



SCENARIO DD3

Une mission délicate

Alors que le clan des PJ est en guerre ouverte depuis peu contre les Holmariens, les ennemis héréditaires des Gaidlasiens, Les PJ vont se voir confier une mission très importante : un Barde, ayant en sa possession des informations vitales concernant les plans futurs du clan, a été capturé. Les PJ devront absolument éviter que le barde ne révèle ce qu'il sait... si possible en le délivrant lui et ses compagnons d'infortune, sinon en l'éliminant... Une mission, délicate, entre *Les douze salopards* et *Il faut sauver le soldat Ryan*...

Scénario

TABLE DES MATIERES

| | |
|---|-----------|
| PREFACE DE <i>UNE MISSION DELICATE</i> | 3 |
| PRESENTATION | 3 |
| L'HISTOIRE | 3 |
| DEROULEMENT | 4 |
| « OPTION » ET « CAMPAGNE » | 4 |
| DERNIERES RECOMMANDATIONS | 4 |
| ACTE I : UNE MISSION IMPORTANTE | 5 |
| SCENE 1 : ENTREE EN MATIERE | 5 |
| SCÈNE 2 : LA COMPOSITION DU COMMANDO | 7 |
| SCENE 3 : LE DEPART | 9 |
| SCENE 4 : AU PETIT MATIN... | 10 |
| SCENE 5 : LE DRUIDE SANS VIE | 10 |
| SCENE 6 : LA DEUXIEME NUIT | 11 |
| SCENE 7 : DANS LES MARAIS | 11 |
| ACTE II : LE CAMP FORTIFIE | 12 |
| SCENE 1 : EN VUE DU CAMP | 12 |
| SCENE 2 : UN EMPOISONNEMENT DE PLUS | 12 |
| SCENE 3 : OBSERVER LE CAMP | 13 |
| SCENE 4 : PENETRER DANS LE CAMP | 13 |
| SCENE 5 : LES ACTIONS DE KORGORN | 14 |
| SCENE 6 : DELIVRER/ELIMINER DORN | 14 |
| SCENE 7 : RETOUR EN HEROS | 15 |
| ANNEXES | 15 |
| CARACTERISTIQUES DES PNJ | 15 |
| PLAN DU CAMP | 18 |

Une mission délicate

Préface de *Une mission délicate*

Bienvenue a 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 Extrémia, 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 seconde édition de D&D©, un produit Wizards of the Coast™ ; Ce scénario est conçu pour la 3^{ème} Edition de D&D, mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2^{ème} édition, voire même de la 1^{ère} 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

Présentation

Ce scénario est particulièrement adapté à un petit groupe de personnages, idéalement composé de 3 ou 4 PJ, de niveau 5-6. Avec un peu d'ajustements, il sera facile d'adapter le scénario pour un groupe plus nombreux ou à des personnages plus expérimentés ou au contraire, plus faibles.

Idéalement, le groupe ne devrait pas comporter de jeteur de sorts ou alors d'un faible niveau, voire un barde ne disposant pas de sorts de divination. Une grande partie du scénario réside dans le fait qu'un traître rôde autour des PJ, aussi ces derniers ne devraient pas avoir en leur possession les moyens de le démasquer trop facilement. Il est néanmoins possible de contourner la limitation en jeteurs de sorts si vous équipez quelques PNJ d'*amulettes de contre-détection*.

Il serait bon également qu'un conflit opposant deux peuplades, deux pays ou deux clans soit en toile de fond de cette aventure. N'hésitez pas, si besoin, à remplacer les ennemis des PJ par des monstres (type Orques, Hobgobelins, etc.) si besoin.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer cette aventure, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien le scénario. L'aventure a été écrite comme étant le cinquième scénario d'une campagne se déroulant dans Etangard (un setting proche de l'Ecosse médiévale) prenant place dans le Monde d'Extremia. Il fait suite au scénario intitulé *Gaidlash brûle-t-il ?* Cependant, L'aventure ci-après est facilement adaptable à un autre monde de jeu et peut être joué de manière indépendante de la campagne.

L'histoire

Alors que le clan des PJ est en guerre ouverte depuis peu contre les Holmariens, les ennemis héréditaires des Gaidlasiens, Les Personnages vont se voir confier une mission très importante : un Barde, ayant en sa possession des informations vitales concernant les plans futurs du clan, a été capturé il y a peu par une patrouille Holmarienne qui le conduit à leur Quartier général pour l'interroger.

Les PJ devront absolument éviter que le barde ne révèle ce qu'il sait... si possible en le délivrant lui et ses compagnons d'infortune, sinon en l'éliminant...toute la difficulté sera bien sûr de s'approcher du prisonnier, tout en sachant qu'un traître accompagnant les PJ fera tout pour faire échouer leur mission... sans aucun doute une mission, délicate, entre *Les douze salopards* et *Il faut sauver le soldat Ryan...*

Scénario

Déroulement

Le scénario a été découpé en actes puis en scènes afin 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 un élément plus tard et avec un minimum d'improvisation, vous pourrez facilement modifier certains éléments du scénario.

« Option » et « Campagne »

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJ 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 PJ 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 « Etangard en danger ». 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.

Dernières recommandations

Si vous utilisez le Monde d'Extrêmia comme monde de jeu, n'hésitez pas à lire les informations sur le site à propos de la région de Gaidlash et surtout le manuel d'Etangard afin de vous imprégner du contexte et du folklore local.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Braveheart*, *Rob Roy*, *Chronicles of Lodoss War*, *Willow*, les disques de musique celtique traditionnelle ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJ dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats délicats. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJ comporte suffisamment de ressources pour venir à bout de la plupart des ennemis, mais le MJ comme les PJ 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 PJ. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJ vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

En tant que MJ, vous serez amené au cours du scénario à interpréter plusieurs PNJ importants, un peu comme un deuxième groupe de PJ. Il vous faudra mettre l'accent sur leurs différentes personnalités et ne pas les oublier durant les phases d'interactions avec les PJ. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq joueurs. Il vous sera bien sûr possible de faire jouer plus de joueurs, mais il ne sera pas toujours évident de faire participer tout le monde, d'autant plus que les zones de donjon sont extrêmement réduites. Veillez cependant à soigner vos descriptions.

Mais à présent, fini de tergiverser, place à l'action ; que l'aventure commence !

Une mission délicate

Acte I : Une Mission Importante

L'action se déroule alors que le clan des PJ est sur ses gardes. Une attaque de leurs ennemis peut être imminente ou vient d'avoir lieu. Un supérieur des PJ ou l'un de leur ami, proche des personnages influents de leur clan, viendra les trouver alors que les personnages vaquent à leurs occupations (montent la garde, entraînent des troupes, aiguisent leurs armes ou tout simplement se reposent).

Scène 1 : Entrée en matière

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, piste : *Ascension*

L'ami en question est ici Larsarn, le fils d'un chef de Korgarn Bredarn (un chef important du clan), mais vous pouvez tout à fait le remplacer par un PNJ de votre cru. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant lorsque Larsarn va voir les PJ.

Alors que vous vaquez à vos occupations, vous voyez arriver votre ami Larsarn d'un pas décidé. « Mes Amis, je viens vous voir pour une affaire de la plus haute importance », vous déclare-t-il. « Le clan a besoin de vous pour une mission des plus corsées... Mais suivez-moi donc, nous serons mieux sous le pavillon de mon père pour parler de tout ça, devant une bonne bière, cela va de soi ! »

Si les PJ acceptent de suivre Larsarn, passez à la suite. Quoi qu'il en soit, Larsarn refusera d'en dire plus si les PJ ne veulent pas le suivre. Il vous faudra trouver autre chose, comme un PNJ de prestige plus grand venant leur demander d'agir ou encore leur faire miroiter une éventuelle récompense...

Une fois sous la tente, le père de Larsarn et deux autres pontes du clan des PJ les attendent, confortablement installés sur des peaux de bêtes jetées à même le sol. Ils invitent les PJ à prendre place et leur servent de la bière. Après l'arrivée des PJ, d'autres hommes, dont un druide, arrivent et s'assoient à côté d'eux. « Voici tous les hommes dont je vous ai parlé » fera Larsarn à l'attention des trois chefs. Laissez les PJ s'installer de décrivez-leurs les derniers arrivants. Quant aux chefs de clan, l'un d'eux est Korgarn Bredarn, que les PJ ont peut-être déjà rencontré.

Ambiance musicale proposée : *Conan the Barbarian*, Piste 1 : *Anvil of Crom* (passez directement à 1min 03s).

Le robuste Korgarn vous transperce de son regard dur, s'attardant sur chacun d'entre vous avant de commencer son discours : « Vous êtes tous ici car en raison de votre action durant la dernière bataille, vous avez été jugés aptes à remplir une mission des plus importantes pour le clan. Hier, Dorn, l'un de nos messagers, pourtant parmi les plus sûrs que nous ayons, a été capturé par une patrouille d'Holmariens, nos ennemis. Or il s'avère que Dorn détenait des informations vitales concernant nos plans de contre-attaque. Il a également en sa possession des informations concernant les dates d'arrivées de nos renforts et leur nombre ».

Korgarn s'éclaircit la gorge, puis reprend :

« L'un des hommes qui accompagnait Dorn lors de sa capture à réussi à s'enfuir et a marché toute la nuit pour nous informer ce matin. A l'heure qu'il est, Dorn doit être sur la route du camp avancé des Holmariens, s'il ne s'y trouve pas déjà. Votre mission sera de délivrer Dorn avant qu'il ne révèle sous la torture les informations dont il dispose. L'attaque frontale étant inutile et très certainement vouée à l'échec, seul un petit groupe à une chance de pénétrer à l'intérieur du camp et de mener à bien la mission.»

Scénario

Après une courte pause, Korgarn reprend :

« Cependant, nous sommes bien conscient que cette mission a peu de chances d’aboutir, aussi, si vous n’avez pas le choix, il vous suffira d’empêcher Dorn de parler... par n’importe quel moyen ... »

Son fils Larsarn après avoir proposé à tout le monde de reprendre une bière, conclu alors :

« Pour vous aider dans cette entreprise, chacun d’entre vous sera doté d’une dose d’un puissant poison, à utiliser avec précaution. De plus, le Druide Melkaïn mettra ses talents à votre service. Ses dons vous seront fort utiles, notamment pour pénétrer dans le fortin. Des questions ? »

Laissez les PJ poser quelques questions, avant que Larsarn ne leur décrive le message qu’ils devront trouver. Les chefs leur demandent d’être prudents et très vigilants, d’autant plus qu’ils devront avancer en terrain ennemi avant d’atteindre le fort avancé. Larsarn communique les directions du camp aux PJ, mais les rassurent en leur disant qu’un guide les accompagnera.

Korgarn et les deux autres chefs de clan se retirent alors, laissant Larsarn et les PJ en compagnie des autres élus pour cette mission... c’est le moment pour faire connaissance, et Larsarn fera les présentations.

Campagne : Korgarn Bredarn

Korgarn est un véritable héros du clan Bradisharn et une personnalité reconnue parmi les Gaidlasiens. Il a été de tous les combats et de toutes les batailles menés par son clan, et il est tout à fait normal de le retrouver ici.

Les PJ ont déjà pu le rencontrer précédemment, dans le scénario *Sus aux Gnolls !* puis dans le scénario *Gaidlash brûle-t-il ?* Il a en charge les

opérations tactiques des Gaidlasiens dans la guerre qui les oppose une nouvelle fois à leur ennemi héréditaire. Il coordonne notamment les actions « commando » comme la mission qu’il vient de confier aux PJ.



Korgarn

Campagne : Lansarn Bredarn

En ayant joué le scénario *Gaidlash brûle-t-il ?*, les personnages ont certainement rencontré Lansarn en lui sauvant la vie. Ce dernier est devenu l’ami des PJ et il a tout naturellement soufflé leurs noms à son père, qui connaît également leur bravoure.

Option : Et si les PJ refusent de participer ?

Korgarn et Larsarn se montreront des plus déçus. Korgarn ne voudra plus les voir et Larsarn remettra en cause leur loyauté envers le clan. L’honneur des PJ en prenant un coup, il serait surprenant qu’ils ne reviennent pas sur leur décision. Toutefois, en cas de complications, décrêtez qu’ils doivent alors quitter le camp,

Une mission délicate

« où on ne veut pas de lâches ». Une fois partis, ils pourraient alors tomber sur les autres membres de la mission (par exemple juste après la scène 3 ou la scène 5) et ainsi tenter de les aider d'une manière moins officielle.

Scène 2 : la composition du commando

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 9 : *Many Meetings*.

En plus des PJ, quelques autres PNJ les accompagneront dans cette délicate mission. A chaque fois, lisez ou paraphrasez l'encart grisé aux PJ, mais ne leur révélez par ce que contiennent les notes ! Les caractéristiques des PNJ sont présentées en annexes.

Larsarn désigne le druide : « Melkaïn sera donc votre druide, et ses talents vous permettront de pénétrer dans le camp ». Melkaïn est homme d'une petite trentaine d'années, dont les longs cheveux tombent sur ses épaules. Il ne porte pas la barbe, et son regard aux grands yeux verts est bienveillant. Des tâches de rousseur inondent son visage. Il est assez grand, certainement plus d'un mètre quatre-vingt, mais est d'une maigreur incroyable.

Note : Melkaïn souhaite profondément réussir la mission et est très loyal au clan. C'est sa première mission d'envergure et il espère de tout cœur la mener à bien. C'est un homme compatissant à l'écoute de ses compagnons. Malheureusement pour lui, il risque fort d'être la première victime du traître qui gangrène le groupe de l'intérieur...

Larsarn vous présente ensuite celui qui sera votre éclaireur : « Balras sera votre guide. Il connaît la région comme sa poche, et avec lui, vous êtes sûr d'arriver à bon port. » Balras est un homme de bonne taille, visiblement robuste, mais ses gestes laissent entrevoir une certaine agilité et une certaine

précision. Ses cheveux bruns et sa barbe courte et hirsute, ainsi qu'une large cicatrice sur le front ne lui facilitent pas les contacts avec les autres. Il vous salue d'un signe de tête, et garde les bras croisés sur son armure de cuir cloutée. Il porte une épée courte au côté, ainsi qu'une sorte de machette attachée à sa cuisse. Enfin, sa ceinture est truffée de dagues et autres couteaux.

Note : Balras est certes un peu bourru, mais c'est un éclaireur hors pair. Il a 35 ans et a déjà pas mal boulingué. Il connaît la région pour y avoir vécu plus jeune. Si vous le souhaitez, il peut même être d'un clan différent de celui des PJ. Avec son physique peu engageant, il sera très certainement soupçonné d'être le traître. Pourtant, Balras est tout ce qu'il y a de plus loyal et souhaite mener le groupe jusqu'au fortin avancé.

Votre regard se pose ensuite sur un solide de gaillard de plus d'1m90. Ses épaules sont larges et ses muscles saillants malgré sa cote de mailles. Une hache à deux mains est accrochée dans sur son dos, sur laquelle ses cheveux longs tombent. Sa barbe fournie et ses yeux sombres, ajoutés à des traits du visage assez durs, le font paraître bien plus âgé qu'il ne doit l'être en réalité. « Voici Karvam », dit Larsarn. « Sa bravoure au combat n'a d'égal que sa force destructrice. »

« Ouaip, salut les hommes ! » fait le dénommé Karvam en s'adressant au reste de l'assemblée.

Note : Karvam est une véritable force de la nature. Ce grand costaud pourrait être la brute épaisse de service s'il n'était pas en réalité assez sympathique et bon vivant. Karvam n'est certes pas un intellectuel et la discrétion n'est pas non plus sa première qualité, mais c'est un brave combattant. Il a d'ailleurs été repéré sur le champ de bataille, guerroyant vaillamment l'arme à la main.

Karvam n'est pas un traître, mais ses gaffes (bruits intempestifs), ses rires bruyants, ses tapes dans le dos et son attitude décontractée

Scénario

pourraient bien amener les PJ à le soupçonner quand même...

« Votre groupe sera placé sous les ordres de Lanral », poursuit Larsarn. Lanral est en fait un jeune homme d'à peine plus de 25 ans. Ses cheveux bruns sont soignés, et une petite tresse descend jusqu'au milieu de son dos. Une petite barbe naissante durci un peu son visage autrement avenant. Sa stature physique, son regard de braise et son apparence engageante lui confèrent un charisme évident. Paré d'une armure feuilletée, d'un bouclier robuste et d'une superbe épée bâtarde, Lanral affiche un large sourire tandis qu'il vous salue. La pression de la mission ne semble pas avoir prise sur ce personnage déconcertant et visiblement amical.

Note : Lanral est bien évidemment tout dévoué à son clan, et prend cette mission très au sérieux. Il apprécie d'avoir été remarqué et qu'on lui ait confié cette importante mission ; il fera donc tout pour la mener à bien, jusqu'au péril de sa vie. Lanral est un homme de caractère mais ouvert au dialogue. C'est un compagnon agréable et attentif. A priori, donc, Lanral a tout pour lui... soit une des raisons qui pourrait pousser les PJ à croire qu'il est le traître... il n'en est bien sûr rien, et malgré son évidente bonté, les PJ devrait tout de même toujours avoir ne serait-ce qu'un léger doute.

Larsarn se tourne ensuite vers un homme d'une petite trentaine d'années. Les cheveux et la barbe châtain, ce dernier n'a pas encore dit un mot, se contentant de caresser le bois de son arc en écoutant les autres se présenter. Son visage est marqué par une certaine expérience, et l'homme semble bien plus calme que la plupart des autres membres. « Voici Kolgorn, dit Larsarn. C'est un archer des plus fiables et sa précision comme sa discrétion vous seront utiles ». Kolgorn salue l'assemblée d'un signe de tête, presque gêné. Il fini par déclaré qu'il est honoré de participer à la mission avec le reste du groupe. Sous son manteau de fourrure épaisse, vous distinguez alors les reflets d'une cote de mailles.

Note : Kolgorn possède un sang-froid impressionnant et fait preuve d'une concentration exceptionnelle qui en font un tireur émérite. D'un naturel effacé, il sait pourtant faire entendre sa voix lorsqu'il est en désaccord sur un point. Et pour cause... c'est un traître !

Deux raisons le poussent à agir pour le compte des Holmariens : d'une part, l'appât du gain. Les Holmariens lui ont promis monts et merveilles en échange d'informations et de sabotages divers dans le camp des PJ, celui des Gaidlasiens. D'autre part, il était autrefois l'un des hommes de confiance du chef de son village. Il espérait secrètement être nommé chef des gardiens et épouser la fille du chef. Le chef, ignorant tout des pensées de Kolgorn, confia finalement la charge de chef des gardiens au frère de Kolgorn et la main de sa fille au meilleur ami de ce dernier. Kolgorn en ressentit une grande amertume et il quitta le village. D'abord mercenaire, il vira de plus en plus vers un rôle d'assassin et d'homme sans morale lorsqu'il fut capturé par les Holmariens, qui comprirent alors bien vite l'intérêt de l'utiliser. Kolgorn mettra à profit ses talents d'archers et ses compétences de roublard pour nuire au bon déroulement de la mission.

Larsarn vous présente ensuite la seule femme du groupe : « Voici Alvia. Son habilité au combat est des plus redoutable... ne vous fiez pas à son visage angélique ! » Dit Larsarn en riant. En effet, Alvia a l'apparence d'une charmante jeune femme rousse aux yeux plus bleus que le ciel et aux formes avantageuses. Son visage est doux et ses traits sont fins et délicats, et vous auriez bien du mal à l'imaginer en fière guerrière si elle ne portait pas avec elle une grande lance effilée ainsi qu'une lourde cote de mailles. « Je suis enchantée de vous accompagner dans cette mission », fait-elle d'une voix douce mais décidée.

Note : Alvia n'est pas aussi calme et douce que son apparence le laisse supposer. Au combat,

Une mission délicate

c'est une véritable furie qui ne connaît pas la peur. En outre, malgré ses efforts, Alvia a un caractère bien trempé. Elle essaiera pourtant d'être aussi courtoise que possible, mais lorsqu'elle est énervée, son véritable caractère devient apparent. C'est en réalité une femme têtue qui déteste avoir tort et qui ne se laisse pas marcher sur les pieds. Cependant, elle est loyale à son clan et fera son possible pour accomplir la mission. Pour l'interpréter au combat, inspirez-vous des cris de la joueuse de tennis Monica Selès lorsqu'elle était sur un court...

Enfin, le dernier personnage se présente de lui-même : « Je me nomme Sordas, pour vous servir », fait-il d'un air mielleux, tout en affichant un sourire narquois. Ses cheveux châtain tombent de chaque côté de son visage, jusqu'à ses épaules. Une raie au milieu presque droite sépare sa chevelure poivre et sel. Malgré cela, l'homme ne doit pas avoir plus de 35 ans. Bien qu'il semble relativement frêle, il affiche une confiance et un air méprisant qui pourrait presque vous mettre mal à l'aise. Il joue nonchalamment avec sa dague lorsque Larsarn ajoute : « Sordas est un homme discret qui peut s'infiltrer n'importe où. Nul doute que ses talents vous serviront. »

Note : Sordas a tout du salop : l'allure, le tempérament anti-diplomatique (il n'hésite pas à railler ceux qui le contredisent), le regard de fripouille... Sordas est sournois, sans pitié et déloyal. Il ira certainement au clash avec le plus susceptible de vos PJ... mais il n'est bien sûr trop un coupable idéal pour être réellement un traître. Sa famille fut autrefois massacrée par les Holmariens, alors qu'il était encore enfant. Il est ainsi particulièrement rancunier et tuera tout Holmarien à vue, de dos si possible... Sordas est un personnage détestable au possible, mais il a été choisi pour deux raisons : tout d'abord parce qu'il est réellement compétent dans son domaine, et ensuite parce que sa haine des Holmariens l'entraîne à mener à bien la mission... à moins qu'il n'ait été lynché par les autres membres du groupe avant !

Et les PJ pourquoi ont-ils été choisis ?

Ils sont là pour renforcer le groupe, apportant leurs talents et leurs muscles à ce véritable commando. Selon les forces de vos PJ, Larsarn se fendra d'un petit commentaire sur chacun afin de les présenter aux PNJ les accompagnant.

Une fois que les membres du groupe ont fait connaissance, le commando peut partir pour sa mission.

Scène 3 : Le départ

Le départ du commando se fait de nuit, car c'est principalement la nuit que Balras a prévu les déplacements. En plus des malus de vue des PJ n'ayant pas l'infra-vision, vous pouvez décréter que les personnages subissent un malus de terrain pour refléter le déplacement en forêt. Mais n'oubliez pas que ces malus s'appliquent aussi à leurs adversaires.

Ambiance musicale proposée : *Willow*, Piste 3 : *Willow's Journey begins*.

Après plusieurs heures, le groupe fera une pause rapide, sans feu, pour grignoter un peu. Balras parlera de la route à emprunter avec Lanral, mais les autres seront disponibles pour converser avec les PJ.

Le groupe repartira ensuite pour trois bonnes heures de lente progression à travers la forêt. Plusieurs fois, Balras, Sordas ou vos PJ entendront des bruits suspects, qui se révéleront être des animaux sauvages.

Cette scène peut être aussi longue que vous le souhaitez. Idéalement, elle permettra de mettre les PJ dans l'ambiance et de leur faire découvrir un peu les PNJ qui les accompagnent.

Scénario

Scène 4 : Au petit matin...

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, Piste : *Mina's Photo*

Vous quittez le camp de votre clan en même temps que les derniers rayons du soleil disparaissent. Vous suivez Balras, suivi de près par Kolgorn, alors que Karvam et Sordas ferment la marche. Les premiers kilomètres, alors qu'il fait encore clair, sont rapidement avalés, puis votre groupe parvient ensuite dans une épaisse forêt. Balras vous indique alors d'être sur vos gardes à partir d'ici. Lanral ajoute : « Nous sommes susceptibles de croiser des patrouilles Holmariennes à présent. Ecartez-vous les uns des autres et tentez de rester à couvert »

A l'aube, alors que le commando sera sur le point de s'arrêter pour poser le campement, certains entendront des bruits de feuilles, de branches cassées et même de légers cliquetis d'armures pour les plus attentifs (faites faire des jets de Perception Auditive). Lanral ordonnera silencieusement à tous de s'écarter et de se cacher puis d'attendre de voir ce qui se passe.

Des jets de Perception auditive ou de Détection seront nécessaires pour repérer les membres d'une patrouille Holmarienne en tenue de camouflage. Si les PJ sont bien cachés mais n'attaquent pas, la patrouille restera sur ses gardes, attendra un peu puis se repliera lentement. Si vos PJ sont proches du druide Melkaïn, ce dernier lancera son sort de *nappe de brouillard* pour couvrir tout le groupe (ce qui vous sera aussi utile pour la scène suivante).

Cependant, pour corser l'affaire, l'un des PJ verra Sordas faire tourner nerveusement sa dague dans sa main en regardant en direction des ennemis... pressé d'en découdre, il vaudrait mieux qu'un des PJ ramène Sordas à la raison avant qu'il ne compromette la mission en attaquant la patrouille. Un peu plus tard, profitant d'un moment d'inattention des PJ,

Sordas disparaîtra... pour réapparaître quelques minutes plus tard.

Au cas où le commando décide d'attaquer ou bien si les membres de la patrouille remarquent les PJ, les caractéristiques des Holmariens se trouvent dans les Annexes.

Afin d'être sûr que personne ne les a repéré, Lanral ordonnera discrètement que personne ne bouge. Après une heure d'attente sous une pluie battante, Lanral rompra le silence en se déplaçant auprès des PJ. Toujours silencieusement, il leur dira de replier leurs affaires et de se préparer à marcher encore deux heures en matinée avant de se poser pour camper. Alors que tout le monde se prépare, Alvia fait une affreuse découverte...

Scène 5 : Le Druides sans vie

Ambiance musicale proposée : *Dances with wolves*, Piste 5 : *the Death of Timmons*

Alvia appelle tout le groupe à le rejoindre. Une fois sur place, vous découvrez le corps sans vie du druide Melkaïn gisant sur le sol. Une dague est plantée dans son estomac et une mare de sang s'est répandue, souillant ses vêtements.

Si vos joueurs inspectent le corps et fouillent les alentours, et selon les questions qu'ils posent, ils pourront apprendre les choses suivantes :

- Melkaïn n'a plus sa dague
- Celle qu'il a dans le corps était la sienne
- Il est impossible de retrouver sa dose de poison
- Il transportait 3 fioles de *potions de soins* dans sa sacoche
- C'est le poison qui l'a tué
- La pluie rend impossible tout pistage (-10), d'autant qu'Alvia a piétiné autour du corps en laissant ses empreintes partout en s'approchant. Elle a aussi touché au corps
- Melkaïn est mort il y a plus d'une heure

Une mission délicate

C'est bien sûr Kolgorn qui a éliminé Melkaïn. Il lui a subtilisé sa dague avant de l'enduire de poison et de le poignarder. Il a ensuite discrètement récupéré la dose de poison dans les affaires de Melkaïn sans laisser de traces. Kolgorn s'est ensuite de nouveau caché sans que personne ne remarque son déplacement.

Malgré la mort suspecte de Melkaïn, Lanral se gardera de tout commentaire (à moins que les PJ n'en fassent) et décrètera qu'il faut continuer, en laissant le corps de Melkaïn là où il est.

Au milieu de la matinée, dans une clairière touffue, Lanral déclarera que le groupe peut s'arrêter. L'ambiance sera lourde et silencieuse, surtout si les PJ ont évoqué l'hypothèse d'un traître dans le commando.

Quoi qu'il en soit, des Jet de Constitution se révéleront nécessaires : ceux qui les ratent s'écroulent de fatigue et s'endorment bien vite. Si le lendemain matin ils échouent encore, les personnages seront alors Fatigués (consultez la liste des effets indésirables dans le *Guide du Maître* pour connaître les implications).

Des tours de gardes seront organisés et les PJ auront peut-être l'occasion de discuter des événements récents avec un ou deux PNJ.

Le groupe se reposera environ six bonnes heures, repartant lorsque la lumière du jour commencera à décliner.

Scène 6 : La deuxième nuit

Ambiance musicale proposée : *1492, Christophe Colomb*, Piste : *Delivrance*.

Le groupe repart donc de plus belle, tout en restant sur ses gardes. Lanral prévient qu'à partir

d'ici, les patrouilles Holmariennes seront de plus en plus fréquentes et qu'il faudra redoubler de vigilance.

La première partie de la nuit sera relativement calme. Le groupe devra traverser une petite rivière et tombera quelques kilomètres plus loin sur les restes d'un bivouac Holmarien, preuve qu'ils avancent bien en terrain ennemi.

Vers deux heures du matin, Balras fera stopper le groupe, car la forêt se transforme peu à peu en marais.

« Il est préférable de ne pas avancer plus ce soir. Nous risquons de nous égarer dans les marais. Stoppons ici et nous repartiront plus tôt demain, en tentant de couper à travers les marais pour regagner le temps perdu. »

Certains, comme Sordas et Alvia, se demanderont tout haut ce que le groupe fait près des marais. Kolgorn ajoutera que ce n'était pas la route prévue. Balras avouera qu'il a légèrement dévié de la route d'origine, car en raison de la végétation et du terrain, mais aussi de la présence de patrouilles dans le secteur, il a préféré faire un détour. Le PJ pourraient avoir des soupçons sur Balras, mais Lanral calmera les esprits en indiquant que les marais couvriront la progression du lendemain.

Le groupe se couche donc, s'apprêtant à une bonne marche dans les marais le lendemain, de jour cette fois-ci.

Scène 7 : Dans les marais

Ambiance musicale proposée : *The Two Towers*, Piste 13 : *The Forbidden Pool*.

De bon matin, le commando repart à travers les marais. L'atmosphère est pesante et silencieuse, si ce n'est les grenouilles qui croassent de temps à autre. La vermine pullule et le sol marécageux rend la progression plus lente et plus difficile.

Scénario

Décrivez un peu leur périple aux PJ en leur faisant par exemple retirer quelques sangsues alors qu'ils sont enfoncés jusqu'aux genoux dans une eau nauséabonde. Des moustiques (voire des Stiges) viennent tourner sans cesse autour de leurs têtes.

Plus tard, alors que le groupe cherche un endroit sec pour faire une pause, ses membres entendent des bruits curieux venant des marais...

Ambiance musicale proposée : *Chronicles of Lodoss War Volume 1*, Piste 7

Une Hydre à Sept Têtes est tapie dans le marais que traversent les PJ et leurs alliés. Elle tentera de surprendre le groupe en les attaquant par surprise.

Durant le combat, Kolgorn, en retrait, « s'apercevra » que sa corde d'arc a été coupée et en avisera le groupe après le combat... En réalité, il a bien sûr saboté lui-même son arc en limant la corde.

Quelqu'un d'autre examinant l'arc consciencieusement remarquera en effet que l'arc a été saboté. L'atmosphère deviendra de plus en plus tendue, et si les PJ n'essaye pas de calmer l'affaire, certains des PJ pourraient en venir au mains : Karvam soupçonne Sordas, qui lui-même soupçonne Balras, qui lui soupçonne Kolgorn, ce dernier cherchant à faire accuser Alvia, qui soupçonne un des PJ, etc. les actions des PJ pourront calmer le jeu... ou au contraire envenimer les choses.

Quoi qu'il en soit, Lanral tentera de convaincre le groupe qu'il n'y a pas d'autre solution que de continuer comme ça, même si la présence d'un traître ne fait plus aucun doute. La mission doit être menée à bien, et il n'y a pour le moment aucune preuve irréfutable...

Acte II : le camp fortifié

Les PJ, tout en faisant avec le traître, mais aidés de leurs compagnons, vont désormais devoir passer à la libération ou à l'élimination de Dorn...

Scène 1 : En vue du camp

Ambiance musicale proposée : 1492, *Christophe Colomb*, Piste : *Conquest of Paradise*.

Le groupe fini par sortir des marais et aperçoit désormais le camp fortifié ennemi.

Votre groupe émerge enfin des marais pour retomber dans une forêt clairsemée. Bientôt, les derniers arbres s'effacent, et vous vous retrouvez bien vite à la lisière des bois. A quelques kilomètres, perché sur une petite colline assez abrupte, se dresse le camp fortifié adverse, destination de votre mission. Il va falloir être encore plus vigilant désormais...

Les Personnages et le reste du groupe vont ensuite avoir l'occasion de s'approcher du reste du camp. Si vous souhaitez leur compliquer un peu la tâche, ils croisent des patrouilles Holmariennes qu'ils devront esquiver voire éliminer sans se faire remarquer, afin d'arriver aux abords du camp, dans un petit sous-bois propice à la dissimulation.

Scène 2 : Un empoisonnement de plus

Ambiance musicale proposée : *Jeanne d'Arc*, piste : *Burying our children*.

Pendant un repas, Kolgorn frappera à nouveau, s'il n'a pas été démasqué. Il glissera discrètement sa dose de poison dans la

Une mission délicate

nourriture. Libre à vous de voir qui est touché par le plan diabolique de Kolgorn. Si vos PJ n'ont vraiment pas été vigilants, ils pourraient bien faire partie des victimes... cependant, vous pouvez si vous le souhaitez réduire les effets du poison, car la dose est prévue pour tuer une personne, pas pour être répartie sur de la nourriture pour une demi-douzaine d'individus.

Scène 3 : Observer le camp

Ambiance musicale proposée : *The Two Towers*, Piste 10 : *Treebeard*.

Une fois près camp, embusqué dans le petit sous-bois ou ailleurs, les PJ pourront observer à loisir l'organisation du camp, la durée des tours de gardes, les heures de relève, le nombre de soldats à la porte principale, la composition d'une patrouille, le temps que mettent les garde pour parcourir le chemin de ronde du camp à la solide palissade de bois. Sordas et d'éventuels PJ discrets ou dissimulés magiquement, pourraient très bien s'approcher encore un peu plus et voir ce qui se passe à l'intérieur, la disposition des bâtiments, etc. laissez les PJ imaginer leur plan pour pénétrer dans l'enceinte. Diverses possibilités, non exhaustives, comprennent :

- Les PJ et leurs compagnons attaquent discrètement une patrouille et volent leurs uniformes
- Alternativement, certains membres du commando peuvent se faire passer pour des prisonniers capturés par ladite patrouille
- Tenter une mission infiltration de nuit, avec un second groupe chargé de créer une diversion (feu, attaque furtive...)
- une infiltration discrète où le moindre bruit pourra donner l'alarme
- ce que les PJ imagineront !

Note : le plan du fort est fourni en annexe.

Scène 4 : Pénétrer dans le camp

Quelques soit le moyen par lequel les PJ auront réussi à pénétrer dans le camp, veillez à bien leur décrire tous les bâtiments et l'organisation Holmarienne. Reportez-vous au plan et aux descriptions ci-après pour vous aider :

L'entrée (1) : La robuste double porte de bois est dominée par un petit promontoire, duquel trois gardes surveillent en permanence les entrées et les sorties du camp fortifié. La nuit, ils abaissent une petite herse de bois, plus destinée à ralentir qu'à arrêter des assaillants motivés. Même en journée, les portes sont le plus souvent fermées, mais deux hommes au sol sont chargés d'ouvrir la petite porte encastrée dans l'une des grandes pour les simples passages de troupes. Les gardes du haut sont relayés toutes les trois heures, ceux du bas toutes les quatre heures.

La Caserne (2) : Quand ils ne sont ni de corvée ni de garde, la majeure partie des soldats résidant ici. Le rez-de-chaussée abrite une cantine et un hall de garde. Un escalier partant du réfectoire permet d'accéder à quatre dortoirs répartis sur deux étages, ainsi qu'à une salle de détente. La prison a été aménagée au sous-sol. Une dizaine de petites cellules sont surveillées en permanence par trois gardes et un sergent.

Les écuries (3) : les écuries accueillent une vingtaine de coursiers de guerre légers. Il y a bien sur beaucoup de paille sèche, qui prendra feu rapidement si on l'enflamme. Un seul soldat est préposé à la garde des écuries, et il passe le plus clair de son temps à dormir sur une chaise.

Le quartier des officiers (4) : Le bâtiment, apparemment plus robuste que les autres, abrite les appartements des officiers : quatre lieutenants, deux capitaines et le commandant du camp, ainsi que le sorcier lui étant rattaché. Au moins deux des lieutenants sont éveillés la nuit. Parfois, l'un des capitaines et certains lieutenants partent en patrouille dans les environs.

Scénario

Le grenier (5) : petit bâtiment de plein pied, on y entrepose les réserves de nourriture, mais aussi du matériel divers (pelles, pioches, couvertures, lanternes...). Le grenier n'est gardé que la nuit, toujours par les trois mêmes soldats, qui passent toute la soirée à jouer aux cartes.

L'armurerie (6) : l'armurerie, est en permanence gardée par deux soldats à l'extérieur (relayés toutes les quatre heures). A l'intérieur, deux autres sont affectés à l'entretien des armes. Ils ne sortent qu'aux heures des repas et en fin de journée pour aller se coucher. A l'intérieur, on trouve des armes et armures de toutes sortes.

Les tourelles (7) : quatre petites tourelles rehaussées d'un toit incliné dominant le camp fortifié. Deux sentinelles veillent en permanence du haut de chaque tourelle. Elles sont relayées toutes les trois heures, en même temps que les gardes de la porte. Les tourelles sont hautes de 6m, la palissade de 3m50.

La chapelle (8) : Bâtiment de pierre et de bois comprenant un étage la chapelle est dédiée à Gornar, dieu de la guerre et des batailles, vénéré par les Holmariens qui le considère comme le Saint Patron des soldats. Le rez-de-chaussée comprend une salle de cérémonie et deux petites salles de prières. Les deux prêtres et leurs deux apprentis résident à l'étage.

Scène 5 : Les Actions de Korgorn

S'il n'a pas été découvert, Korgorn fera son possible pour faire échouer l'action des PJ. Il essaiera de donner le change jusqu'au bout. Dans une infiltration discrète, il pourrait bien par exemple faire semblant de tomber en provoquant un vacarme qui aurait tôt fait d'attirer la garde. Il pourrait aussi, si les PJ sont déguisés en soldats, faire une « gaffe » qui trahiraient leur couverture et révélerait leur véritable nature. Il souhaite à tout prix préserver sa propre couverture le plus longtemps possible.

Toutefois, ce plan a un inconvénient majeur pour lui : au moment où les Holmariens auront repéré le commando, ils ne feront certainement pas la différence entre le traître et les autres membres du groupe...

Si Korgorn voit que le commando est sur le point de bien s'en tirer, il jouera son va-tout en canardant les PJ et leurs compagnons, si possible de loin et dans le dos.

Une fois dans le camp, si les PJ laissent à Korgorn l'occasion de s'éclipser, il saisira l'occasion et en profitera pour donner discrètement l'alerte à des Holmariens en faction, ce qui risquerait bien de sceller le sort de la mission, et des PJ par la même occasion.

Scène 6 : Délivrer/Éliminer Dorn

Les PJ devront mener leur mission à bien en surpassant traîtres et soldats Holmariens. Pour compliquer la situation, le commandant ou l'un des capitaines pourrait demander à interroger Dorn au moment où les PJ sont dans le camp pour aller le délivrer... Autre exemple, dans la prison, les PJ pourraient avoir à se battre dans un gros sergent, voire de faire prendre comme des rats alors qu'ils sont dans les sous-sols, Karvam pourrait réaliser l'exploit d'écarter les barreaux des cellules pour évacuer Dorn, etc.

Veillez à mettre en scène des moments haletants. Fiez-vous plus à l'ambiance et aux descriptions qu'aux statistiques des PJ et des PNJ. Peut-être certains de ces derniers (Lanral, Balras) se sacrifieront pour que les PJ parviennent à s'enfuir, si tout tournait mal. Dorn sera en tout cas soulagé de voir qu'on a envoyé un groupe tenter de le libérer. Il n'aura pas encore parlé. Au fait, il y a d'autres détenus dans les cellules. Peut-être des alliés potentiels pour les PJ...

N'oubliez pas que s'ils y sont contraints, les PJ ont toujours la possibilité d'éliminer Dorn... ce

Une mission délicate

que bien sûr des PJ d'alignements bons auront bien du mal à faire. Parmi les PNJ, seul Sordas en serait capable de sang-froid. Lanral, dans une situation véritablement désespérée, pourrait bien s'y résoudre également.

Le déroulement du sauvetage dépendant entièrement du plan d'action du commando et des actes de vos PJ, nous ne donnons pas ici de trame type de l'évasion. Seul élément : le lendemain de l'arrivée des PJ près du camp, en fin de journée, l'un des capitaines fera monter Dorn pour l'interroger. Après cela, il sera donc trop tard.

Option : Poursuivre l'aventure

Ambiance musicale proposée : *Braveheart*,
Piste : 15

Une fois Dorn délivré ou éliminé, le scénario n'est pas fini pour autant : les PJ devront toujours se tirer du guêpier tout en traversant les lignes ennemies pour retourner auprès de leur clan. Cette partie n'est volontairement pas détaillée ici ; en tant que MJ, à vous de voir ce qu'il convient de faire en fonction des actions des PJ.

Scène 7 : Retour en héros

A leur retour au camp, si leur mission a été un succès, les PJ seront récompensés à la hauteur de leur mérite (à votre convenance). Peut-être même, en cas de réussite totale de la mission, que les supérieurs des PJ leurs confieront par la suite une autre mission vitale pour le clan...

Si la mission a été totalement couronnée de succès, vous pouvez lire ou paraphraser le texte suivant. Quelques modifications seront nécessaires si Dorn a été tué.

Ambiance musicale proposée : *Braveheart*,
Piste : 18

Vous faites votre retour au camp et vous rendez directement sous la tente de Korgarn. Ce dernier est penché sur une carte avec son fils. Leurs visages s'illuminent lorsqu'ils vous aperçoivent en compagnie de Dorn. « Bravo, je savais qu'on pouvait compter sur vous ! s'exclame Larsarn. Le bourru Korgarn, lui, vous félicite plus sobrement d'une bonne tape sur l'épaule. « Le clan a besoin d'hommes de votre trempe ! » ajoute-il toutefois. Mais son visage retrouve rapidement sa dureté habituelle : « Il y a encore beaucoup à faire : allez vous reposer un peu, il se pourrait qu'on fasse encore appel à vous très prochainement !

Si vous souhaitez récompenser vos PJ, peut-être Larsarn leur remettra quelques objets magiques à ce moment-là.

Annexes

Caractéristiques des PNJ

Les Soldats Holmariens : Guerrier 2 : PV : 17 ; CA : 18 ; Corps à Corps : +5 ; Distance : +3 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1. Dons : Arme de prédilection, (+2 au corps à corps sur l'arme maniée), Attaque en puissance, Combat Aveugle, Expertise du Combat. Compétences : Equitation +3, Escalade +1, Saut +1, Perception Auditive -2, Détection +1. Equipement : Chemise de Mailles + écu en acier. Dague, Arc court, épée longue. FP : 2

Melkain : Druide niv. 5. DV : 2. PV : 31. Initiative +1, Dégâts : 1d6+1 (*bâton*+1). Bonus à l'attaque +2. Réf : +2, Vig : +4, Vo : +7. CA : 14. Don : Pistage, Attaque en Finesse. Compétences : Art de la magie +4, Concentration +8, Connaissance Nature +8, Dressage +3, Survie +4. Pouvoirs : Empathie sauvage, instinct naturel, Déplacement facilité, compagnon animal (lézard), Résistance à l'appel

Scénario

de la Nature, Forme Animale. Trésor : quatre *Potion de Soins*, dose de poison, *Bâton +1*, Armure de cuir. Sorts : niv 0 : *Assistance Divine*, *Détection de la magie*, *Création d'eau*, *Illumination*, *Résistance*, *Purification de nourriture et d'eau*. Niv1 : *Enchevêtrement*, *Baie Nourricière*, *Communication avec les animaux*, *Grand pas*. Niv2 : *Force du taureau*, *nappe de Brouillard*, *Peau d'écorce*. Niv3 : *Communication avec les plantes*, *guérison des maladies*.

Balras : Rôdeur 5 .PV : 38. Initiative : +3. Al : NM. CA : 17 Attaque : deux coups de *Bâton +1* (+6/+4 corps à corps, 1d6+2)
Attaque à outrance : deux coups de *Bâton +1* (+6/+4 corps à corps, 1d6+2)
Espace occupé / allonge : 1,50m / 1,50m
Attaques spéciales : Race ennemie (troll)
JS : Réf.+7, Vig.+5, Vol.+2
Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 9
Compétences : Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Perception auditive +7, Equitation +8, Survie +4, Détection +5, Connaissance nature +3, Dressage +5.
Dons : Arme de Prédilection (Bâton), Combat à Deux Armes, Défense à deux Armes, Esquive.
Alignement : Chaotique Bon
Sort : *Apaisement des animaux*.

Sordas : Roublard niv. 4. PV : 26. Initiative : +2
CA : 15, contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base / lutte : +4 / +4
Attaque : *épée courte +1* (+3 corps à corps, 1d6+1), dague (+1 corps à corps, 1d4)
Attaque à outrance : *épée courte +1* (+3 corps à corps, 1d6+1), dague (+1 corps à corps, 1d4)
Espace occupé / allonge : 1,50m / 1,50m
Attaques spéciales : Attaque sournoises (2d6)
Particularités : Recherche des pièges, Esquive totale, Esquive instinctive, Sens des pièges +1
JS : Réf. +6, Vig. +2, Vol. +0
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déguisement +5, Déplacement Silencieux +3, Détection +4, Perception auditive +3, Evasion +3, Saut +2
Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Esquive.

Lanral : Guerrier niv.6. Al : NB. PV : 56. Réf. : +4 Vig. : +7 Vol : +2. Ini : +6. CA : 19 (Cotte de Mailles + Ecu en Bois). Attaque : *Epée Bâtarde +1* à +11/+6. Dégâts : 2d4+6.
FOR : 16 DEX : 14 CON : 14 INT : 13 SAG : 11 CHA : 10 Compétences principales : Perception Auditive 1, Détection 2, Equitation 10, Intimidation 6, Escalade 0 (en raison de l'armure). Dons : Attaque en puissance, Arme de Prédilection (Epée Bâtarde), Expertise du Combat, Spécialisation (Epée Bâtarde), Science de l'initiative, Dur à Cuire.

Karvam : Guerrier niv.4. Al : NB. PV : 42. Ini : +0. CA : 15 (Cotte de Mailles). Attaque : Epée à deux mains de maître à +10. Dégâts : 2d6+8.
Compétences principales : Perception Auditive +1, Détection +1, Equitation +4, Intimidation +6, Escalade +2 (en raison de l'armure). Dons : Attaque en puissance, Arme de Prédilection (Epée à deux mains), Expertise du Combat, Spécialisation (Epée à deux mains), Dur à Cuire, Endurance.

Alvia : Guerrière niv. 4. CB. PV : 36. Ini : +2. CA : 18 (Cotte de Mailles, Rondache en Bois, Dextérité). Attaque : Epée longue de maître à +8. Dégâts : 1d8+4.
Compétences principales : Equitation +8, Intimidation +8, Escalade +1 (en raison de l'armure), Saut +0. Dons : Attaque en puissance, Arme de Prédilection (Epée longue), Esquive, Spécialisation (Epée longue), Souplesse du Serpent, Attaque Eclair.

Kolgorn : Guerrier niv 6 / Voleur niv 2. NM. PV : 80. Ini : +7. CA : 17 (Cotte de Mailles de maître, Dextérité). Attaque : Epée longue de maître à +11/+6. Dégâts : 1d8+3, ou à l'arc, +11/+6, *arc long composite +1*, 1d8+4
Compétences principales : Equitation +11, Intimidation +2, Escalade +7, Saut +8,

Une mission délicate

Discrétion +5, Déplacement Silencieux +3, Détection +3. Dons : Esquive, Souplesse du Serpent, Science de l'initiative, Tir à bout portant, tir de loin, tir de précision, Tir rapide, feu nourri.

Pouvoirs : Attaque sournoise +1d6, Esquive totale, Sens des pièges +1. *Amulette d'antidetection, Potions de Soins Modérées, Bottes d'Elfes.*

For : 17 – Dex : 17 – Con : 14

Int : 12 – Sag : 10 – Cha : 8

FP : 8

Le Mage Holmarien du Fort : M7.

Alignement : NM. PV : 37. Attaque : *Dague* +2, à +4 à l'attaque, Dégâts : 1d4+1.

FOR : 8 DEX : 14 CON : 14 INT : 16 SAG : 12
CHA : 10. Réf : +4 Vig. : +4. Vol. : +7. Ini : +7

Compétences principales : Art de la Magie +9, Concentration +10, Psychologie +2

CA : 15 (*Robe de Protection +1, Anneau +1, Dextérité*) ou 16 (avec le don Esquive).

Dons : Dispense de composantes Matérielles, Magie de Guerre, Science de l'initiative, Esquive, Amélioration des créatures convoquées, écriture de parchemins.

Sorts Mémorisés :

Niv. 0 : *Hébêtement, Détection de la Magie, Fatigue, Ouverture/Fermeture, Illumination.*

Niv. 1 : *Son Imaginaire, Projectile Magique (x2), Armure, Conjuración de Monstres I.*

Niv 2 : *Flou, Protection contre les projectiles, Rayon Ardent, Invisibilité*

Niv. 3 : *Boule de Feu, Dissipation de la Magie.*

Niv. 4 : Peau de Pierre. Familier : Rat

Autres Objets : *Potions de Soins des Blessures Modérées, Baguette de détection de la magie* (35 charges). FP : 7

Lieutenants Holmariens (2) : Guerrier 7 : PV : 70 ; Initiative + 2 ; CA 19 ; corps à corps + 10 (1d8+3/ 19-20 x 2) et +5 (idem) ; Réf + 2, Vig + 6, Vol + 1 ; For 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10

Dons : Vigilance, Arme de prédilection (*épée longue+1*) , Combat monté, Attaque en puissance, Spécialisation Martiale (*épée longue*), Science de la Bousculade, Science du désarmement, Robustesse.

Compétences : Equitation + 9 ; Perception auditive + 7, Détection + 7, Intimidation +5, Psychologie +3 ; Equipement : *épée longue+1, Crevice +1, Rondache.* FP : 7

Capitaine du Fort : Guerrier 10, à votre convenance.

Les Sergents Holmariens (5) : Guerrier niv. 3.

Alignement : CN, LM ou NM. PV : 27, 29, 32, 34, 35. Réflexe : +2. Vigueur : +4 ou +5, Volonté : +1. Dons : Arme de Prédilection (tous) ; Attaque en puissance (tous) ; Science du coup de Bouclier ou Combat en Aveugle ou Arme en main ou Science de la destruction.

Bonus à l'attaque : +3, +4 sur l'arme de prédilection. Dégâts : Selon l'arme +2. CA : 16 (Armure d'écailles, Rondache, bonus de Dextérité).

Scénario

Plan du Camp

