

# Sous la neige, la menace



par Fabrice Richard

Attention ce scénario est très ouvert pour plusieurs raisons :

- car un MJ à D&D ne ressemble pas un autre MJ à D&D,

- pour éviter un scénario trop linaire,

- pour qu'en fonction des joueurs débutants ou confirmés vous puissiez les surprendre par des éléments de votre composition ou proposés.

Ce scénario est écrit en « deux parties ». La première est la trame générale, plus légère afin d'être jouable par des débutants ou pour de l'initiation. La deuxième partie est plus « lourde » afin de laisser de la place pour l'ambiance, ou même des idées de micro scénarios.

Bien sûr l'univers des Royaumes Oubliés est choisi mais libre à toi MJ de placer ce scénario dans l'univers de D&D que tu souhaites (change les noms, les dates, le décor).

Après tout derrière l'écran, t'es tout seul avec ton imaginaire.

En cas d'illogismes par rapport à ta vision ou même à la façon de jouer des joueurs, alors coupe, transforme, mixe, en gros lâche-toi.

Les gens qui sont en face veulent des choses mais quoi ???

Lis le scénario et parle avec les joueurs pour savoir ce qu'ils veulent. Puis laisse-toi 15 minutes pour retravailler en fonction des envies de la table, toi compris, bien sûr.

De l'aventure épique alors multiplie les ennemis, fait briller le côté mission demandé par des personnages très importants. Les paysans les regardent avec admiration après les premiers faits d'arme.

De la castagne alors remonte un peu les points de vie, rend les créatures plus subtiles ou suprêmement bêtes. Joue plus la préparation du climat de fin. Lâche quelques bêtes affamées par l'hiver.

De l'ambiance alors renforce les « huis clos » dans un village d'hiver. Le froid qui paralyse les gens chez eux. Les tensions montent. Les réactions se font disproportionnées. Et en même temps dehors la nature est comme endormie mais il y a des choses qui attendent.

De la stratégie alors faites des plans (même si c'est pas Valombre au mètre près), faites gérer par vos joueurs les éclaireurs, le ravitaillement, la gestion des hommes, les défenses et la gestion des ordres. Là, les joueurs peuvent aussi « prendre » la peau des quelques généraux restés en réserve puis après faire un changement avec les PJs.

## NOTES

### A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

### A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

Alors vous êtes de jeunes aventuriers venus à Valombre pour de nombreuses raisons différentes.

Mais depuis que vous y êtes vous ne vous sentez pas chez vous, ni vraiment acceptés par les habitants. Vous vous sentez mal à l'aise.

Si les joueurs sont expérimentés ou bien que vous voulez plus ou moins rallonger la sauce, le cadre de l'aventure sera l'hiver et la neige commencera à tomber dru et au fur et à mesure des jours Valombre sera de plus en plus inaccessible.

L'ennemi est un faërim qui veut en fait prendre le contrôle de Valombre pour permettre au faërim du Cormanthor de se réveiller et d'aller rejoindre les autres.

## Jour 1

Vous vous réveillez tant bien que mal le matin à l'endroit le plus probable pour les PJs.

Un garde avec l'uniforme de Valombre vous aborde et vous demande de le suivre.

Si on lui demande pourquoi il répondra simplement « Le seigneur Tristemine veut vous voir », il ne sait rien de plus.

Les lieux originaux peuvent être multiples, voila de petits exemples :

- dans l'auberge (original, non ?), il y a les latrines :

« Un soldat entre alors que tu évacues le reste de bière de hier soir, il se pousse à côté de toi et lui aussi fait comme toi puis te regarde... et après un moment il te demande ton nom... »

- dans la chambre d'à côté un garde vous demande, il s'est trompé alors que votre marchand de voisin affirme qu'il est vous, tout cela pour voir le seigneur Tristemine.

- dans l'écurie, les chevaux deviennent nerveux, très nerveux et le toit craque, les brindilles sont soulevées par un puissant vent produit par des hippogriffes et le joueur se rapproche de la porte fermée pour voir qui c'est... Au moment où il pose l'œil entre les lattes du mur ou de la porte, un œil immense se pose, accompagné d'un cri d'oiseau de proie. Et en même temps les gardes rentrent en trombe et demande au personnage de les suivre. Pour un voleur il va se demander si c'est rapport à une action « mauvaise »... En gros les vigies l'ont vu entrer dans l'écurie et ils ont peur qu'il parte, donc ils ont envoyé des sentinelles en hippogriffe qui allaient commencer leur tour de garde.

- dans le temple d'un dieu pacifique, des éclats de voix résonnent, un prêtre ordonne à un garde de sortir avec ses chaussures sales et ses armes. Le prêtre ne veut rien entendre et il se fait sortir à grand coup de pied aux fesses... Quand le perso sort les gardes l'accostent, ils font profil bas.

Ils vous accompagnent dans le hall du bureau de Tristemine, c'est très sobre et pas très joli.

Derrière la porte, vous entendez des éclats de voix, tonitruants...

En gros, une personne essaye de faire prendre conscience à une autre de son choix qu'il trouve déraisonnable, l'autre personne beaucoup plus calme répond poliment, l'autre se demande s'il n'a pas perdu la raison, puis se ravise.

Au bout de 10 minutes, une superbe jeune femme entre en tenue d'aventurière, vous la connaissez c'est une des paysannes du village, elle sert aussi d'herboriste d'après ce que vous savez.

Elle vous sourit gentiment, toque et entre.

La voix tonitruante s'apaise : « Oragie vous arrivez juste à temps, dites à notre ami qu'il devient déraisonnable »

La porte se referme et la conversation se fait beaucoup plus calme.

Après 30 minutes, vous voyez la porte s'ouvrir, la fermière vous ouvre.

Elle vous sourit et vous demande d'entrer.

Tristemine se tient derrière son bureau, et un homme assez grand se tient dans l'encadrement de la fenêtre. Il fume la pipe. Oragie est derrière le bureau, souriante.

Tristemine vous regarde gravement, il vous demande de vous asseoir.

« Messieurs, Mesdames je vais être obligé de vous confier un secret et de vous demander un service. Acceptez-vous ? L'un ne va pas sans l'autre.

Vous êtes venus à Valombre pour trouver quelque chose mais avant de l'obtenir vous devez devenir un habitant des Vaux.

Pendant quelques jours, Valombre restera avec une garnison réduite de 10 hommes, mais personne ne doit le savoir. En effet, l'avant-garde d'une armée avance en direction de la ville depuis le nord. Nos éclaireurs ne sont jamais revenus ce qui nous laisse à penser que cette avant-garde est soit très puissante, soit dotée de grands pouvoirs.

Je vais aller avec mes hommes et quelques amis voir ce qui en retourne mais comme vous êtes les personnes les plus compétentes qui resteront dans la ville vous serez chargés d'assurer la sécurité de Valombre »

Il vous regarde fixement et de façon très solennelle.

Que faites-vous ?

Tristemine semble soulagé, il vous regarde et vous explique que vous pourrez demander de l'aide à la garnison mais en aucun cas la commander. C'est alors que l'homme près de la fenêtre dit : « Vous ne leur avez pas parlé de l'autre chose. »

Tristemine devient blanc.

« Je ne peux pas, ce n'est pas dans leurs cordes ils n'y arriveront jamais. »

## Jour 2

« Mais si, soyez confiant, je ne leur demande pas de faire des folies mais d'ouvrir l'œil, savoir s'il est passé par ici sera déjà un grand indice. »

« Sachez que vous n'êtes pas obligés de faire ceci, je vous le demande à contrecœur, mais connaissez-vous le Réseau Noir ? »

Il explique ce qu'est le Zentharim.

« Un de leurs agents doit passer dans les jours qui viennent, mais nous ne savons absolument pas à quoi il ressemble, ni où il va, mais que sa mission est de la plus haute importance. Je vous demande de garder l'œil ouvert sur tout étranger suspect qui passerait par la ville. Nous ne savons même pas s'il se déplace avec un groupe. »

L'homme à la fenêtre dit :

« Si la ville est calme et que nous sommes sur le point de revenir d'ici 3 ou 4 jours environ et si vous vous en sentez le courage vous pouvez le suivre, nous vous rejoindrons alors. »

« Elminster vous n'avez pas le droit de leur demander ça, s'il est aussi dangereux que nous le pensons, ils courent à leur mort. »

La fermière prend alors la parole : « Nous vous demandons d'agir avec la plus extrême prudence. Suivez-le, point. Si vous le pouvez, regardez avec qui il prend contact mais c'est tout et ne le faites que si vous êtes sûr que c'est lui. Il est extrêmement dangereux. »

Elminster vous donne un pendentif : « Ce pendentif nous permettra de vous retrouver où que vous soyez. Mais prudence je suis sûr que vous êtes les personnes de la situation mais pas d'héroïsme mal placé. »

Que faites-vous ?

S'ils acceptent, Tristemine appellera un capitaine de la garde, il lui explique la situation, en gros vous serez chargés de régler les petits conflits pendant que la garnison sera en manœuvre.

Si la ville est en danger, n'oubliez pas que les habitants sont pour beaucoup d'anciens aventuriers n'hésitez pas à leur demander leur aide.

Pendant le reste de la journée, il vous donnera un plan de Valombre et vous fera visiter la caserne et vous aurez un entretien avec chaque personne que vous deviez voir.

La garnison part le mardi à 17 H

Le soir il ne se passe rien mais le capitaine leur demande de faire le tour de la ville pour voir si tout va bien, ils remarquent que les habitants sont plus sympathiques avec eux ...

### 8 H

Un paysan arrive tout affolé, un hamster géant dévore ses récoltes, il vient à la caserne pour demander de l'aide.

On peut remplacer le hamster par des kobolds qui poussés par le froid viennent piller la cabane. Ils ne sont pas mauvais mais l'hiver est très dur, ils ont même leurs enfants affamés avec eux. Ne pas hésiter à jouer dessus.

Sa maison est à une demi-heure de marche de la caserne.

Vous arrivez, un hamster géant est effectivement en train de manger les récoltes dans une charrette.

Hamster de base qui veut manger.

Les kobolds pilleront la maison et ne seront pas dehors. Ils forment une troupe d'une quinzaine dont seulement 8 peuvent se battre.

Que faites-vous ?

### 10 H 30

Une mère de famille arrive en larmes et explique que sa fille a disparu. Elle explique si on lui demande qu'elles se sont disputées car sa fille fréquentait un jeune homme qu'elle trouvait peu fréquentable.

Il s'agit du fils du forgeron du village, si on va l'interroger, son père dira qu'il est parti il y a quelques minutes.

Si on lui demande où, il ne sait pas.

En fait, il est parti avec sa chérie sur la route en direction de Tilverton.

Si on interroge ses amis en exerçant des pressions, on réussira à les retrouver. Ils sont à pied.

Deux choix :

1 => Les amants sont retrouvés sous la glace d'un étang noyés et enlacés, leur amour impossible vivra éternellement scellé par la glace. (Mettez l'accent sur le froid et pas la neige et sur le fait que tout se fige.)

2 => On les retrouve blessés épouvantés et ils sont persuadés qu'une créature énorme les a attaqués alors qu'ils étaient perdus dans les forêts. (Mettez l'accent sur la neige et les empreintes difficiles à suivre ou nombreuses et étranges.)

En fait, ils ont été agressés par les éclaireurs des faërim.

*Ne pas oublier les hippogriffes, ils peuvent créer un front de surveillance.*

## 12 H

Repas où ?

S'ils le prennent à l'auberge, lorsqu'ils mangent un demi-orque en arme entre et demande de façon très polie un repas.

Il mangera tranquillement et repartira.

Si on lui demande, il dira qu'il va vers Val Profond pour chercher un travail de mercenaire ou de forgeron.

C'est un brave gars très poli (il est de niveau 6 G NB).

Là encore, deux choix :

1 => Le forgeron père du garçon est persuadé que c'est le demi-orque qui l'a attaqué donc il veut se venger. Le demi-orque le blesse (légitime défense) et il y a un procès et tout le monde est persuadé qu'il est coupable.

2 => Le forgeron père du garçon est persuadé que c'est le demi-orque qui l'a attaqué donc il veut se venger. Le demi-orque le blesse (légitime défense) et décide de repartir s'il voit que les PJs le prennent à partie or c'est un bon guerrier, sinon il décide d'aider le forgeron en assurant son travail le temps qui se rétablit. Un hippogriffe revient sans l'éclaircir qui le montait.

## 15 H

Un marchand arrive complètement affolé, un horrible monstre a enlevé son collègue alors que celui-ci était en train de ramasser des champignons très intéressants (son ami est herboriste et lui est marchand de potions).

Bien sûr vous êtes envoyés par le capitaine.

Ambiance bien stressante, plein d'araignées et une super baston dans le repère de la chitine.

Plus rien d'important de la journée

Il n'a pas été attaqué par un monstre mais par un prêtre d'Aurile qui depuis quelques temps vit des offrandes des villageois.

Choix :

1 => Le prêtre est neutre et prie vraiment pour que l'hiver soit moins rude, il a capturé l'homme car il l'a retrouvé dans son repaire. Mais lui rendra la liberté si on le traite sympathiquement, il pourra aider lors de la dernière attaque (c'est une femme : reine des glaces majestueuses).

2 => c'est un manipulateur qui profite de la crédulité des gens du village... Il sera mielleux et essaiera de calmer le groupe pour profiter le plus possible des offrandes (c'est un homme maigre et sec).

## Jour 3

### 7 H

Une troupe d'hommes armés arrive à proximité de la ville. Ils sont une vingtaine, ils se décrivent comme la troupe du Marteleur d'Ennemi. Plusieurs arborent le symbole de Tempus. Ils ont l'air de guerriers expérimentés (ils sont tous de haut niveau).

Ils désirent juste passer une heure ou deux en dehors de la ville pour manger leur collation matinale. Ils ne feront pas d'histoire sauf si on les attaque. Ils expliquent qu'ils vont en Orient.

Ils sont globalement neutres.

Ce sont des barbares qui arrivent en courant, ils portent les couleurs de Tempus, ils ont un blessé et exigent des vivres et un toit pour dormir (car leur allégeance les obligent à ne pas s'arrêter plus de 5 minutes pour manger et dormir) mais n'ont pas le temps de s'expliquer quand ils arrivent. Ils peuvent aussi prendre fait et cause pour le demi-orque en l'entendant chanter des chants dédiés à Tempus depuis la prison.

Si on ne leur donne pas asile, ils passeront leur chemin sauf si on les en empêche auquel cas ils se battront.

Si on leur donne asile, ils pourront aider pour la bataille à venir.

### 10 H

Vous êtes appelés à la tour. Le capitaine vous explique qu'il y a eu une bagarre et qu'un des hommes est un monteur d'hippogriffe. Il est donc au trou et donc il y aura moins de patrouilles.

Il y a moins de gardes et en plus l'hippogriffe qui est revenu blessé, est mort. Comme il était le chef de la horde, les hippogriffes restants se battent pour en désigner un nouveau.

### 14 H

S'ils ont insisté pour repousser la punition du garde, ils seront prévenus.

### 17 H

Vous êtes appelés en urgence à la tour de guet. Un message a été repéré par un hippogriffe et son message a été amené. Une petite troupe a passé les lignes, vous devez les intercepter. Il s'agit d'orques (5), d'ogres (2) et d'hobgobelins (3).

C'est une petite troupe qui pense que Valombre est sans défense ou avec trop peu d'hommes.

Le capitaine ne peut vous donner que 4 hommes.

Pv : 10                      Init : +1

CA : 16                      Epée longue : +2 (1D8)

Ils seront là vers 21 H.

## Jour 4

---

Un grand nombre de créatures étranges se dirigent vers le village vous devez organiser une défense.

21 H : Choldrith (Monstres de faerun P 22) accompagnée de 8 chitines (Monstres de faerun P 21) Attaqueront par le nord du village près de la forêt tandis qu'une hydre à 5 têtes (Manuel des monstres P 120) attaquera de front.

21 H 15 : une dizaine d'orques a fait le tour du village (Manuel des monstres P 148).

21 H 20 : 2 élémentaire de terres de taille M attaquent depuis la colline qui entoure Valombre (Manuel des monstres P 80).

Mais pendant ces attaques un doppelganger (Manuel des monstres P 57) sème la panique dans les défenses en faisant passer de faux messages...

Durant l'attaque de l'hydre, quand elle commence à faiblir, une manticores (Manuel des monstres P 133) survole le champ de bataille. Elle sèmera la terreur dans le village, si une partie des combattants de cette zone ne part pas la combattre.

Pour organiser la défense, vous avez divers objets dans les maisons des villageois : charrettes de foin, bois, fourches, tonneaux, cordes, fumier, huile, tous les outils paysans. Pour l'ambiance, froid et calme et tout d'un coup des ombres fugitives avancent dans tous les sens et lorsque les gros monstres arrivent c'est une déferlante de terreur sur les hommes. Il faudra les remobiliser. Si les hommes ont été sympas avec le demi-orque, il les aidera car c'est un grand guerrier, et s'ils ont gardé les barbares ils gèreront l'hydre presque tout seuls. S'ils ont l'aide du prêtre d'Aurile, il aidera, grâce à sa connaissance de la neige, à prévoir les attaques et donnera un coup de main au moral des hommes.

### 20 H

---

Pendant les préparatifs, un homme arrive à l'auberge, il n'a rien de particulier à première vue. C'est un humain grand et mince. Il porte une robe de toile qui recouvre complètement son visage. Il commande un repas et une chambre. Il mange seul et calmement.

C'est l'homme qu'Elminster recherche, c'est un envoyé de Baine qui va jusqu'à Val Balafre.

Pendant ce temps, le combat fait rage dans la ville.

23 H : Fin du combat, nombreux blessés et morts mais le combat est terminé et le soulagement est de mise dans le camp.

### 6 H

---

L'homme mystérieux se lève, prend son petit déjeuner et part vers Val Balafre.

S'ils ont découvert cet homme et décider de le suivre, ils doivent choisir de laisser la ville sans défense.

S'ils restent :

Il ne se passe rien d'important un messenger viendra à 10 H annoncer que le reste de la garnison arrivera vers 16 ou 17 H.

S'ils le suivent :

Il se rendra vers le gué d'Ashaba. Il marche lentement calmement et vérifie souvent s'il n'est pas suivi (détection +4).

Il continuera de marcher jusqu'au gué, alors un homme à cheval prendra le relais des PJs dans leur traque.

## Uthar «l'Élegant»

Demi-orque / Guerrier 3

Alignement: LB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	19	38
Dextérité	11	
Constitution	18	
Intelligence	10	<b>Armure</b>
Sagesse	15	Armure portée : Cuirasse
Charisme	12	Bouclier : Rondache de bois
		AC 16

### Description physique, personnalité et histoire

100kg, 1m90, crâne rasé, teint mat, yeux bleus, moustaches et bouc à la mousquetaire, noirs ; tenue sobre mais toujours impeccable.

Un matin d'hiver, une femme est arrivée au petit village d'Eriadna. Elle était vêtue de hardes crasseuses et semblait étrangère. Ses pieds ensanglantés témoignaient des kilomètres qu'elle venait de parcourir. Elle portait un enfant contre son sein. Une bande d'orques venait d'être signalée plus au sud et les Anciens ont présumé qu'elle avait du être enlevée par ces brutes et qu'elle avait réussi à leur échapper. Cette thèse s'est confirmée quand ils ont examiné l'enfant. Ses traits et sa musculature ne laissaient aucun doute sur la race de son géniteur... Cette pauvre femme avait contracté une fluxion de poitrine pendant sa fuite et avait subi de fort mauvais traitements. Elle est morte rapidement.

Le Bourgmestre et le Clerc donnèrent à l'enfant le nom d'Uthar. Ils le placèrent chez le forgeron pour qu'il fasse son éducation. Uthar s'étant toujours montré aimable, serviable et discipliné, il s'est fait apprécié de la population, et la pitié et la méfiance ont rapidement laissé place à l'affection.

Bien qu'aimant beaucoup les exercices physiques et les duels amicaux, Uthar déteste recourir à la violence et est très long à se mettre en colère. Le Constable, sire Geoëmon Venys, a tout de même décidé d'en faire son écuyer, sa masse musculaire et sa détermination suffisant souvent à calmer les ivrognes et les voyageurs turbulents. Uthar est pourtant un garçon réservé et courtois qui n'a qu'une seule lubie, sa propreté corporelle (il est certainement, parmi les gens du village, le seul à changer de linge de corps, à se laver à grande eau et à brosser ses vêtements chaque jour).

### Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+7	+3	+4	-
Réflexes	+1	+1	+0	-
Volonté	+5	+1	+2	+2

### Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Cimeterre	D6+4	18-20 x2	+7	2kg	M	-
Hallebarde	D10+4	x3	+8	7,5kg	G	Réception de charge
Dague	D4+4	19-20 x2	+7 (+3 lancée)	0,5kg	P	Portée 3m
Arbalète lourde	D10	19-20 x2	+3	4,5kg	M	Portée 40m

### Dons (feats)

Science du combat à mains nues, Volonté de fer, Arme de prédilection (hallebarde)

### Compétences

Artisanat (forge)(4), Repérer (4), Escalade (4), Fouille (2), Natation (8)

### Langues

Commun

### Capacités de classe

Maniement des armes courantes et de guerre, Maniement du bouclier, Port d'armure de tout type, Dons supplémentaires

### Capacités raciales

Vision dans le noir (20m), sang orque

### Objets magiques et équipement notable

Savon, brosse à vêtement, sac à dos, au moins trois tenues de rechange

## Saito Meliamné

Demi-elfe sylvain / Rôdeur 3

Alignement: CB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	14	13
Dextérité	17	
Constitution	16	
Intelligence	13	<b>Armure</b>
Sagesse	14	Armure portée : Armure de cuir clouté
Charisme	12	Bouclier : non
		AC 16

### Description physique, personnalité et histoire

Cheveux noirs, yeux vert intense, 1m80, 60 kg, 25 ans.

Elevé par des moines, il a très vite connu un intérêt grandissant pour la nature. Les moines l'ont donc confié à un druide mais ses capacités d'attention et son manque de calme ne correspondaient pas à ce métier. Il décida donc de lui faire endosser la carrière de rôdeur. Plutôt tête en l'air il oublie beaucoup de choses et supporte mal de dormir dans des murs. Il n'est à l'aise que dans la nature, dans laquelle il n'hésite pas à se fondre au sens propre du terme.

### Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+6	+3	+3	-
Réflexes	+4	+1	+3	-
Volonté	+3	+1	+2	-

### Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Katana	D10+4	19-20 x2	+5	5kg	M	Epée bâtarde de facture de maître
Wakisashi	D6+2	19-20 x2	+3 (2ème main)	1,5kg	P	épée courte de facture de maître

### Dons (feats)

Maniement d'arme exotique (épée bâtarde - katana), Arme de prédilection (épée bâtarde - katana)

### Compétences

Déplacement silencieux (6), Discrétion (6), Détection (6), Perception auditive (6), Sens de la nature (6)

### Langues

Commun, elfe, sylvestre, draconique

### Capacités de classe

Pistage, Ambidextrie, Combat à deux mains, Ennemis jurés (Dragons)

### Capacités raciales

Immunité au sommeil, +2 aux jets de sauvegarde contre les enchantements, Sang elfe

### Objets magiques et équipement notable

Armes de facture de maître

## Wendol

Humaine / Prêtresse de Lathandre, niveau 4  
Alignement: NB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	10	30
Dextérité	11	
Constitution	12	
Intelligence	15	
Sagesse	16	
Charisme	13	
		Armure
		Armure portée : Crevisse +1
		Bouclier : Ecu en acier
		AC 18

### Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+9	+4	+1	+2 (anneau) +2 (don)
Réflexes	+3	+1	+0	+2 (anneau)
Volonté	+11	+4	+3	+2 (anneau) +2 (don)

### Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Masse d'armes	D6	20 x2	+3	3kg	P	-

### Dons (feats)

Volonté de fer, Vigueur surhumaine, Sixième sens

### Compétences

Concentration (6), Connaissance religion (5), Détection (6), Diplomatie (5), Escalade (-2), Intimidation (4), Premiers secours (10), Saut (-2)

### Langues

commun, chondathan

### Capacités de classe

Déité : Lathandre, domaines : soleil et renaissance.  
Renvoi de morts vivants.  
Maniement des armes courantes, Maniement du bouclier, Port d'armure légère, intermédiaire & lourde

### Objets magiques et équipement notable

Crevisse +1 et anneau de protection +2 (+2 sur tous les JP)

### Description physique, personnalité et histoire

Wendol est la dixième d'une famille de 11 enfants. Ses parents étaient marchands à Arabel, mais ce ne fut pas un aboutissement en soi puisque pour ce qu'elle en sait ses ancêtres devaient posséder terres et château. En fait elle le sait car on le lui a raconté. Le jour de sa naissance, elle a été enlevée par une personne qui est venue la confier au temple de Lathandre d'Archenbridge. Il viendra la voir un jour apparemment mais elle ne sait rien de plus de lui (elle a appris cela à ses 20 ans).

Elle a poursuivi son enseignement au sein du temple et s'est fait quelques amis. Elle apprécie assez fort Gwénaelle, une druidesse de Silvanus, vivant dans la forêt. C'est un peu comme une sœur pour elle. Il y a aussi Dénir, un ensorceleur du coin avec qui elle a une certaine complicité et aussi un barde du nom de Chico.

Un jour, elle a reçu une lettre d'un prêtre de Lathandre habitant dans la cité de Valombre (c'est un ancien ami venant d'Archenbridge, et parti pour suivre sa foi). Il réclamait son aide pour un problème

## Elorena

Elfe / Voleuse 4  
Alignement: CB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	11	22
Dextérité	18	
Constitution	13	
Intelligence	14	<b>Armure</b>
Sagesse	11	Armure portée : Armure de cuir
Charisme	11	Bouclier : non
		AC 16

### Description physique, personnalité et histoire

Elorena, dite Lory pour les amis, est une rouquine aux vifs yeux verts. Elle ne pèse que 32 kilos pour une taille de 1m50. Au moment de l'aventure elle paraît avoir 250 ans, mais en vérité, elle en a 3000, dont 2755 passés sous le sort « stase ». Ce qui explique sa totale incapacité à se souvenir de quoi que ce soit avant l'âge de 5 ans. Ses parents étaient de grands magiciens. Ils ont plongé leur enfant en stase (de même que l'amulette magique) pour essayer de la sauver de la mort et de lui donner une chance de construire sa vie après la guerre.

C'est une orpheline qui a vécu chez un magicien demi-elfe qui prétendait qu'elle lui avait été confiée par ses parents à l'âge de 5 ans. Il ne lui a jamais dit qui étaient ses parents et ils ne sont jamais revenus la chercher. La seule chose qui la lie à eux, c'est l'amulette qu'ils lui ont laissée (toujours selon les dires du magicien).

C'était un bon tuteur, mais malheureusement, il était déjà très vieux au moment où il a pris Elorena chez lui et au bout de 100 ans il est devenu complètement sénile, ne reconnaissant plus personne (Lory non plus), parlant tout seul, faisant des expériences qui souvent rataient, car il n'arrivait plus à se souvenir correctement des sort qu'il voulait jeter... Dans ces conditions, la seule solution pour Lory pour survivre dans sa tour était de développer ses réflexes pour pouvoir éviter un missile magique ou une boule de feu (ou d'autres petites surprises moins reconnaissables mais tout aussi désagréables) lancés par son tuteur qui ne la reconnaissait plus et la prenait pour un voleur ou un ennemi. Pour manger il fallait voler dans la cuisine... jusqu'à laquelle il fallait encore arriver le plus discrètement possible. La vie de Elorena s'est déroulée dans la bibliothèque de la tour du magicien où elle lisait tout ce qui lui tombait sous la main et qu'elle pouvait déchiffrer, d'où ses vastes connaissances théoriques dans un très grand nombre de domaines, qui ne sont cependant presque jamais confirmées par des connaissances pratiques. Elle s'aventurait également dans la forêt autour de la tour (la capacité de Réflexes surhumains lui a toujours été très utile pour sortir et entrer par les fenêtres de l'étage), où elle a surtout fréquenté des rôdeurs qui ont essayé de lui apprendre certains de leurs trucs (dont le tir à l'arc), mais voyant qu'elle n'avait aucun, mais alors aucun sens de l'orientation, ils ont vite abandonné.

Le tuteur avait ses moments de lucidité, mais ils devenaient de plus en plus rares. A un de ces moments, trois hommes se sont présentés à sa porte et ont voulu emmener Elorena avec eux. Le mage a sacrifié sa vie pour sauver sa protégée en faisant écrouler sa tour sur lui et les trois hommes.

Elorena n'a eu d'autre choix que de partir, ne sachant pas trop où aller et qui faire dans ce monde qu'elle ne connaissait que par les livres et avec cette menace inconnue que représentait celui ou celle qui avait envoyé ces trois hommes la chercher. Mais étant de nature très optimiste et confiante, elle a décidé d'aller où ses pas la mèneraient (de toute façon elle n'a aucun sens de l'orientation, alors inutile de vouloir aller dans un endroit précis, car elle se perdra de toute façon en route) et d'essayer de retrouver ses parents, de découvrir son vrai nom (elle n'a pas passé le rituel du « vrai nom », car il n'y avait pas de temple dans la forêt) et de voir ce qu'elle pourrait obtenir de la vie.

Elle va de ville en ville en gagnant sa vie en tant qu'acrobate et jongleuse. Elle vole de temps en temps, mais plus par nécessité que par envie.

Elle est bonne et prête à aider si on le lui demande, mais étant chaotique, elle peut changer d'avis très vite et sa façon de vous aider n'est pas toujours celle qui aide vraiment. Elle n'accepte aucune autorité et pense que seule la liberté individuelle compte dans la vie. Mais, n'ayant pas eu beaucoup de tendresse dans son enfance, elle s'attache très vite à ses compagnons d'aventure et est prête à les défendre jusqu'au bout. Mais attention à celui qui trahit sa confiance. C'est une ennemie redoutable, car ses dagues font très souvent mouche. Mais il faut toujours la tenir dans les rangs de derrière, car elle ne sait pas se battre en mêlée. Elle est beaucoup plus utile dans l'ombre, à tourner autour des ennemis et en leur lançant ses dagues à une vitesse redoutable... Les dagues sont ses armes préférées et elle ne manque jamais une occasion de perfectionner son talent ou d'apprendre une nouvelle technique.

Elle est possédée par la soif d'apprendre et peut être très patiente dans ses recherches si un sujet l'intéresse vraiment. Elle décide de se rendre à Valombre pour faire connaissance du plus grand magicien du monde pour qu'il l'aide à trouver sa voie mais elle s'est un peu perdu en route.

### Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+2	+1	+1	-
Réflexes	+10	+4	+4	+2
Volonté	+1	+1	+0	-

### Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Arc court	D6	20 x2	+7	1kg	M	
Dague lancée	D4+1	19-20 x2	+6	0,5kg	P	Ambidextrie

### Dons (feats)

Ambidextrie, Réflexes surhumains

### Compétences

Équilibre 11, Grimper 7, Désamorcer 6, Dressage 3,5, Discrétion 11, Saut 5, perception auditive 9, déplacement silencieux 11, Crochetage 9, Représentation 6, Usage de cordes 11

### Langues

commun, elfe, gnome, orque

### Capacités de classe

Port d'armure légère, Armes du roublard, Attaque sournoise +2D6, Esquive totale, Esquive instinctive, localisation de pièges

### Capacités raciales

Immunité au Sommeil magique, +2 aux JP contre les enchantements, Vision lumière faible, Maniement des épées et des arcs, +2 sur Détection, Perception auditive et Fouille

### Objets magiques et équipement notable

Une amulette en forme de deux serpents qui forment un ovale en se mordant la queue. Propriétés inconnues. Héritage des parents de Lory. Impossible à enlever, car le personnage tombe dans un coma profond dès que l'on essaie de retirer l'amulette

## Denïr

Humain / Ensorceleur niveau 4

Alignement: LN

Caractéristiques		Points de Vie
Force	13	27
Dextérité	17	
Constitution	17	
Intelligence	17	<b>Armure</b>
Sagesse	13	Armure portée : Cotte de maille de Mithral
Charisme	18	Bouclier : non
		AC 18

### Description physique, personnalité et histoire

Pendant son enfance, alors que Denïr était éduqué parmi les moines d'Oghma, un événement mystérieux est survenu. Tous les membres de sa famille ont disparu pendant la nuit. Les autres membres du cirque dont ils faisaient partie ont rapporté les faits au monastère ainsi qu'une carte que personne n'a réussi à décrypter. Mais jusqu'à ce jour, personne n'a encore élucidé cette disparition et on n'a jamais revu qui que ce soit.

En ville, Denïr est souvent avec Wendol, une prêtresse de Lathandre, avec qui il s'entend bien.

### Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+5	+1	+3	+1 (chance des héros)
Réflexes	+5	+1	+3	+1 (chance des héros)
Volonté	+6	+4	+1	+1 (chance des héros)

### Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Morgenstern	D8+1	20 x2	+3	4kg	M	-

### Dons (feats)

Magie de guerre, Robustesse, Talent (concentration), Chance des héros, Sixième sens

### Compétences

Alchimie (5), Artisanat (4), Concentration (13), Connaissance des sorts (9), Connaissance (vauX) (5), Connaissance des mystères (5), Natation (-1), Perception auditive (2), Premiers secours (3), Saut (3), Scrutation (8)

### Langues

commun, chondathan, elfe

### Capacités de classe

sorts de niveau 0 : destruction de morts vivants, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, résistance, rayon de givre.  
sorts de niveau 1 : armure de mage, projectile magique, identification.  
sort de niveau 2 : image miroir.  
Maniement des armes courantes

### Objets magiques et équipement notable

Cotte de maille en mithral (type : légère, ca :+5, bonus dex max : 6, pén armure : 0, échec sort : 10%, poids : 5, vit dépl : 10), bâton magique 50 charges (bouclier «1 charge», bouclier de la foi «2 charges», bouclier de la loi «2 charges», protection d'autrui «1 charge»).

## Avecine Balanim Carnamade Castelline Fernottine Nivaïl Lorelette Sélanil Valnip du clan Fetnor

Gnome des Rocailles / Magicienne niveau 7  
Alignement: NB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	11	44
Dextérité	14	
Constitution	18	
Intelligence	19	
Sagesse	10	
Charisme	10	
		Armure
		AC 13
		bonus optionnel: +4 contre géants, +4 avec Armure de mage, +7 avec Bouclier)

Jets de Sauvegarde				
JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+6	+2	+4	-
Réflexes	+4	+2	+2	-
Volonté	+5	+5	+0	+2 contre illusions

### Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Massue	D6	20 x2	+4	1,5kg	P	-
Dague	D4	19-20 x2	+4	0,5kg	TP	-
Arbalète légère	D8	19-20 x2	+7	3kg	P	de maître

+1 à toute attaque contre goblinidés ou kobolds

### Dons (feats)

Vigilance, Talent (Connaissance des Arcanes), Ecriture de parchemins, Fabrication de potions, Fabrication d'objets merveilleux

### Compétences

Alchimie +14 (8), Artisanat +4 (0), Concentration +11 (7), Connaissance des sorts +14 (10), Connaissance des Plans +5 (1), Connaissance des Arcanes +16 (10), Connaissance de la nature +6 (2), Connaissance (ingénierie) +14 (10), Déplacement silencieux +2 (0), Discrétion +7 (1), Equilibre +2 (0), Estimation +4 (0), Equitation +2 (0), Fouille +4 (0), Perception auditive +4 (0), Premiers secours +5 (1), Profession Apothicaire +1 (1), Profession Herboriste +5 (5), Repérer +2 (0), Scrutation +6 (2), Usage des cordes +2 (0)

### Langues

Chondathan, Commun, Draconique, Elfe, Gnome, Gobelin, Nain

### Capacités de classe

Maniement des armes courantes et de guerre, Maniement du bouclier, Port d'armure de tout type, Dons supplémentaires

### Capacités raciales

Petite (+1 AC, +1 attaque, +4 Hide), Lente (mouvement 20 pieds/6 mètres), Parler avec mammifère fouisseurs 1/jour, Sorts innés : prestidigitation, lumières dansantes, et son fantôme 1/jour chaque, +2 bonus racial en Alchimie et Perception auditive, +2 à tous jets de sauvegardes contre les illusions

### Description physique, personnalité et histoire

Agée de 55 ans, et haute de 99 centimètres (pour 17 kg et des poussières), Sélanil - ainsi que l'appelle son amie demi-elfe, car elle a de nombreux autres noms - est une magicienne gnome dont le caractère normalement joyeux s'aigrit très, très vite en aventure, au fur et à mesure des désagréments connus de tous les voyageurs : mort, attaques, prisons, trahisons, création d'ennemis, incompréhension de la part des autorités, expectative complète sur ce que font les ennemis. Ses compagnons pensent qu'elle est toujours ronchon, c'est faux, juste quand elle a des emmerdes. C'est à dire tout le temps, d'accord, mais c'est pas de sa faute.

Elle naquit en l'an 1313 (selon le calendrier valois) au sein du clan Fetnor de Valcaché (Hidden Vale, FRCS page 132). Là, elle fut baptisée, dans le désordre, Avecine, Balanim, Carnamade, Castelline, Fernottine, Nivaïl, Lorelette, Sélanil et Valnip. Au cours de sa vie à Valcaché, elle acquit également une importante collection de surnoms, certain justifiés, d'autres non. On pourra retenir «Croquelivre», témoignant de son goût du savoir, et «Yeux-de-miel», pour son trait physique le plus particulier, ainsi que «P'tite Grognonne» (Quoique ses compagnons l'appellent juste «Sélanil» ou «la ronchon»).

Elle a la peau beige, une tête ronde surmontée d'une courte chevelure brune emmêlée, un nez retroussé et des yeux semblables à l'ambre.

Ses vêtements de prédilection favorisent la fonctionnalité sur l'élégance, en général ce sera pantalon, chemise, une espèce de truc qui tient du poncho et du gilet, plus une sorte de ceinture qu'elle affectionne, pleine de poches, pochettes et anneaux pour ranger ou accrocher outils et composantes matérielles. Les tissus seront de préférence des couleurs claires, quoique la boue, le sang et la poussière du voyage finissent par tout rendre brun sale.

Toujours intéressée par le savoir et la magie, elle ne s'est pas, contrairement à la plupart des autres gnomes, fermée de portes dans ses études. C'est l'une des rares magiciennes généralistes de sa communauté, ce qui lui valut de devoir fréquemment alterner les enseignants lors de son apprentissage, et quelques reproches au sujet de livres trop longtemps empruntés. Outre la magie, elle étudia également l'alchimie, l'herboristerie, et le génie (architecture).

Accessoirement, elle fut toujours fascinée par les aimants et tout ce qui tient du magnétisme, car elle se demande comment cette attraction apparemment magique parvient à fonctionner même dans les zones de magie mortes, ou à résister à des dissipations. De plus, c'est un phénomène intéressant en lui-même.

## Avecine Balanim Carnamade Castelline Fernottine Nivaïl Lorelette Sélanil Valnip du clan Fetnor

Gnome des Rocailles / Magicienne niveau 7

Alignement: NB

### Capacités de classe

Sorts connus (préparés) :

sorts de niveau 0 : Arcane Mark, Dancing Lights, Daze (1), Detect Magic (1), Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending (1), Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost (1), Read Magic, Resistance

sorts de niveau 1 : Burning Hands, Change Self, Color Spray, Comprehend Languages, Detect Secret Doors, Detect Undead, Expeditious Retreat, Feather Fall, Identify, Mage Armor (1), Magic Missile (3), Mount, Nystul's Magic Aura, Nystul's Undetectable Aura, Obscuring Mist, Protection from Chaos, Protection from Evil, Protection from Law, Ray of Enfeeblement, Shield, Spider Climb, Tenser's Floating Disc, True Strike

sorts de niveau 2 : Cat's Grace (1), Continual Flame, Darkvision, Detect Thoughts (1), Flaming Sphere (1), Ghoul Touch, Invisibility, Levitate, Melf's Acid Arrow (1), Misdirection, Spectral Hand, Summon Monster II, Web

sorts de niveau 3: Clairaudience/Clairvoyance, Dispel Magic, Displacement (1), Fireball (2), Fly, Haste, Lightning Bolt, Slow, Stinking Cloud, Tongues, Vampiric Touch

sorts de niveau 4: Dimension Door (1), Improved Invisibility, Phantasmal Killer, Shadow Conjuration (1)

Maniement des armes courantes

Invocation de familier

Don automatique: Ecriture de parchemins, Don bonus: Fabrication d'objet merveilleux.

### Objets magiques et équipement notable

Anneau de respiration aquatique, baguette de vapeurs colorées (24 charges), baguette d'invocation de monstres II (nombre de charges inconnu), 3 potions de soins légers (1d8+2), 1 potion d'endurance, braccet magique et cape magique non identifiés; arbalète légère de maître, dague avec Flamme Continuelle sur la lame, massue standard, carreaux, kit d'herbes de soins (4 doses restantes), sac à composants, livres de sorts (2), rouleau à parchemin, plume et encrier, outre, sac à dos, et autre matériel standard d'aventurier, dont une partie dans le Sac Sans Fond commun de la compagnie