

Résumé de l'aventure

Les joueurs incarnent des prisonniers envoyés sur la prison insulaire de Borsta ; prison connue pour la courte durée de vie de ses prisonniers, quelques semaines tout au plus. Les prisonniers le savent très bien et doivent s'évader s'ils veulent survivre.

C'est une aventure écrite et testée par Telke ; destinée à être courte et pour 2 ou 3 personnages-joueurs (PJ) de niveau 2-3.

Vous pouvez laisser le hasard décider des crimes commis par les joueurs. Pour ce faire, laissez les lancer 1d6 et référez-vous à l'encadré *crimes* en dernière page. Pour chaque crime, des statistiques et des noms de personnages sont également disponibles en dernière page.

L'encadré *Gardes de la prison* vous donne les stats et noms des gardes et celui *Prisonniers* vous donne ceux des prisonniers.

Conseils avant de débiter

- Lorsque les tests ont une trop grande difficulté, n'hésitez surtout pas à dire aux PJ qu'ils peuvent coopérer – ensemble et avec les prisonniers – pour diminuer la difficulté d'un test.

Rappel des tests en coopération : Chaque participant fait un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. S'il réussit, **il offre à son partenaire un bonus de +2** (le double s'il fait une réussite critique).

Par exemple, si un PJ veut enfoncer la porte du phare seul, il devra réussir un test de FOR difficulté 20. S'il réussit à convaincre 2 prisonniers de l'aider et que tous deux réussissent un test de FOR difficulté 10, le PJ verra la difficulté de son test réduite de 4 pour atteindre une difficulté de 16. Cela peut marcher pour les tests de crochetage (guider les mains ou écouter le bruit des goupilles).

Les tests en coopération peuvent se faire en combat : Chaque participant utilise son Action

d'Attaque et fait un test d'attaque au contact de difficulté 15. S'il réussit, il offre à son partenaire un bonus de +2 à son prochain test d'attaque contre la même cible (le double s'il fait une réussite critique ou atteint 25).

- Ils peuvent également choisir de prendre le temps pour réaliser une action. Pour obtenir un 10 automatique, cela prend 2d6 minutes. Pour un 20 automatique, cela prend 2d6 heures. Pendant ce temps, il faut déterminer si les gardes s'en aperçoivent ou non.

- Les gardes sont plus forts que les PJ. Il sera difficile de les vaincre sauf en utilisant des **manoeuvres de combat**. En gros, au lieu de les frapper, ils peuvent essayer de les désarmer, les renverser, les bloquer, les aveugler en leur lançant du sable, etc.

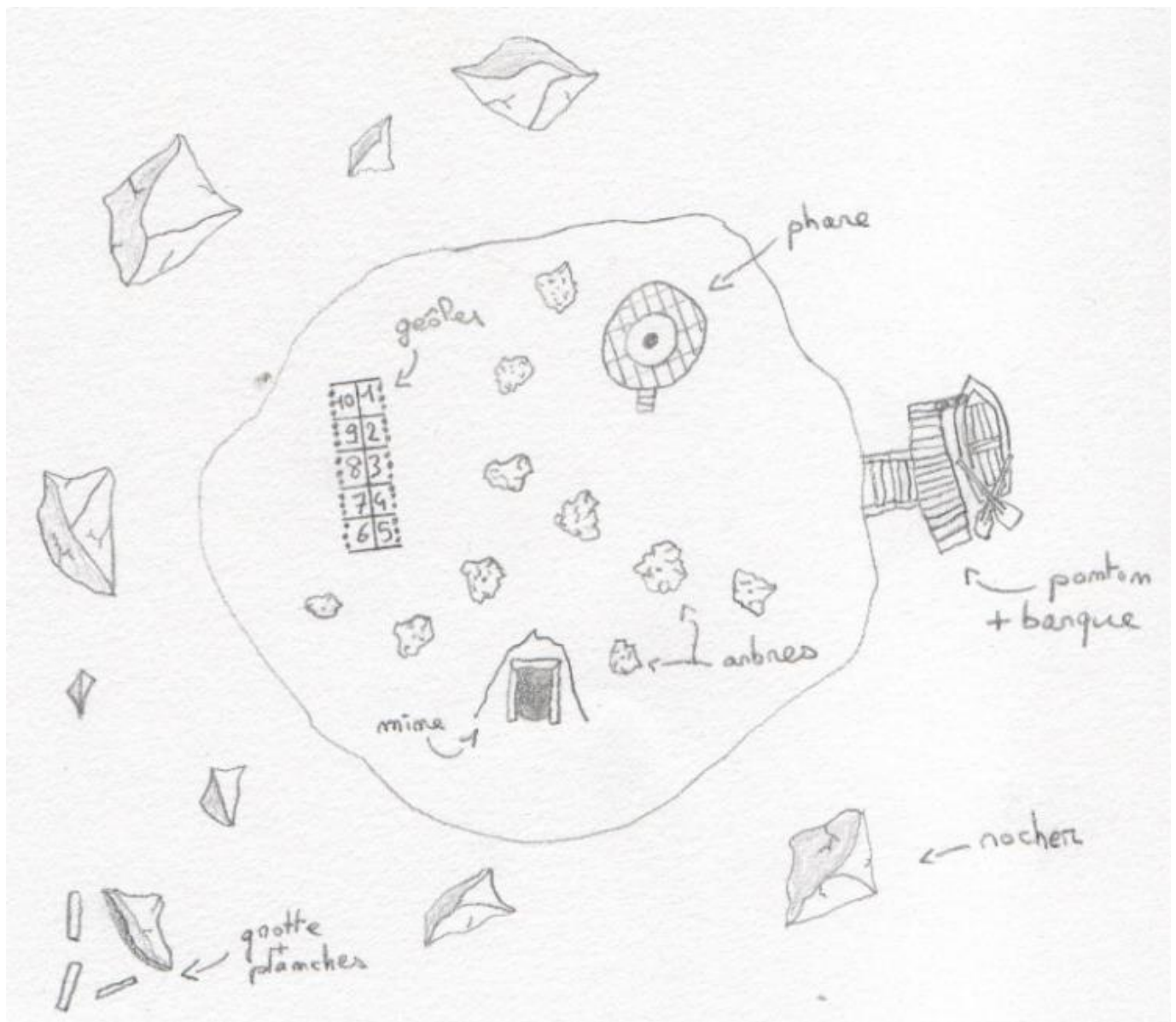
Pour ce faire, ils doivent annoncer la manoeuvre avant d'attaquer et remporter un test d'attaque en opposition (**manoeuvre risquée**). Si le PJ échoue l'opposition, l'ennemi peut appliquer la manoeuvre de son choix. **Les ennemis surpris ont -5 à ces tests d'opposition.**

Ils peuvent aussi choisir d'attaquer l'ennemi et le mettre dans une situation où il aura le choix : soit accepter la manoeuvre, soit prendre les dégâts de l'attaque (**manoeuvre d'usure**). Si l'attaque réussit (contre la DEF cette fois), l'ennemi choisit s'il subit la manoeuvre ou les dégâts.

Plan de l'île

L'île est minuscule, environ 300 mètres de diamètre. Elle abrite un phare en haut duquel un brasier est allumé chaque nuit, des géôles en extérieur pouvant accueillir 10 prisonniers dans des cellules individuelles, l'entrée de la mine, le ponton pour amarrer les bateaux et quelques arbres ici et là. Autour de l'île, de nombreux rochers sortent de l'eau et pointent leurs piques vers le ciel.

1. Le phare. C'est là que les gardes dorment. La porte du phare est épaisse et est tout le temps fermée à clef (Solidité 20, RD 7 ; **test de FOR difficulté 20** pour la défoncer et **test de DEX**



difficulté 20 pour la crocheter avec un kit ce crochetage). Chaque garde à une clef du phare.

Le rez-de-chaussée du phare est une sorte d'entrepot dans lequel sont entassés des sacs de nourriture, du bois pour le brasier et des armes (du même type que ceux des gardes) et des armures (chemise de mailles +4 en DEF) sur différents rateliers. **Un test de SAG difficulté 10** permet de trouver 3 cordes de 15 m perdues sous de gros sacs ainsi qu'un kit de crochetage.

Le premier étage abrite les lits des gardes : de simples lits une place mais bien plus confortables que les couchettes moisies des prisonniers. Ils y font aussi la cuisine, il y a donc une table, avec différents ustensiles et un jeu de carte y traîne également.

Dans un coin, **un gros coffre** (jamais fermé à clef) abrite la clef du cadenas bloquant les chaînes de la banque, 36 pièces d'argent, 3 potions de soins (+3d8 PV) et 2 trousse de soins, ainsi qu'une couleuvrine avec son trépied (L) : petit canon portatif qui nécessite la mise en place d'un trépied (ou d'un appui). Utiliser cette arme demande une action limitée et ne peut avoir lieu qu'une seule fois (elle n'a qu'une charge). Sur un test d'attaque à distance réussi, elle inflige [4d6 + Mod. de DEX du tireur] DM. La portée maximale de cette arme est de 100 mètres et sa portée minimale de 10 mètres. Si quelqu'un l'utilise en la portant dans ses bras, il perdra 1d6 DM.

Le second et dernier étage est celui du brasier. Un feu est préparé chaque matin et allumé lorsque la nuit tombe pour diriger les bateaux. Il

y a des briquets à silex et des torches près du brasier.

2. Les geôles. Il y a 10 geôles individuels. Elles ont été construites en s'inspirant des boxes pour chevaux avec comme unique différence la porte qui est faite de barreaux simples rouillés (Solidité 20, RD 15). Pour l'enfoncer ou la crocheter avec des outils de crochetage, il faut respectivement réussir soit un test de **FOR difficulté 20**, soit un **test de DEX difficulté 20** (c'est possible de le faire de l'intérieur de la geôle, les barreaux le permettent, il faut simplement un kit de crochetage).

5 geôles ont vu sur le phare, les 5 autres sont de l'autre côté et ont vu sur la mer.

Les geôles ont des numéros et vous devrez assigner chaque PJ et chaque prisonnier à une geôle particulière.

3. La mine. L'entrée de la mine est un long tunnel éclairé par des lanternes. Près des poteaux en bois supportant le trou, il y a un tonneau rempli de pioches (DM 1d4). Les prisonniers doivent aller miner à l'intérieur ; avec les mains enchaînées. Ils y minent du fer, de l'or et du platine, parfois des pierres précieuses.

4. Le ponton. C'est un petit ponton en bois, rien de plus. Le bateau qui a amené les prisonniers est déjà parti – il vient une fois par semaine environ – mais il y a quand même une grande barque avec des rames à l'intérieur. **Elle ne peut accueillir que 5 personnes maximum**, avec plus, elle s'enfonce trop dans l'eau et coulera.

La barque est attachée au ponton par des chaînes qui passent par un trou dans la coque fait exprès pour ça. Il faut réussir **2 tests de FOR difficulté 20** avec un objet pour les briser ou un **test de DEX difficulté 20** (avec des outils de crochetage) pour ouvrir le cadenas.

Il y a également de la corde autour de chaque poteau en bois (6 cordes de 15 m en tout). Elles peuvent être détachés avec un **test de DEX difficulté 3**.

Si un PJ à l'idée d'aller dans l'eau, sous le ponton, un **test de SAG difficulté 5** lui permettra

d'apercevoir, flottant et dérivant vers lui, un cadavre d'humain (ancien prisonnier ayant voulu s'échapper par la mer). Sur le cadavre, il y a une dague (DM 1d4) et une potion. La potion a un papier collé dessus mais il faut réussir un **test d'INT difficulté 15** pour déchiffrer l'écriture et savoir que c'est une potion de hâte.

Potion de hâte : Celui qui boit la potion voit son métabolisme s'accélérer pendant 1d6 tours. À partir du tour suivant, il obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En revanche, il ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

Comment s'échapper ?

- Ils peuvent s'allier – ou non – avec les autres prisonniers pour se débarrasser des 4 gardes. S'ils réussissent, ils n'auront pas de difficulté à construire un radeau ou à voler la barque. Rappel : La barque ne peut accueillir que 5 personnes maximum. Il faudra donc construire le radeau si tous les prisonniers veulent partir ensemble. Si les PJ attaquent les gardes, les prisonniers essaieront de se joindre à eux ou de faire autre chose, de façon à ce que les gardes ne soient pas tous contre les PJ. Si les attaques ont lieu dans la mine, les gardes de la tour n'entendront pas les cris.

- Ils peuvent voler la barque. Ils trouveront des armes dans le phare, pourront y tenir un siège et trouveront également la clé du cadenas bloquant les chaînes de la barque. **Les tests de discrétion la nuit sont simples (difficulté 5)** car les gardes s'enferment dans le phare et s'amusent en buvant et en jouant aux cartes.

- Ils peuvent sauter dans l'eau et nager vers la liberté, si un PJ ose réaliser ce plan suicidaire, faites apparaître des dauphins dans la mer. Si le PJ réussit un **test de CHA difficulté 20**, les dauphins décideront de l'aider. Il pourra se mettre sur leur dos et aller jusqu'à terre comme ça. Dans le cas où il échoue, les dauphins partiront et le PJ se fatiguera puis se noiera ou sera mangé par de grosses créatures cachées dans les eaux.

- Ils peuvent miner et creuser la brèche dans la mine. Celle-ci s'ouvrira sur une immense cavité et s'ils la suivent, ils sortiront par une grotte situé dans l'un des rochers autour de l'île. Il faudra ensuite de quoi aller sur l'eau. Des planches de bois provenant de bateaux brisés par les rochers pourront les aider à construire un rafiote de fortune. Il leur faudra juste des cordes. Compter 3 cordes pour un radeau de 5 personnes donc 6 cordes pour 10 personnes.

- Ils pourraient essayer de corrompre les gardes d'une manière ou d'une autre ; séduire, inspirer la pitié, promettre de l'argent, etc. Ce sera toutefois difficile car les gardes sont rodés aux mensonges des prisonniers.

Déroulé d'une journée

Les journées sont une alternance entre travail à la mine et pause d'une heure. Le travail commence vers 8h et finit à 21h ; 2 gardes sont dans la mine à chaque fois. Toutes les 4 heures de travail (12h et 17h), les PJ ont une heure de pause sur l'île. Ils peuvent se promener ou se reposer dans leurs cellules ; parfait pour se faire une idée de comment s'enfuir. Les 4 gardes surveillent les pauses et font des rondes en duo autour de l'île.

Après chaque nuit, ayant travaillé trop dur et trop peu mangé, **tous les PJ perdent 1 PV max** (qu'ils récupéreront s'ils s'enfuient et se reposent). Cela leur donnera probablement l'envie de partir rapidement étant donné le peu de PV qu'ils ont.

Début de l'aventure

Vous avez tous été accusés d'horribles crimes et avez été envoyés sur la prison insulaire de Borsta. Une prison dont la réputation est terrible : la durée de vie d'un prisonnier y est de quelques jours tellement les tâches sont dures et la nourriture peu abondante. Vous y êtes arrivés en bateau hier soir et avez été directement mis au courant de la suite : vous travaillerez dans une mine toute la journée et

ceux qui refusent seront fouettés jusqu'à ce qu'ils changent d'avis. Il faisait nuit et, à par la lueur d'un phare, vous n'avez aucune idée de la topographie de l'île. Après vous avoir habillé de fins vêtements en tissu et recouverts de saletés, ils vous ont emmené dans de petites cellules froides dans lesquelles vous avez passé la nuit.

Et nous sommes déjà le lendemain matin, vous êtes tous réveillés par le cri d'un des gardes et ses coups de pieds dans les portes épaisses de vos cellules. Vous êtes emprisonnés dans de petites pièces ressemblant à des boxes pour chevaux mais dont les portes sont faites d'épais barreaux métalliques.

Le garde vous demande de mettre des chaines en acier à vos pieds, puis à vos mains. Ensuite il dit qu'il vous ouvrira. Est-ce que vous obtenez ?

Avec les chaines aux pieds, les prisonniers ont un malus de -3 aux tests de DEX, d'attaque, en DEF et se déplace de 5 mètres par action de mouvement. Avec celles aux mains, ils ont un malus d'autant (**donc -6 aux tests de DEX, d'attaque et en DEF avec les chaines aux pieds et aux mains ; cela compte aussi pour les PNJ**). Avec les mains enchainées, ils ne peuvent pas non plus lancer de sorts. Pour crocheter ou briser des chaines, il faut réussir respectivement soit un test de DEX difficulté 10 avec des outils de crochetage soit un test de FOR difficulté 20.

Si un prisonnier refuse de mettre les chaines, le garde prendra un long baton et le frappera à travers les barreaux (il perd 1 PV par coup). Étape qu'il fera autant de fois que le prisonnier refuse d'obtempérer

Un prisonnier peut-être tenté de faire semblant de mettre ses chaines. Il faudra réussir un **test de DEX difficulté 15** ; en cas d'échec, le garde s'en apercevra et lui donnera un coup de baton.

Après que tous se soient enchainés, vous pouvez lire ceci : Un garde ouvre les portes de vos cellules, l'une après l'autre et vous voyez mieux dans quoi vous êtes tombés. Vous êtes sur une minuscule île de quelques centaines de mètres de diamètre, avec un phare à une cinquantaine de mètres de vous et plus loin, un ponton en

bois. De gros rochers entourent l'île sauf vers là où le ponton a été installé. Il y a un peu de verdure, une dizaine d'arbres tout au plus poussent au milieu de l'île. Un autre garde rejoint le premier alors que vous voyez les autres prisonniers, vous êtes environ une dizaine. Le garde s'approche de vous et vous crie dessus : « *Écoutez moi bien les petits nouveaux ! Vous êtes dans la prison de Borsta ! Vous allez travailler dans la mine pendant votre séjour ici et si vous êtes sage et que vous travaillez bien, vous sortirez peut-être un jour de là. Un test de SAG difficulté 5* permet d'entendre l'autre garde rire quand il dit ça. *Si vous essayez de vous enfuir par l'eau, vous mourrez comme ceux qui ont essayé avant vous ! Vous m'avez bien compris ?!* ». Il s'approche d'un des PJ au hasard et lui crie dessus « *Tu m'as bien compris toi ou t'es complètement sourd ?!* ». Si le PJ lui répond pas ou dit quelque chose de peu adapté à la situation, le garde lui donne un coup de fouet et ajoute « *Voilà ce que vous aurez à chaque fois que vous serez insolent ! Un coup de fouet !* ».

Après le briefing du garde, les PJ sont emmenés vers la mine, vous pouvez leur lire le passage suivant :

Les deux gardes vous font marcher quelques minutes autour de l'île et vous arrêtent devant un long tunnel éclairé. L'un des gardes vous dit de prendre une pioche et d'avancer dans la mine.

Elle s'enfonce profondément sous terre et est toujours éclairé par des lanternes accrochées au plafond. Au bout de quelques minutes de marche, vous voyez un gisement de fer. Le garde commence à parler : « *Bon voilà du fer, commencez à miner. Vous en avez pour toute la journée et vous avez pas intérêt à faire les fainéants sinon c'est le fouet !* »

Il y a 2 gardes dans la mine pendant que les 2 autres sont dans le phare en train de jouer aux cartes. Les gardes vont et viennent le long du tunnel.

Vous pouvez jouer certains de ces passages pendant qu'ils minent (le 1 est obligatoire) :

1. Après avoir donné un coup de pioche dans un recoin biscornu de la mine, l'un des PJ décroche

Gardes de la prison (NC2)

Il y a 4 gardes : Gahran, Basa, Igris et Saisoh .

Ils sont habillés en chemise de mailles et portent leurs armes à la ceinture ou en bandoulière. Ils ont tous un trousseau de clefs accroché à la ceinture avec deux grosses clefs (phare et cellule) et une petite (chaines des prisonniers)

Il y a normalement toujours au moins 1 garde dans le phare et 1 à surveiller les prisonniers.

Ils ont peu d'estime pour les prisonniers et, sachant que de toute manière les prisonniers vont mourir ici, ils n'hésiteront pas à les frapper à la moindre occasion. Ils peuvent également ramener un prisonnier de force en cellule s'il se rebelle trop ; dans ce cas, il n'aura même pas à manger le soir et perdra 2 PV max.

FOR +3* DEX +0 CON +2 INT +0 SAG +1 CHA +0

DEF 17 PV 35 Init 10

Épée courte +6 DM 1d6+5

Dague +6 DM 1d4+5

Long baton +6 DM 1d4+3 ou seulement 1 lorsqu'il est utilisé pour inciter les prisonniers.

Fouet +6 DM 1d4+3 ou seulement 1 lorsqu'il est utilisé pour inciter les prisonniers.

un morceau de fer du mur rocheux. Il découvre derrière un interstice, comme s'il y avait quelque chose. Plus il mine, plus la brèche s'ouvre et mieux il voit qu'il y a un passage derrière. La brèche est dans un coin sombre de la mine et les gardes ne la verront pas.

Il faudra miner tout seul pendant 3 jours pour ouvrir le passage et pouvoir y passer ; la durée diminue de 1 jour par personne qui l'aide. Ce passage long de quelques centaines de mètres descend par dessous la mer et remonte ensuite pour donner sur une grotte située sur l'un des rochers entourant l'île. Il n'y a rien à part des planches de bois qui flottent dans l'eau. Parfait pour se faire un petit radeau en bois, mais il faut d'abord trouver plusieurs cordes (3 cordes pour 5 personnes).

2. **Ald** est près d'un PJ et semble à bout de force. Il arrête et s'écroule sur ses genoux. **Si le PJ ne l'aide pas** à se relever, l'un des gardes ira le fouetter jusqu'au sang avant qu'il ne s'évanouisse complètement. Puis il le trainera à sa cellule ; il y aura donc juste un garde pendant quelques temps. **Si le PJ l'aide** à se relever, il le remerciera et acceptera de l'aider s'il le demande.

3. L'un des gardes semble intrigué par quelque chose accroché à l'une des parois. Il gratte avec le bout de son baton et une pierre brillante tombe par terre. Il la ramasse et la met dans sa poche. Pendant l'action du garde, ce dernier à un **malus de -5 aux tests de SAG**, il devient facilement surprenable.

4. **Tomli** s'approche d'un PJ et, en minant, lui dit : *« Tu pourrais cacher un truc pour moi, pas longtemps, juste une journée. C'est une lame que j'ai fabriqué avec des trucs trouvés ici et là. Je crois que l'un des gardes à des doutes sur moi et va me fouiller ce soir. Prends là en attendant et je t'en serais reconnaissant. Elle pourra me servir à m'enfuir d'ici et je pourrais te prendre avec moi ! »* Il lui tend une courte lame (DM 1d4) sans manche.

5. Alors qu'ils sont en train de miner, il y a un éboulement qui sépare la mine en deux. Du côté complètement fermé, un garde est avec certains PJ et prisonniers, la brèche est également de ce côté. Le garde est alors paniqué et dégaine son épée en disant aux prisonniers de ne pas faire de bêtise. Alors que de l'autre côté, avec la sortie, il y a l'autre garde qui s'empresse d'aller au phare pour appeler de l'aide. Les autres gardes arrivent au bout de quelques minutes et mettent 5 minutes pour enlever les pierres qui bloquent la mine.

Suite de l'aventure

Après l'introduction, **faites que les gardes fassent les pauses à 12h et 17h**, encouragez les PJ à explorer, préparer un plan ou dialoguer avec les autres prisonniers.

Vous pouvez jouer certains de ces passages pendant leur pause (le 1 est obligatoire) :

Prisonniers

Il y a 7 prisonniers en plus des PJ (10 prisonniers max) ; ils sont là depuis 5 à 10 jours.

Tomli, Ald, Simon et **Silvia** sont là pour avoir commis divers vols, braquages ou abus de faiblesse. **Tomli** est solitaire et préférera agir seul. **Ald** a confiance en presque personne. **Simon** est calme et mystérieux. **Silvia** veut partir à tout prix et suivra facilement un bon plan.

Ils ont les stats suivantes :

FOR +0 DEX +4* CON +0 INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 16 PV 8 Init 18 Attaque +5

Adelda, Lesa et **Urok** sont là pour avoir commis des actes de violence et des meurtres. Ils sont tous trois très costauds. **Adelda** est sanguine et aura du mal à se contenir si elle a l'occasion de tuer un garde. **Lesa** est peu entreprenante et préférera rester en prison pour purger sa peine. **Urok** est un peu nigaud.

Ils ont les stats suivantes :

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10 Attaque +4 (DM+3 au contact)

1. **Silvia** passe près d'un PJ et lui dit : *« Je sais comment fabriquer des outils de crochetage avec des morceaux de bois. Il me faut juste pouvoir en ramasser et en cacher dans mes vêtements sans que les gardes me voient le faire. Tu peux faire une diversion pour que j'y arrive ? Je sais pas tu pourrais coller une beigne à un autre prisonnier. »* Si le PJ fait une diversion, **Silvia** fabriquera 2 kits de crochetage et en donnera 1 le lendemain au PJ qui l'a aidé.

2. Alors qu'un PJ s'approche du ponton, l'un des gardes arrive et lui dit : *« Alors, on aimerait bien voler la barque et s'enfuir. Essaies même pas, elle est bien attachée par de solides chaînes »*.

3. **Adelda** dit à un des PJ : *« Y'a un garde qui commence à m'énerver franchement. Je sais que je vais crever ici alors autant essayer de le buter avant de mourir. Mais il me faut une arme, même une petite dague. T'aurais pas ça sur toi ? »*. Le PJ peut lui offrir une dague s'il en a une ou alors la convaincre de le faire même sans arme ; il

faudra qu'il réussisse un **test de CHA difficulté 10**. S'il réussit ou s'il lui donne une arme, Adelda attaquera le lendemain l'un des gardes, dans la mine. Qui sait, elle pourrait réussir à le tuer avec de la chance.

4. L'un des PJ voit **Urok** aller près du ponton et regarder en-dessous avec de grands yeux. S'il lui demande ce qu'il a vu, il répondra qu'il a aperçu un cadavre flotter.

Vers 21 heures, ils sont ramenés en cellule et les gardes les détachent, un par un, en utilisant les clés de leurs trousseaux. Ensuite un garde leur lance une gamelle en cuivre remplie d'une chose ressemblant à du porridge, en plus d'un verre d'eau. C'est très peu, les PJ auront toujours faim après avoir mangé et se rendront compte à ce moment qu'ils seront affamés et mourront en travaillant s'ils ne partent pas rapidement.

Rappel : après chaque nuit, les PJ perdent tous 1 PV max. Ils récupèrent quand même les PV perdus dans la journée après une nuit de repos.

Vous pouvez jouer certains de ces passages pendant la nuit :

1. L'un des gardes sort du phare alors que les 3 autres y sont encore. Il est visiblement ivre et va près d'un PJ pour se moquer de lui. Il lui dit, en bégayant et avec une bouteille à la main : « *Tu vas mourir ici. Tout seul et tout le monde s'en fout car t'es qu'une raclure de criminel ! Et tu sais quoi ? Bah...* ». Avant de terminer sa phrase, il s'écroule sur la porte en barreaux de la cellule du PJ. Il dormira pendant quelques minutes avant de se réveiller en sursaut. Le PJ peut en profiter pour essayer de lui voler ses clés, ses armes, le tuer, ou autre chose.

2. C'est la pleine lune, il s'avère que **Simon** est un loup-garou infecté ! Il se transforme en un énorme loup et hurle à la mort en essayant de défoncer sa porte (voir l'encadré loup pour les stats ; s'il réussit un test de FOR difficulté 20, il défonce la porte). Tous les gardes se ruent sur lui et lui donne des coups d'épées et de batons à travers sa cellule. Ils ont tous -10 aux tests SAG durant ce laps de temps.

Les journées se poursuivent les unes après les autres. Elles sont redondantes, toujours la

Loup-garou infecté

FOR +3* DEX +1* CON +3 INT -2 SAG +2* CHA -2
DEF 15 PV 15 (RD5 sauf avec de l'argent) Init 17
Morsure +4 DM 1d6+3

même chose, encore et encore. Cela devrait leur permettre de comploter un plan.

Épilogue

Si les PJ ont réussi à s'enfuir, lisez-leur ceci :

Vous vous êtes échappé de la redoutable prison de Borsta ! Sur votre barque, [navire de fortune ou encore dauphins] vous naviguez pendant des jours sur les eaux, sans trop savoir où vous allez. Mais la chance vous sourit : aucune tempête ne vous tombe dessus et aucun bateau ne vient vous rattraper. Alors que la faim et la soif sont de plus en plus insupportables, vous voyez enfin une terre à l'horizon ! Il y a même des pêcheurs sur la rive ! Lorsqu'ils voient votre état déplorable, ils courent dans l'eau pour vous aider, vous offrir à boire, à manger et un toit sous lequel dormir ! Vous êtes sauvés !

Pour ceux qui ont échoué (et sont surement morts), je vous laisse improviser un petit texte en fonction des circonstances de leur échec et la façon dont les gardes se sont débarrassés de leurs corps !

Créer rapidement les PJ

L'aventure est courte, si vous ne l'incorporez pas dans une aventure plus longue, je vous conseille de ne pas vous embêter avec les profils/classes. Pour encore plus de simplicité, on va considérer qu'ils sont tous humains mais vous pouvez parfaitement changer ça

Les personnages ont simplement besoin d'avoir les statistiques suivantes. Voici comment les obtenir rapidement à partir d'un niveau :

FOR, DEX, CON, INT, SAG et CHA : Utilisez la méthode par répartition : les PJ répartissent 6 points de Mod., avec comme maximum +4 dans la même caractéristique.

DEF = 10 + Mod. de DEX + armures/bonus

DV : Prenez un d8 s'ils n'ont pas de profil.

PV = 8 + (le résultat d'1d8 par niveau supplémentaire) + (ajoutez le Mod. de CON pour chaque niveau même le premier).

Init = 10 + (Mod. de DEX x 2)

Attaque au contact = Niveau du personnage + Mod. de FOR

Attaque à distance = Niveau du personnage + Mod. de DEX

Les pré-tirés.

Voici des pré-tirés faits à partir de chaque crime possible (le crime 1 a les stats du pré-tiré 1, le crime 2 a les stats du pré-tiré 2, etc.).

1. Grim Lalau (nv2)

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 11 PV (1d8) 15 Init 12

Attaque au contact +3 et à distance +3

2. Claude Baxter (nv2)

FOR +0 DEX +0 CON +1 INT +2 SAG +2 CHA +1

DEF 10 PV (1d8) 19 Init 10

Attaque au contact +2 et à distance +2

3. Hilda Conagar (nv2)

FOR +4 DEX +0 CON +0 INT +0 SAG +0 CHA +2

DEF 10 PV (1d8) 15 Init 10

Attaque au contact +6 et à distance +2

4. Julien Nasfrith (nv2)

FOR +0 DEX +3 CON +0 INT +0 SAG +3 CHA +0

DEF 13 PV (1d8) 10 Init 16

Attaque au contact +2 et à distance +5

Crimes

1 : Ancien cuisinier pour la cour royale, il a été reconnu coupable de tentative d'empoisonnement ; le gouteur de la famille royale ayant été malade pendant plusieurs jours. En réalité, les ingrédients avaient tourné et il est innocent.

2 : Vieux tueur en série qui se faisait passer pour un vieillard hagard et perdu au beau milieu de la nuit. Ceux qui le secouraient par bonté d'âme ne passaient pas la nuit.

3 : Ancienne bouchère d'une grande ville dont la viande favorite est l'humain. Elle allait en attraper la nuit dans les quartiers pauvres mais a fini par être attrapée elle-même, par la garde.

4 : Il a ramassé un bijoux perdu dans un talus alors qu'il se promenait à l'orée d'un bois et eut le malheur de le porter en public. Le bijoux fut alors reconnu et il fut accusé de vol doublé de meurtre, alors qu'il était innocent. Le bijoux avait été volé en même temps que plein d'autres chez une famille riche et le voleur avait tué le père.

5 : Voleuse qui s'est faite prendre après avoir volé les bijoux d'une famille riche et tué le père (crime du numéro 4). Elle n'a rien dit lorsqu'une personne innocente fut considérée comme son coéquipier de vol.

6 : Pyromane qui s'amusait à lancer des lanternes à huile sur les toits de chaume des maisons de son village. Elle réussit quand même à incendier la moitié du village.

5. Royda Saphir (nv2)

FOR +0 DEX +3 CON +0 INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 14 PV (1d8) 11 Init 16

Attaque au contact +2 et à distance +5

6. Jennifer James (nv2)

FOR +2 DEX +1 CON +1 INT +0 SAG +1 CHA +1

DEF 11 PV (1d8) 17 Init 12

Attaque au contact +4 et à distance +3