leur chemin et ils devront faire montre d'adresse et de ruse pour venir à bout de Reddon et ses sbires. Et une fois n'est pas coutume, l'Acte III débute dans la continuité immédiate de l'Acte précédent.

### Scène 1 : Poursuite dans la ville

Les PJs se lancent à la poursuite d'Irlang, qui s'enfuit à travers les ruelles de la ville. Relisez les règles de course afin de voir combien de temps chacun des protagonistes peut tenir en courant, ainsi que les conditions pour tenter de rattraper le fuyard. De nombreux jets de Constitution sont au programme ! Afin de rendre sa trace plus difficile à suivre (et pour que la poursuite soit plus intéressante), Irlang s'enfonce dans des rues encombrées, renverse des obstacles pour barrer la route aux PJs, enjambe une chèvre qui barre le

passage, détache d'un coup d'épée des tonneaux accrochés sur une charrette et qui menacent d'écraser les PJs, etc. Inspirez-vous des grandes poursuites à pied et en ville, du style de celle des *Aventuriers de l'Arche Perdue* ou de *l'Île aux Pirates*. Demandez également de nombreux jets d'acrobatie ou de Dextérité à vos PJs. Le texte suivant doit vous permettre de les mettre dans l'ambiance, mais n'hésitez pas à broder selon votre envie et les résultats des PJs.

Ambiance musicale proposée :  
*Sleepy Hollow, Piste: The Chase.*

*Le fuyard s'éloigne à toute vitesse dans la rue, se faufilant entre les attelages, les échoppes de marchands et bousculant les badauds. Jetant de rapides coups d'oeil derrière lui, il réalise qu'il est suivi et n'hésite plus à renverser ce qu'il trouve sur son passage afin d'entraver votre chemin. Il a bien une trentaine d'avance sur vous, et il se déplace avec une agilité bien au-dessus de la moyenne. Ignorant les protestations des marchands et des vendeurs à la criée, il tourne à gauche dans une rue encore plus passante, où les risques de le perdre sont plus grands...*

Les PJs devraient finir par rattraper Irlang. Acculé, ce dernier ce défend, mais s'il est en trop grand danger, il n'hésite pas à se rendre, ce qui facilitera la tâche des PJs, qui pourront ensuite l'interroger.

## **Scène 2 : Les aveux d'Irlang**

Une fois vaincu, Irlang reprendra un instant son souffle, puis pourra enfin être interrogé par les PJs. En substance, il dira ceci :

Ambiance musicale proposée :  
*Dracula, Piste : Love Remember.*

*« Je suis un informateur des Sekers, une guilda de roublard très influente en ville. Quand j'ai entendu les cinq idiots parler de leur déboire, je les ai saoulé pour qu'ils m'en disent plus sur l'organisation de la protection du gamin. J'ai ensuite rapporté les informations à Reddon. C'est l'âme damnée d'un certain Terens, qui bosse avec les Sekers. Reddon et quelques Sekers se sont ensuite emparé du petit en éliminant ses deux gardes. Depuis, les Sekers ont fait une demande de rançon au père. Ils retiennent le garçon prisonnier dans un vieil entrepôt sur les docks du port. Je puis vous y conduire, mais je ne sais pas combien ils sont à l'intérieur. »*

Irlang dit la vérité. Il n'en sait pas plus et pourra guider les PJs jusqu'à l'entrepôt, qui donne dans les coins les plus mal famés du port. Pendant l'attaque, si les PJs l'attachent à un endroit, il tentera de s'évader en tentant un jet d'Évasion. Il n'ira pas prêter main-forte aux Sekers de l'entrepôt, préférant sauver sa propre vie. En revanche, si les PJs sont trop longs à passer à l'action, Irlang aura peut-être l'opportunité d'aller prévenir des renforts. Si les PJs posent des questions à propos des morsures de chiens, Irlang déclarera qu'il ne sait rien de précis là-dessus. Mais un jet d'intimidation DD16 permettra de lui faire avouer qu'Reddon est doté de talents magiques, et Irlang pense qu'il a pu conjurer des monstres pour lui venir en aide lors de l'enlèvement.

### Campagne : Les Sekers

Les PJs ont déjà eu à faire aux Sekers dans les précédents scénarios. Ils auront ainsi de plus en plus l'impression que ceux-ci trempent dans de sales histoires, mais seront incapables d'en savoir bien plus pour l'instant...

## Scène 3 : Le vieil entrepôt

---

L'entrepôt se trouve dans une zone un peu éloignée et peu en vue depuis le port. A leur arrivée sur place, les PJs tombent sur deux mendiants qui déguerpissent en les voyant. Les PJs pourraient les prendre pour des gardes déguisés, mais ils sont exactement ce qu'ils prétendent être (à moins que vous ayez envie de les embêter un peu !). L'entrepôt est un bâtiment rectangulaire, comportant une entrée centrale sur l'une des façades ainsi qu'une porte dérobée sur une autre face. Il y a également de hautes fenêtres (dont certaines sont brisées), mais elles sont toutes situées à trois mètres du sol. Un jet d'escalade DD15 est nécessaire pour y accéder.

Vos PJs opteront très probablement pour une infiltration la plus silencieuse possible. Demandez-leur des jets de Déplacements Silencieux (opposée au jet de Perception Auditive des Sekers). L'intérieur de l'entrepôt se compose d'une grande zone vide au centre et de trois zones où sont entreposées diverses caisses qui ne semblent pas avoir été déplacées depuis des années. Les caisses sont empilées sur quatre ou cinq mètres de haut et forment un véritable petit labyrinthe, dans lequel il sera intéressant de tendre des embuscades et de combattre en situation d'escarmouche. Inspirez-vous de fusillade dans un environnement identique, du style *l'Arme Fatale 3*.

Les Sekers sont de quatre à six (selon la puissance de vos PJs), en plus de Reddon. Ce dernier se trouve au centre du « labyrinthe » de caisses

avec l'enfant. Ses sbires patrouillent dans le labyrinthe de caisses, mais au moins l'un d'eux se trouve dans les poutres du toit de l'entrepôt, armé d'une arbalète. Il aura le plus de chance de repérer les PJs à leur entrée et de signaler leur intrusion. Au moins un autre Seker fait une ronde dans l'intégralité de l'entrepôt. La mise en scène du combat est laissée à votre discrétion. Une fois les PJs repérés, les Sekers devraient converger vers le lieu de combat. Reddon, qui s'est déjà lancé un sort d'*Armure de Mage* sur lui-même, viendra soutenir ses sbires en lançant un sort de *Convocation de Monstres*. Si les choses tournent mal, Reddon n'hésitera pas à courir vers l'endroit où est attaché Tim. Poussé dans ses derniers retranchements, une dague sur la gorge de l'enfant, il menacera de l'éliminer si les PJs ne le laisse pas filer.

Pour vous aider à mettre les PJs dans l'ambiance, nous vous suggérons les deux musiques suivantes :

Pour l'infiltration :

Ambiance musicale proposée :

*1492, Christophe Colomb,*

Piste : *Moxica and the Horse*.

Pour le combat :

Ambiance musicale proposée :

*Pirates of the Caribbeans,*

*The Curse of the Black Pearl,*

Piste 11: *Skull and Crossbones*.

### Option : Si Reddon s'enfuit avec Tim

Si Reddon parvient à s'enfuir avec l'enfant, les PJs ont échoué. Le corps du petit Tim sera retrouvé dans une ruelle du quartier de Rindale quelques jours plus tard. Les PJs seront discrédités et ils se seront fait plusieurs ennemis ; Reddon, toujours en vie, Terens son commanditaire, et également Dunn, inconsolable suite à la perte de son fils.

### Campagne : Reddon s'enfuit seul

Si Reddon parvient à fuir seul, il ira rapporter sa défaite à Terens. La survie de Reddon dépendra alors de vous : si vous souhaitez le réutiliser comme adversaire des PJs dans les prochaines aventures, il vivra. Si vous ne souhaitez pas le réutiliser, Terens sera très fâché de l'échec de son disciple, et il l'éliminera en guise de punition. Son cadavre sera retrouvé quelques jours plus tard dans une ruelle sombre de Rindale...



## Epilogue

---

Si les PJs sont vainqueurs, ils pourront ramener Tim chez lui la tête haute.

Ambiance musicale proposée : Lord of the Rings, The Return of the King, Piste 18: the Grey Heavens

*Vous arrivez enfin chez Dunn, fourbus. Tant le père que le fils tombent dans les bras l'un de l'autre en pleurant à chaudes larmes. « Merci, mes braves, merci ! » fait Dunn entre deux sanglots. « Croyez-moi, messieurs, je vais vous faire une bonne publicité. Après cela, vous ne manquerez certainement pas de travail ! » Une fois remis de ses émotions, Dunn vous remet la somme convenue, en vous raccompagnant à la porte, non sans vous avoir encore remercié une bonne douzaine de fois !*



# ANNEXES



## Les Mercenaires ratés

---

Guerriers niv. 2

PV : 20 – Alignement : Neutre Strict  
Initiative : +0  
CA standard : 16  
CA pris au dépourvu : 16,  
CA contact : 10  
Attaque : +4, 1d8+2 (épée longue)  
Attaque à outrance : +4, 1d8+2 (épée  
longue)

Dons : Attaque en Puissance,  
Science de la Bousculade, Combat  
en aveugle.

Équipement : Cuirasse, Rondache en  
bois, épée longue ou hache d'armes.  
63 Ewlis en tout.

## Les gardes d'Howard

---

Guerriers niv. 2

PV : 21 – Alignement : Loyal Neutre  
Initiative : +0  
CA standard : 16  
CA pris au dépourvu : 16, CA  
contact : 10  
Attaque : +4, 1d8+2 (épée longue)  
Attaque à outrance : +4, 1d8+2 (épée  
longue)

Dons : Attaque en Puissance,  
Expertise du Combat, Combat en  
aveugle.

Équipement : Cotte de Mailles,  
Rondache en acier, épée longue

## Howard et Jolden

---

Noble niv. 2. Caractéristiques standards.

### Marella

---

Ensorceleuse niv. 4

FOR : 9 – DEX : 10 – CON : 10  
INT : 16 – SAG : 10 – CHA : 15  
JS : Vig : +1, Vol. : +4, Ref : +1  
PV : 15 – Alignement : Chaotique  
Neutre  
CA standard : 11  
CA pris au dépourvu : 10,  
CA contact : 11  
Attaque : +2, 1d4 (dague)  
Attaque à outrance : +2, 1d4 (dague)  
Dons : École Renforcée (Enchantement), Augmentation de durée, Préparation de Potions

Capacités spéciales : Sorts, Familier (Chat Blanc)

Compétences : Concentration +7, Art de la Magie +8, Connaissance (Mystères) +7, Artisanat (Alchimie) +9

Équipement : *Amulette d'armure naturelle +1, Dague +1, Potion de Philtre d'Amour, Potion de Sommeil, bague (50 Ewlis), collier (100 Ewlis), 350 Ewlis.*

Sorts niv. 0 : *Réparation, Résistance, Hébétement, Fatigue, Manipulation à distance, Signature Magique.*

Sorts niv. 1 : *Charme -Personne, Hypnose, Sommeil.*

Sorts niv. 2 : *Détection des pensées*

## Irlang

---

Roublard niv. 4

FOR : 13 – DEX : 16 – CON : 12  
INT : 12 – SAG : 9 – CHA : 12  
JS : Vig : +2, Vol. : +0, Ref : +7  
PV : 26 – Alignement : Neutre  
Mauvais  
Initiative : +3  
CA standard : 16 (17 avec l'Esquive)  
CA pris au dépourvu : 13,  
CA contact : 13  
Attaque : +5, 1d6+2 (épée courte)  
Attaque à outrance : +3/+2, 1d6+2 (épée courte) / 1d4 (dague)

Dons : Attaque en finesse, combat à deux armes, Esquive

Capacités spéciales : Recherche de pièges, Sens des pièges +1, Esquive totale, Esquive instinctive, Attaque sournoise (+2d6).

Compétences : Bluff +4, Déguisement +5, Déplacement silencieux +4, Discrétion +4, Équilibre +4, Évasion +4, Escalade +3, Fouille +1, Intimidation +2, Maîtrise des cordes +2, Perception auditive +3, Saut +2, Acrobatie +5, Connaissance (Folklore local) +4, Crochetage +6, Escamotage +6, Désamorçage +5.

Équipement : *Épée courte +1, Armure de Cuir Cloutée, Potion de Soins légers, Potion de Flou, outils de cambrioleur de qualité supérieure, 32 Ewlis.*

## Les sbires de Reddon

---

Roublards niv. 2

JS : Vig : +2, Vol. : -1, Ref : +5  
PV : 12 – Alignement : Neutre Mauvais  
Initiative : +2  
CA standard : 15  
CA pris au dépourvu : 13  
CA contact : 12  
Attaque : +2, 1d6+1 (Rapière)  
Attaque à outrance : +0/+0, 1d6+1 (rapière) / 1d4 (dague)

Dons : Esquive, Combat à deux armes.

Équipement : Armure de cuir cloutée, outils de cambrioleurs, 10 Ewlis chacun  
Capacités spéciales : Recherche de pièges, Esquive totale, Attaque sournoise (+1d6).

Compétences : Bluff +2, Déguisement +3, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Equilibre +2, Evasion +2, Escalade +2, Maîtrise des cordes +1, Perception auditive +3, Saut +2, Acrobatie +3, Connaissance (Folklore local) +3, Crochetage +4, Escamotage +3, Désamorçage +3.

## Reddon

---

Roublard 1 / Ensorceleur 4

FOR : 10 – DEX : 14 – CON : 14  
INT : 16 – SAG : 10 – CHA : 12  
JS : Vig : +3, Vol. : +4, Ref : +5  
PV : 30 – Alignement : Loyal Mauvais  
Initiative : +2  
CA standard : 12 (16 avec le sort

d'Armure de mage)

CA pris au dépourvu : 10 (14 avec le sort)

CA contact : 12

Attaque : +3, 1d6+1 (Rapière)

Attaque à outrance : +3, 1d6+1 (Rapière)

Dons : Esquive, Ecole Renforcée (Invocation), Amélioration des Créatures Convoquées.

Équipement : *Anneau d'Escalade*, *Rapière +1*, *Potion d'endurance aux énergies destructives (feu)*, *Potion de Patte d'araignée*, Livre de Sorts, 60 Ewlis.

Capacités spéciales : Sorts, Familier, Recherche de pièges, Attaque sournoise (+1d6).

Compétences : Bluff +2, Déguisement +3, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Equilibre +2, Evasion +2, Escalade +2, Maîtrise des cordes +1, Perception auditive +3, Saut +2, Acrobatie +3, Connaissance (Folklore local) +3, Crochetage +4, Escamotage +3, Désamorçage +3.

Sorts niv. 0 mémorisés : Résistance, Hébétement, Fatigue, Rayon de Givre.

Sorts niv. 1 mémorisés : Armure de Mage, Projectile Magique, Conjuración de Monstres I, Rayon Affaiblissant.

Sorts niv. 2 mémorisés : Image Miroir, Conjuración de Monstres II, Toile d'araignée

## Terens

---

Les PJs ne sont pas de taille à lutter contre Terens, mais ce dernier ne cherchera pas à les tuer, étant donné que les PJs lui seront utiles plus tard dans la campagne. Terens ne devrait normalement pas apparaître directement dans la campagne, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Roublard 9 / Assassin 7

FOR : 14 - DEX : 22 - CON : 16

INT : 14 - SAG : 12 - CHA : 18

JS : Vig : +8, Vol. : +6, Ref : +17

PV : 131 - Alignement : Neutre Strict

Initiative : +6

CA : 24

(pris au dépourvu : 18, contact : 18)

Attaque : Rapière : +18/+13/+8 ;  
dégâts : 1d6+6 (critique : 16-20 /  
x2).

Attaque à outrance : Rapière :  
+16/+11/+6 ; dégâts : 1d6+6 Dague :  
+15 ; dégâts : 1d6+5

Dons : Combat à deux Armes,  
Défense à deux armes, Arme de  
prédilection (Rapière), Expertise  
du combat, Science de la feinte,  
Science du critique.

Capacités spéciales : Recherche  
de pièges, Science des pièges +3,  
Esquive totale, Esquive instinctive,  
Esquive instinctive supérieure,  
Attaque sournoise (9d6), Attaque  
mortelle, utilisation du poison, +3  
contre les poisons.

Compétences : Bluff +20,  
Déguisement +9, Concentration  
+5, Déplacements silencieux  
+25, Détection +20, Discrétion  
+25, Équilibre +10, Escalade +10,  
Évasion +9, Maîtrise des Cordes +7,  
Perception auditive +20, Psychologie  
+10, Renseignement +8, Saut +10,  
Acrobatie +20, Connaissance  
(folklore local) +6, Crochetage +12,  
Décryptage +4, Désamorçage +10,  
Escamotage +11,

Équipement : *Bracelets d'armure*  
+4, *Anneau* +2, *Amulette d'armure*  
*naturelle* +1, *Anneau de protection*  
+2, *Anneau de Barrière Mentale*,  
*Cape de Charisme* +2, *Rapière* +4,  
*Épée courte* +4, *Arbalète de poing*  
+1, *Sérum de vérité*, *Elixir de nage*,  
*Baguette de charme-personne*.

Sorts connus :

1er niv. : Brume de dissimulation,  
feuille morte, saut, sommeil.

2ème niv. : Grâce féline, Invisibilité,  
passage sans trace, ruse du renard.

3ème niv. : Antidétection, cercle  
magique contre le bien, sommeil  
profond.

4ème niv. : Liberté de Mouvement,  
Porte Dimensionnelle.



### **Note technique**

Les documents présentés sur [extremia.org](http://extremia.org) sont mis en page initialement pour une utilisation numérique, tablette et smartphone. Si vous décidez de les imprimer, assurez vous que votre matériel prend en charge la fonction *recto verso* pour une impression en livret au format A5. Cela dans un souci d'économie de papier et de confort de lecture.

Merci de votre compréhension.