

# Grome Tout Puissant

Un scénario originellement prévu pour Warhammer par Baron Zéro (*L'Apothéose de Ranald*)

## Introduction

*Grome Tout Puissant* est un scénario pour des aventuriers de niveau moyen au minimum. Elle prend place dans la capitale de l'Empire, Losaz, lors de la semaine sacrée de la saison du Feu. Son thème repose sur un acte de cambriolage perpétré par les aventuriers durant les festivités de la capitale impériale et nécessite donc des personnages doués pour le vol... Toutefois, le thème pourra aisément être élargi aux festivités impériales et les PJ's pourront ainsi y vivre de grands moments !

## Préparatifs

Pour jouer cette aventure, le MJ aura besoin du Livre du Monde de JRJRF, du Livre de Magie ainsi que du Bestiaire. Vous pourrez retrouver les caractéristiques des PNJ en annexes à la fin du scénario.



## Le Décor

La semaine sacrée de la saison du Feu est l'occasion de grandes fêtes populaire dans l'Empire et particulièrement à Losaz. Des tournois sont organisés dans les arènes ainsi que des combats de gladiateurs et mercenaires. L'alcool coule à flots dans les tavernes et auberges de la ville. Des processions rythment les journées tandis que les nuits sont plus propices à la fête, bien que des prières soient rendues un peu partout dans la cité. Les Grands font preuve de largesses rivalisant les uns avec les autres sur leurs prouesses, leurs atours, leurs fêtes, leurs dévotions ou leurs richesses... C'est dans ce contexte qu'un des seigneurs de l'Empire, Ranald de Sydlar a récemment acquis une œuvre d'art dont tout le monde parle en ville. Cette œuvre très controversée, *Grome Tout Puissant*, par De Venzio un célèbre artiste ilmiorais, conte comment la Déesse *Asréfia* ne serait en réalité qu'une vassale de *Grome*, la scène représentée par la tapisserie se déroule lors des *Secondes Ténèbres* alors que le conflit divin s'enlisait sur la terre de Lysgarda. Elle met en exergue la

supériorité de *Grome* face à l'impuissance d'*Asréfia*, lors d'une confrontation entre eux au sein de la Cour Céleste. La tapisserie est un chef d'œuvre qui mesure 5m50 de longueur pour 3m de haut et pèse 165 Kg (TAI 24) pour une valeur de 1 750 EO. Étudier cette œuvre pendant 1 heure de temps de jeu par tranche de 10% en Con. des Mythes & Sagas et Con. de la Guerre, Le joueur pourra alors gagner 1D6-2% pour chacune de ces deux compétences ou choisir de n'y rajouter qu'1%. Bien qu'elle soit une pièce de choix pour tout collectionneur qui se respecte, cette tapisserie est tenue en haute estime par le culte de *Grome* qui aimerait bien récupérer cette sainte relique pour lui même. Le culte d'*Asréfia* ne regarde pas cette œuvre avec un regard aussi bienveillant et nombreux sont ceux qui seraient prêt à prendre des mesures désespérées pour détruire ce blasphème, tant que cette destruction ne porte préjudice à personne d'autre bien sûr. Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour impliquer vos joueurs dans cette aventure. Ils peuvent être embauchés par une prêtresse d'*Asréfia* ou un prêtre de *Grome* pour détruire ou récupérer la tapisserie, voire même avoir leur propre plan de vol après avoir entendu qu'une œuvre de grande valeur venait d'arriver en ville. Les deux personnes suivantes peuvent servir d'employeur à vos joueurs. Une idée intéressante serait même de confronter deux groupes différents dans la maison du seigneur, chacun souhaitant récupérer le tableau pour un employeur différent.

En attendant la fête bat son plein dans la capitale, et il est fort probable que si les PJ's rentrent de je ne sais quelle quête, ils aient purement et simplement oublié la date et les réjouissances qui en découlent. Un jet sous Mémoriser pourra peut être leur rafraichir la mémoire.

S'ils n'y pensent plus, les PJ's seront alerté par le nombre de personnes sur les routes et faisant la queue pour entrer dans la cité.

C'est à ces occasions que l'on peut admirer la formidable puissance et machine qu'est l'Empire... En effet toutes les portes sont grandes ouvertes mais gardée par le guet de la prévôté. Une vingtaine de miliciens, sur chaque porte, sont chargés de réguler le flux de la foule, de s'assurer que des aventuriers et autres routiers ne viendront pas gâcher la fête et surtout perçoivent l'impôt ! Le droit de péage s'élève à 1 SC par personne, cela représente une véritable manne étant donné que la population de la ville est plus que doublée pour les fêtes ! La milice tente de contrôler les aventuriers et mercenaires en percevant les Licences (octroi d'armure et de port d'épée, cf Livre du Monde, le Monde de JRJRF, les Impôts)... Ne pas s'acquitter de l'impôt oblige à céder épées et armures à la milice !

Losaz offre un visage particulièrement, cosmopolite, festif, fervent et bruyant durant la semaine sacrée. Toutes

sortes d'attractions se rencontrent au détours des rues et ruelles, voyants, rôtisseurs, pickpockets, prédicateurs, marchands exotiques, mendiants, jongleurs, prostituées, montreurs d'ours, lutteurs et autres gladiateurs attirent le regard et les attentions !

Lors de leurs balades dans la cité les PJs seront sujet à toute sorte de rencontres, effectuer 1D4 à 1D12 jets par jour suivant leur activité...

1D20	Rencontre
1	Rue de la soif, toutes les auberges regorgent de fêtard éméchés se faire une place relève de la gageure !
2	La place est occupée par des lutteurs et les paris vont bon train entre fêtards...
3	Pickpocket doué ou mendiant particulièrement convainquant...
4	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable...
5	3D8 fêtards très agressifs ...
6	Troubadours donnant un spectacle de qualité ...
7	Procession religieuse toutes les rues bloquées dans le quartier
8	1D6 guerriers ivres qui cherchent la bagarre
9	Montreur d'ours, prostituée ou marchand exotique...
10	Grande Procession, pickpockets, rues engorgées et bloquées, fanatiques et intégristes de tout poil s'en donnent à cœur joie (le lynchage d'impies est une possibilité...)
11	Tournoi impromptu, organisé sur une place publique, une dizaine de seigneurs y participent, ambiance chaude dans le quartier à cause des nombreux guerriers qui sont attirés pendant les joutes ...
12	Embuscade dans une ruelle, 1D6+4 voleurs tombent sur les PJs !
13	Maison close très attrayante, la patronne est une barde niveau 1D12, les aventuriers ont 50% de chances de se faire dévaliser après avoir passés une merveilleuse soirée ...
14	Diseuse de bonne aventure, mage devineresse niveau 1D20, bienveillante ou non ...
15	Les aventuriers se retrouvent au beau milieu d'une bataille rangée entre deux cultes rivaux...
16	2D4 hommes d'armes, niveau 1D6 et un sergent niveau 1D6+2 d'un baron lointain font arroser la fête, gais ils s'en prennent aux passants...
17	Les aventuriers ont maille à partir, de manière fortuite (!), avec deux prêtres des ténèbres de niveau 1D12 ...
18	Cortège remarqué d'une majestueuse ambassade de Siwaé ...
19	Magnifique cortège d'une délégation djerhate...
20	Cortège remarquable d'une troupe de troubadours et acrobates d'Ilmiora ...

Si les PJs le souhaitent certains d'entre eux peuvent s'inscrire au tournoi des gladiateurs qui commencera dès le soir venu dans le quartier des Arènes, aux Arènes Impériales, le coût d'inscription s'élève entre 25 DA et 15

EO par personne, il faudra remporter au moins 2 combats pour être remboursé de sa mise de départ. Chaque défaite entraîne une exclusion du tournoi, et souvent la mort dans l'arène, seuls les plus fortunés emploient des guérisseurs, magiciens qui auront le droit de seulement intervenir dans les coulisses de l'arène et non sur le sable. Quoiqu'il en soit la renommée de ces jeux attire plus de 300 guerriers venant des quatre coins de l'Empire et même du monde entier pour participer aux combats ! Le favori est Groosh, le capitaine de la garde de l'ambassadeur de Dhoz-Kham à Losaz...

Mais ces fêtes populaires ne sont rien encore devant les fabuleuses joutes impériales qui elles aussi drainent la fine fleur de la chevalerie impériale et même au-delà. Les participants, nobles bien entendu, misent seulement la totalité de leur équipement en armes et armures...

**N.B. :** Si les autorités sont plutôt coulantes lors des festivités afin de permettre leur bon déroulement, il n'en va pas de même pour la justice qui sera expédiée avec la plus extrême fermeté vis à vis des criminels pris en flagrant délit durant la période...

### Mère Soleen Berg

Prêtresse Niv. 15, Humaine, 59 ans

La mère Soleen Berg est une femme sévère dont l'air revêché et le manque apparent de compassion ne semblent pas aller avec son rôle de prêtresse et supérieure de l'hospice des gueux. Elle a vu trop de personnes mourir à cause de leur propre négligence des règles primaires d'hygiène et cela l'a rendue plus dure au fil des ans. C'est une femme pieuse qui ne reculera devant rien pour venir en aide aux malades ou aux blessés qui visitent l'hospice qu'elle dirige conjointement à son temple (mineur). Soleen vint au service d'Asrélicia après une jeunesse difficile passée comme pillard sur les champs de bataille et "amie des soldats". A cause de ce passé en dents de scie, ses supérieurs pensent qu'elle est parfaite pour prendre contact avec un de ces groupes d'individus qui se font appeler aventuriers et leur demander d'obtenir *Grome Tout Puissant* pour eux. Soleen n'est pas vraiment joyeuse à l'idée de faire ce travail et cela devrait se ressentir lorsqu'elle rencontrera les personnages.

Bien qu'elle leur propose la somme maximale que le culte puisse dépenser dans ce cas précis (env. 4 000 DA), elle écourtera le plus vite possible l'entretien afin de ne pas passer trop de temps en leur présence dérangeante, toutefois elle exposera rapidement les vues de son culte...

### Merry Herzlos, 31 ans

Voleur Niv. 13, Humain

Merry Herzlos est le chef de la Guilde Herzlos, une organisation qui sévit en essayant de respecter les principes édictés par Baloo. Ils volent sans tuer, n'utilisent la violence que dans la plus extrême nécessité, et utilisent une petite portion de leurs profits pour entretenir un lieu saint dans un des quartiers pauvres de la ville basse. Ces règles ne conviennent pas à beaucoup de criminels, qui préfèrent casser les têtes en même temps qu'ils bafouent les lois. Merry aimerait étendre ses opérations à la haute noblesse et pour cela il a besoin d'un petit coup de main temporaire...

Les personnages de vos joueurs sont donc invités dans son bureau, une pièce cachée derrière un troquet. Il les

recevra assis sur son bureau en train de jouer à crocheter une grande variété de serrures. Les voleurs professionnels devraient être impressionnés par ses compétences en la matière. Il leur explique la situation et leur propose 1 000 DA chacun pour s'emparer de la tapisserie, il précise également que la maison doit receler bien d'autres richesses qu'il leur laissera volontiers... contre 10% du montant. Le plan de Merry est de pouvoir ensuite conclure une vente avec les nains du temple de la Terre d'Orgburg, à Karat-Org, où le Prêlat Boradan Brogin devrait s'enorgueillir de posséder une telle œuvre sacrée. Le premier contact à déjà eut lieu et s'est plutôt bien déroulé...

## Mise en bouche

Avant que le cambriolage ne commence, des joueurs astucieux voudront probablement se renseigner sur leur cible à travers une reconnaissance des lieux ou toute autre activité d'espionnage à livrer au Quartier Hautecour. Une servante aigrie nommée Gerda qui a été fustigée pour son manque de tenue par le très strict Sydler sera ravie de dessiner un plan de la maison du juge contre 5 deniers.

S'ils refusent de payer cette somme, un aventurier pourra tenter d'entrer dans la maison durant la journée pour se renseigner sur les lieux grâce à un déguisement approprié et réussi ! Il ne sera pas autorisé à pénétrer dans la chambre du maître ou à déranger Sydler, qui se trouve dans la bibliothèque à ce moment là.

Sur un jet Complexe\* sous Eloquence réussi, ils peuvent apprendre les renseignements suivants sur la maisonnée :

**Noblesse** : *"Le seigneur Sydler utilise des méthodes musclées pour obtenir la justice et des aveux. Il a déjà mené des accusés à la potence parce qu'ils ne voulaient pas avouer !"*

*"Ser Sydler est seigneur depuis deux ans seulement, il a depuis acheté sa maison forte de Losaz et y passe le plus clair de son temps avec sa... poule... une parvenue, à beau cul il est vrai, venue de je ne sais quel infâme quartier !"*

"Le seigneur Sydler organise parfois de somptueuses fêtes orgiaque ou les gens les plus en vue sont conviés !"

**Milicien** : *"C'est un personnage impérial, noble et respecté, mais j'ai servi sous ses ordres lorsque ser Sydler dirigeait le cinquième hallebardier. Il faisait déjà preuve de cruauté, une vraie terreur, aussi vif qu'un serpent et pas plus aimable que maintenant."*

Sur un jet Délicat\* sous Eloquence réussi, et/ou une petite tournée ou deux, ils peuvent apprendre les renseignements suivants sur la maisonnée :

**Bourgeois** : *"Je ne saurais dire quand lui a pris sa passion de l'art. Sydler était un chevalier plutôt rustre avant d'acquérir son statut actuel. Il n'avait jamais fait preuve de bon goût avant, regardez ce que peut devenir un simple chevalier lorsque la chance frappe à sa porte, même son maître d'hôtel a de l'or sur ses vêtements."*

*"Le seigneur Sydler organise parfois de somptueuses fêtes orgiaque ou les gens les plus en vue sont conviés !"*

Sur un jet\* sous Eloquence réussi, et/ou une petite pièce, ils peuvent apprendre les renseignements suivants sur la maisonnée :

**Voleur ou Mendiant** : *"Sydler est quelqu'un de très prudent et de nombreux mercenaires des Phalanges Rouges gardent sa demeure."*

**Servante** : *"C'est un mauvais maître, que ce seigneur. Lorsque je travaillais chez lui, il nous menaçait constamment, nous battait et hurlait à toute heure du jour et de la nuit."*

*"C't'un maît' sans cœur, y n'hésite point à s'servir d'son droit de cuissage su es terres. Et certaines n'sont foutrement jamais rentrées chez elles après ça, s'doute à cause d'la honte..."*

*"Lé maudit celui qui travaille pour ceusse là ! Tiens la belle sœur du frère au charpentier qu'a fait l'toit d'la Mahaut et qu'est ma cousine lointaine, ben elle est morte idiote après ça !"*

\* Un PJ d'origine sociale noble verra son modificateur décalé d'un cran vers les bonus. Ex Délicat devient Normal...

Le Seigneur Sydler est secrètement un adorateur d'Arroy Lann. Des années auparavant, après avoir étanché sa soif de sang sur de nombreux champs de bataille, sa cupidité le conduisit à convoiter la seigneurie de son employeur du moment. La mission qu'il s'était imposée était impossible au commun des mortels c'est pourquoi il vendit son âme à Arroy Lann qui lui donna ce qu'il voulu en échange... Un à un tous les membres héritiers de la famille seigneuriale succombèrent puis rapidement le seigneur en titre ne vu plus en lui que le fils prodige. Et il eu tout juste le temps d'en faire son héritier avant de passer à trépas. Le seigneur Sydler est à la tête de la seigneurie à une cinquantaine de kilomètres au Nord-ouest de Losaz. Mais il dut en payer le prix de son âme (que la déesse possèdera quoi qu'il advienne, le jour de ses 50 saisons des fleurs), en attendant il "profite" également d'une succube qui partage sa couche et lui réclame jour après jour plus de victimes...

Sydler est devenu un vrai suppot de **Ténèbraë**, et poursuit la lutte contre le monde des mortels dans l'ombre, c'est la raison pour laquelle il est entré en possession de la tapisserie, espérant qu'elle pourra concourir à fomenter rébellions, troubles et chaos dans l'Empire...

Surveiller la propriété Sydler peut également être intéressant, quelques jets sous diverses compétences pourront s'avérer nécessaire en fonction des circonstances...

- Il y a toujours un mercenaire, Lancier Rouge, en faction au portail d'entrée. Un Lancier Rouge qui fait une ronde sur le rempart et un mercenaire en faction sur la plus haute tour. (Voir et Embuscade)

- La tour carrée, la plus haute abrite un soldat mais également un scorpion en état de marche. (Voir et Con. de la Guerre)

- Une poterne existe dans le mur d'enceinte, à moins de 20m de la maison-forte, donne sur la ruelle de la Fricasse. (Voir et Con. de la Guerre)

- La propriété est bordée par deux axes la ruelle de la Fricasse et la rue des Lunes. Les maisons bordant ou s'adossant aux remparts (de 6m50 de haut) sont toutes limitées à 3m50 au faitage, et ce jusqu'à une distance de 20m des murs. (Embuscade et Con. de la Guerre)

- Passer plusieurs jours, au moins trois selon la qualité des jets, à épier les allées et venues de la maisonnée permet d'observer que de Sydler et sa femme, une vraie beauté

soit dit en passant, sortent fréquemment de leur maison toujours escortés par un égerr (esclave d'élite) et deux lanciers au minimum. De plus 12 lanciers Rouges et un égerr surveillent la maison-forte, 7 à 12 domestiques s'affairent dans la propriété et un chevalier vient d'être recruté le temps des fêtes, il contribue à garder la demeure et à faire rayonner l'aura du Seigneur Sydler sur les lices des tournois ! (Embuscade, Voir et Con. de la Guerre)

## La Maison-Forte

Sydler vit dans la ville haute, quartier Hautecourt.

Les patrouilles du guet sont fréquentes et n'apprécient habituellement pas de voir trainer des gens dans les rues une fois la nuit tombée, cependant les festivités de la semaine sacrée "autorisent" certains excès et la milice est plus coulante avec les fêtards. De plus la nuit permet de se livrer plus facilement au cambriolage.

La famille Trimsberg organise une bruyante fête un peu plus bas dans la rue et bien que Sydler ait décliné l'invitation et soit resté chez lui, le bruit de la fête ajouté à celle de la ville couvrira les petits bruits causés par des personnages maladroits. A cause du bruit ambiant, utilisez des jets sous Se Cacher plutôt que de Déplacement Silencieux si le cas de figure se présente. A l'intérieur de la maison les murs épais étoufferont la plupart des bruits, mais une soudaine envolée lyrique de la fête toute proche pourrait faire sursauter les aventuriers au mauvais moment. Les portes de la maison et de l'enceinte sont gardées ainsi que la plus haute tour qui abrite un veilleur, mais il est possible de se faufiler dans la maison.

Les choix plus ou moins judicieux sont nombreux :

- Emprunter une fenêtre qui est ouverte au deuxième étage (les fenêtres du premier sont grillagées), car il y a un magnifique chêne en face de la fenêtre ouverte de la chambre du maître de maison. Grimper à l'arbre requiert deux jets Aisés sous Escalader, ensuite un jet sous Sauter est nécessaire pour bondir d'une branche jusque dans la maison. Si le jet est raté, le malchanceux peut tenter de se rattraper au rebord avec un jet Simple sous Culbuter réussi et ensuite un jet de résistance FOR contre TAI pour se hisser dans la maison-forte. Grimper au mur qui mène dans la chambre nécessite un jet Délicat et un jet Difficile sous Escalader. Rater l'un d'entre eux signifie la chute et attire un garde, un jet sous Se Cacher est alors requis.

- Faire sauter une des grilles (30 PdA) qui barrent les fenêtres du premier étage. Si les PJ parviennent à réunir une somme de FOR d'au moins trois fois les PdA d'une des grilles, donc 90 pts, la grille cèdera au bout d'1D6 rounds. Cette solution sera quelque peu bruyante, reste à savoir ce qu'en penseront les gardes et si la milice trouvera cela à son goût...

- Escalader le mur d'enceinte. Si deux jets Délicats sous Escalader sont réussis, l'aventurier pour parvenir en haut du rempart. Avec une corde et un grappin les jets seront Simples. Le personnage aura alors le choix entre sauter du mur (5m) ou le suivre sur le chemin de ronde. S'il est assez discret il pourra se faufiler dans la cour et les jardins afin de trouver la poterne qui permet de rejoindre la rue et faire entrer d'autres PJs ou de pénétrer la maison seul.

- Faire une entrée fracassante par la grande porte. La serrure est Excellente, 18 PdA et le portail itou, 30 PdA. Il y a un mercenaire de faction à l'intérieur de la tourelle de garde, il faut soit le surprendre en s'introduisant à

l'intérieur, soit casser rapidement la porte, soit attendre qu'il appelle 3 autres lanciers en renfort pour qu'il ouvre le portail. Un des lanciers se tiendra dans la tourelle ou sur le rempart avec son arbalète. Il faudra ensuite investir la cour, puis la maison-forte...

- Faire confiance à l'imagination sans bornes des PJs...

### Cour et Jardins

Un garde seul patrouille dans cet espace, il marche de la tour d'entrée de la maison-forte jusqu'au portail du rempart, fait une pause puis fait demi-tour.

Plusieurs fois dans la nuit, il visite les jardins et longe les bâtiments annexes.

#### • Cour

Cet espace extravagant est aménagé dans le plus pur style pourprote, avec des colonnes de marbres qui entourent un bassin d'eau claire. L'eau semble potable mais quiconque la boit ou se retrouve immergé dedans doit faire un jet contre VIR 14 ou contracter la Fièvre du cerveau (Cf. Livre du Monde, Système de Jeu, le Monde). En effet quelques cérémonies dédiées à **Barbas** se déroulent secrètement ici...

#### • Jardins

Donnant sur la cuisine les jardins offrent une quasi autonomie alimentaire aux occupants des lieux, un poulailler, potentiellement très bruyant s'il est dérangé, occupe l'espace entre le jardin et la muraille, c'est là qu'est située la poterne...

#### • Écuries et Grange

Ce bâtiment de bois fait face aux jardins et s'adosse aux remparts. 6 stalles contenant 4 chevaux occupent l'écurie, le reste de la bâtisse permet d'entreposer du matériel de monte, une petite forge attenante aux box, de ferrer les bêtes et dans la suite du bâti, d'entreposer du fourrage pour les animaux et des céréales et farine destinés aux hommes et aux bêtes...

#### • Poste de Garde

Cette tourelle maçonnée à toit d'ardoises possède 3 niveaux de 15 m<sup>2</sup> et permet de surveiller le portail d'entrée. Un escalier de bois accolé à sa structure et ouvrant sur chacun de ses étages, permet de monter sur le chemin de ronde. Plusieurs meurtrières, 2 à 3 par niveaux, permettent de protéger efficacement le portail et d'avoir vue sur la rue des Lunes.

### Rez-de-chaussée

Il est tout en pierre, du sol aux plafonds et les fenêtres sont étroites et munies de fortes grilles (30 PdA). Plusieurs meurtrières assurent la défense de l'ensemble et la porte d'entrée principale se trouve au pied de la tour escalier ronde. Une voute de pierre soutient le premier étage ce qui est censé éviter les propagations d'incendie, la cuisine se trouvant à ce niveau...

#### • Cuisine

La cuisine contient un fourneau, un bac d'eau et divers pots et bocaux dans le cellier. Dans les tiroirs l'argenterie permet de rapporter 35 CO une fois revendue. Les portes au fond de la pièce mènent à la salle à manger et dans les quartiers des serviteurs. Des sanglots peuvent être entendus venant du quartier des serviteurs.

#### • Quartiers des serviteurs

Cette pièce de belle dimension est dénudée ornée seulement d'une cheminée, contenant juste des pailles

et quelques coffres pour les vêtements et les effets des servants. La plupart des occupants dorment mais deux femmes sont éveillées... Quiconque se trouve dans la cuisine ou dans l'escalier entend clairement des sanglots de femmes venant de la chambre. Écouter au travers de la porte (Jet sous Délicat sous Écouter) révèle qu'une des servantes réconforte l'autre. "*C'n'est point ta faute, Friegga. Tu pouvais pas savoir que le maître ne veut voir personne d'aut' que lui dans la bibliothèque. Il t'a salement dérouillée mais maintenant c'est fini et tu ne r'commenceras pus hein ?*"

• *Salle des gardes*

Cette salle sert de dortoir et réfectoire aux mercenaires et de lieu d'entraînement des jours de pluie. Les murs arborent de nombreuses armes en bois ainsi que l'armement des Lanciers Rouges. Mais Ranald garde également ici une grande variété d'armes de ses années en tant que soldat ainsi que plusieurs objets de collection récupérés au fils des ans.

On peut y trouver une épée longue portant la marque de fabrique du maître forgeron Magnus (arme de maître, +1 dg), un heaume (2 kg 070) et une plate complète, forgés par le clan Azer (TAI 15, Alliage Blanc, 13 PdA, 18 kg 630, elle sera portée par Sydlar s'il n'est pas chez lui) et une arbalète à répétition orgienne modifiée pour le tir rapide. Sur les râteliers se trouvent une pique kaer, une lance impériale, un épéu de guerre, un couperet d'arme, une hache de bataille, une hache des mers, un pic de guerre, une masse d'arme, un goupillon, 2 glaives, un espadon, 3 lances d'arçon, 3 dagues, 2 plommées, 3 boucliers lormyriens et un bouclier orgien. Un ensemble de mailles complet (TAI 13) trône sur un mannequin de bois. Quatre arcs longs et une centaine de flèches de chaque type sont également rangés ici, comme des centaines de carreaux d'arbalète (moyens), 2 arbalètes moyennes et 50 carreaux de scorpion.

Un escalier permet de descendre à la cave par cette salle.

Les Lanciers Rouges dacyriens sont connus pour être de formidables soldats et de parfaits gardes du corps. Chaque membre est reconnaissable à son habillement typiquement dacyrien, heaume de type grec antique, cuirasse blanchie, cape, manches et pantalon rouges. Leur bouclier est frappé d'un basilic. Les esclaves des Phalanges Rouges pourraient être qualifiés de machines tant leur esprit laisse peu de place à une volonté propre. En effet ils obéissent aveuglément aux ordres de leurs supérieurs, et ce quelles qu'en soient les conséquences, ils ne font jamais preuve d'initiative personnelle sauf dans les phases de combat. Ce sont de terribles combattants, luttant jusqu'à la mort et ne fuiront jamais, fanatisés qu'ils sont. La perspective d'honorer *Baal'Dacha* sur Lysgarda ou de rejoindre leur dieu en *Enfer* les réjouit !

Sydlar a embauché 13 lanciers, le treizième d'entre eux est un égerr, un esclave d'élite...

Ils montent la garde dans la propriété, comme décrit ci-dessus, cependant vous êtes libre de les déplacer ou d'introduire d'autres gardes pour augmenter la tension durant la partie. Ces gardes ne sont pas des automates stupides, mais s'ils sont excellents sur un champ de bataille, ils ne sont pas non plus de très bons gardes. Ils peuvent quitter leur poste pour faire quelques recherches

s'ils entendent du bruit mais ne poussent pas les investigations très loin.

### Premier étage

Les parties communes sont éclairées par des torches, mais il y a de profondes zones d'ombres au niveau de l'escalier et des recoins...

Toutes les fenêtres de l'étage sont munies de grilles (30 PdA). Des bruits étranges peuvent être entendus provenant de la salle de réception. Ces sons ressemblent à un chœur de voix alternant cris d'extase et d'agonie.

• *Salle de réception*

C'est une vaste pièce utilisée pour les divertissements et les repas du maître de lieux, la salle contient une longue table et des chaises en son centre, avec les couverts pour huit personnes. Sur la table et aux murs les candélabres d'argent valent 25 CO. Dans le reste de la pièce sont disposés une grande harpe, 2 petites tables le long des murs Nord et Sud, des tabourets, des bancs et une grande armoire contenant plusieurs bouteilles d'alcool (4 de Gnoles Impériale, 12 de Vins de Ghirio, 12 de Vin de Lussac et 12 de Vins de Questie) et 24 gobelets d'argent, 8 cornes à boire et de 50 chopes de grès. A côté de l'armoire une clepsydre de facture naine est posée sur un lutrin. De plus un confortable fauteuil trône à côté de la cheminée contre le mur Ouest. Divers paillasses et coussins sont disposés le long des murs, sur le plancher. Enfin la tapisserie *Érome Tout Puissant* est disposée sur le mur Nord.

Le seigneur Ranald se trouve aussi dans la salle, nu, gras et adipeux mais néanmoins fondamentalement musculeux, il s'adonne à la quête de la divine extase avec mélith. Mais la jeune femme n'a absolument pas apparence humaine, c'est sous sa forme de succube qu'elle s'adonne à ces ébats. Observer la scène Tandis qu'il s'acoquine avec cette abomination, requiert un test de SAN, ceux qui échouent perdent immédiatement 1D4 Pts de SAN. Même le simple fait de regarder par la serrure nécessite ce test. Le seigneur est totalement absorbé par son rituel démoniaque et ne s'aperçoit pas de suite de la présence des aventuriers. Il reste désorienté 1D6+1 rounds après l'orgie et les aventuriers pourront en profiter. Sydlar aura un malus de 75% dans ses ATT et dans le même temps les PJs auront un bonus de 10%.

• *Annexe*

Cette pièce contient des piles de draps et des coffres de linge et autres matériels et fournitures de maison.

• *Latrines*

Une chaise percée permet de se soulager au dessus de la ruelle de la Fricasse. De nombreux pots de chambre remplis d'excréments encombrant la pièce. L'odeur est atroce. Tout atterris au pied du chêne en contre bas, c'est peut-être pour ça qu'il est si grand...

### Deuxième étage

Les parties communes sont éclairées par des torches, mais il y a de profondes zones d'ombres au niveau de l'escalier et des recoins...

Toutes les fenêtres de l'étage n'ont pas de grilles mais peuvent être fermées par de lourds volets de bois (15 PdA). Des meurtrières sont présentes sur de nombreux murs de cet étage et la plupart sont obstruées par un volet.

#### • *La Chambre du Maître*

Il est possible d'entrer dans cette pièce par la fenêtre ou par la porte du corridor. Il n'y a personne dans la chambre. Elle contient un lit confortable face à la cheminée monumentale (toutes ces années de campagne ont donné à Ranald un goût prononcé pour les bons lits), un secrétaire, un coffre et une armoire.

Le coffre contient 69 CO, 109 EO, 226 PA, 908 deniers, 26 SA, 57 DC et 97 sous ainsi que 50 crts de rubis et aigue-marine... Mais il est protégé par un *glyphe de garde* ; Glyphe à Sort, *Convocation de Monstre* : érinnye...

Les vêtements dans l'armoire sont de très bonne qualité et de TAI 15 (corpulence moyenne à forte).

Le secrétaire contient 25 crts de topazes et opales et une bague ciselée en or d'une valeur de 150 deniers.

#### • *Chambres d'hôtes*

Chaque pièce contient un grand lit et quelques accessoires de toilette simple, ainsi qu'un coffre contenant du linge mais rien de valeur. Toutes n'ont pas de cheminée.

#### • *Bibliothèque*

Cette pièce voit tout un pan de mur composé d'une bibliothèque contenant quelques dizaines de livres. Une table de lecture est disposée au centre de la salle accompagnée de 4 chaises. Une échelle mobile permet de chercher les volumes situés en hauteur. Autour de la table de lecture sont entreposés un tas de livres, pour la plupart ces ouvrages traitent d'héraldique. Les œuvres rangées dans la bibliothèque sont des livres consacrés à l'histoire militaire et les derniers livres sont des écrits plus récents.

Aucun de ces livres ne traite d'art. Un jet Délicat sous Chercher permet de découvrir *De La Guerre* au milieu d'autres ouvrages moins prestigieux.

Deux statues trônent dans des alcôves de la bibliothèque, une de cristal rouge représente une terrifiante succube et sous sa base est inscrite la rune d'*Arroy Lann*, sa valeur est de 250 EO, cet objet est à considérer comme un Symbole Sacré de ce culte des Ténèbres. L'autre statue est en bronze et figure un magnifique dragon, sa valeur est de 100 EO. Ces statues ont une TAI 2 pour 4 et 8 kg.

Un pan de la bibliothèque recèle une cache secrète, il faudra réussir un jet Complexe sous Chercher pour découvrir la cache. Ensuite un jet Difficile sous Cordes & Rouages permettra de l'ouvrir. Dans cette cache est rangé un ensemble complet, robe verte brodée et bordée de soie noire ainsi qu'une étagère où est rangé une boîte et *L'Église d'Arroy Lann*, ce livre imprimé de 599 pages procure les effets suivants à son lecteur :

- Con. M. & Sagas +3%

- Cérémonie +2%

- Invocation +1%

- Haut Elfique +1%

- changement d'Al. d'un degré vers LM

- ce livre est à considérer comme un article sacré du culte, la rune de la déesse frappe les couvertures recto et verso.

Cette œuvre est interdite dans l'Empire, et on lui connaît 69 exemplaires, sa valeur oscille entre le feu du bucher pour son possesseur et quelques centaines d'écus.

La boîte que l'on peut ouvrir avec un jet sous Crochetage réussi, serrure Excellente, elle contient deux lettres, le parchemin contractuel qui fixe l'accord passé entre Ranald de Sydler et *Arroy Lann*, il est signé de Sydler et pour la déesse sa représentante, Mélith... Un autre parchemin invite Sydler à continuer sa recherche de la tapisserie,

indiquant que lorsque le peuple aura vu à quel point la déesse de la vie et des foyers est aveugle à leur souffrance, un grand pas sera fait pour qu'ils puissent atteindre leur but commun. Quiconque possède les compétences Connaissance des Mythes & Sagas et Invocation reconnaîtra que le sigle bizarre qui apparaît en dessous de la signature de celui qui a écrit est utilisé par les adorateurs de *Barbas*...

#### **Caves**

##### • *Geôles*

Ranald dispose ici de quatre cellules. Il n'y a qu'un seul locataire actuellement. Un jeune gueux du quartier défavorisé de Saint-Archias, terrorisé et choqué, il est destiné à servir de repas à Mélith...

##### • *Entrepôt*

Des tonneaux de vin, des fûts de bière, des sacs de fruits et légumes et autres victuailles occupent une bonne partie de cette pièce, tout comme au plafond où sèchent tranquillement moult salaisons. Il est à noter qu'un petit puits trône au milieu de la salle et qu'un de ses coins sert de débarras, encombré qu'il est de meubles etc....

## Conclusion

Les PJs pourront profiter de cette semaine sainte de la saison du Feu pour faire leurs emplettes et pour étancher leur soif de curiosité avec les nombreuses rencontres insolites qu'ils pourront faire ou même essayer d'acquérir notoriété et richesse lors des tournois et joutes...

Concernant le cambriolage, si le groupe ramène la tapisserie au temple d'*Asrélia*, ils récupèrent leur argent comme promis, mais les choses se compliquent. Un complice du culte de *Barbas* révèle que les autorités du temple ont engagé des criminels pour voler la tapisserie. La nouvelle se répand rapidement et les personnages sont recherchés par les autorités pour s'expliquer. Fuir la cité reste alors la meilleure option...

Durant les semaines qui suivent, le culte révèle d'autres scandales pour déstabiliser les sœurs d'*Asrélia*, notamment le passé de Soleen Berg en tant que fille à soldats, et rapidement l'hospice est fermé, remplacé par une guilde de chirurgiens incapable de traiter correctement les gueux et gens du peuple. Si le groupe a rempli le contrat pour la guilde de voleurs, les termes du contrat seront respectés par Merry. Cependant lorsque *Grome Tout Puissant* arrive aux mains de la délégation d'Orgburg des problèmes commencent à apparaître. En effet il y aura 75% de chances qu'il s'agisse de l'original, dans le cas contraire les nains fidèles de *Grome* accusent les aventuriers d'avoir remis un faux et les prennent en chasse pour savoir où se trouve l'original. Si la tapisserie est authentique quelques troubles religieux mineurs et sporadiques éclatent dans la cité et sur le chemin de retour des nains de Karat-Org, entre les fidèles de *Grome* les plus fanatiques et les adeptes d'autres cultes...

Cette campagne peut rapporter à chacun des PJs les points d'XP suivant :

1- Réussite simple du cambriolage 65 XP

2- Réussite du cambriolage et mise hors d'état de nuire du Seigneur Ranald et sa succube 100 XP

3- Le bon esprit et les bonnes boutades feront gagner ce que le MJ jugera juste et nécessaire...

De plus ils recevront également de 1 à 10 points de Destin suivant leurs actes et leur dévotion.

## Annexes

### Fêtards, 20-50 ans environ (N), Niv. 1, 2 (ou 3)

Plus ou moins éméché, plus ou moins bruyant et plus ou moins antipathique...

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 11 POU 10 DEX 11 CHA 10

Armure 0 point	PdV : 13 (14)		PdM : 10	
Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Massue	55% (70%)	25% (35%)	1D8+1+1D4	6
Maillet de travail	55% (65%)	25% (30%)	1D10+1+1D4	9
Tranchoir	55% (65%)	25% (30%)	1D6+2+1D4	6
Poings	55% (65%)	25% (30%)	1D3+1D4	-
Pierre	60%	-	1D4+1D2	-

Coup Puissant 15%

Compétences : Embuscade 35% ; Equilibre 35% ; Escalader 40% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 25% ; Evaluer 30% ; Se cacher 35% ; Sauter 25% ; Ecouter 30% ; Mvt silencieux 25% ; Eloquence 30% ; Chercher 35% ; Voir 30% ; Pister 20%

Langages : (Parler) - Commun 70%

Possessions : 3 SC, 2 DC

XP : 3

### Voleurs, 20-40 ans environ (N), Niv. 4 (ou 9)

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 10 DEX 14 CHA 9

Armure 1 point de cuir et de tissu rembourré sur tout le corps sauf la tête – Armure Nulle – PdV : 14 (16) PdM : 10

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Plommée	70% (90%)	35% (50%)	1D8+1+1D4	9
Fauchon (crit:13/15%)	75% (100%)	40% (60%)	1D8+3+1D4	13
Arbalète M.	60% (80%)	-	2D6+4	-

Esquive Réflexe 25%(45%) ; Vit. De Dépl. +1/3(+2/3) ; 3 PdM

Compétences : Chercher 65% ; Crocheter 75% ; Escalader 55% ; Dissimuler 40% ; Esquiver 35% ; Evaluer 55%(75%) ; Jeu 85% ; Matraquer 25% ; Ecouter 30% ; Mouvement silencieux 55%(75%) ; Pickpocket 70%(90%) ; Persuader 30% ; Voir 35%(55%) ; Sauter 20%(55%)

Langages : (Parler) - Commun 70%

Possessions : 4 DC, 5 DA ou 200 DC, 50 DA, 10 PA, 1 EO

XP : 7 (16)

### Milice prévôtale, 20-30 ans environ (LB – LN – LM), guerriers Niv. 2 (ou sergent 7)

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 11 CHA 10

Armure 6 de veste de broigne points bras, abdomen et poitrine, 1 pt de pantalon matelassé et 10 pts de chapel et bouclier bras gche + poitrine + abdomen – Armure Moyenne -18% – PdV : 15 (20) PdM : 11

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Épée large (crit:12/15%)	70% (95%)	35% (85%)	1D8+2+1D4	11
Plommée ou matraque	70% (95%)	35% (55%)	1D8+1+1D4 ou 1D6+1D4	9 ou 6
Hallebarde	65% (85%)	30% (35%)	3D6+1D4	10
B. Lormyrien	30% (45%)	60% (90%)	1D4+1D4	12
Arbalète moyenne	50%	-	2D6+4	6

Coup Puissant 20%(35%) ; Parade Meurtrière 15%(35%)

Compétences : Embuscade 40% ; Equilibre 35% (45%) ; Escalader 30% ; Dissimuler 30% (45%) ; Esquiver 35% (45%) ; Evaluer 35% (55%) ; Se cacher 30% ; Sauter 25% ; Ecouter 35% ; Mémoriser 30% (40%) ; Mouvement silencieux 35% ; Eloquence 35% (40%) ; Equitation 55% (75%) ; Chercher 35% (40%) ; Voir 40% (50%) ; Pister 25%

Langages : (Parler) - Commun 75%

Possessions : 20 DC, 6 DA, armes et armure, cape à capuche

XP : 8 (20)

### Guerriers, 25 ans env., guerriers (N) Niv. 4

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 11 POU 10 DEX 12 CHA 9

Armure 4 points sur les jambes et les bras (cuir clouté), 9 points sur la poitrine et l'abdomen (cotte de maille) + 10 pts sur la tête (chapel) et bouclier bras gche + poitrine et abdomen – Armure Moyenne -18% – PdV : 17 PdM : 10

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poing	90%	-	1D3+1D4	-
Épée large (crit: 15%)	95%	85%	1D8+2+1D4	11
Hache de bataille	85%	35%	1D8+3+1D4	9

Fléau d'arme	85%	35%	1D8+2+1D4	9
Epieu de guerre	85%	35%	1D10+1+1D4	10
B. Lormyrien	25%	85%	1D6+1D4	12

Lancer de hache : 60% ; Coup Puissant 55% ; Parade Meurtrière 50%

Langages : (Parler) - Commun 75%

XP : 17

### Mercenaires des Phalanges Rouges, 24-26 ans, guerriers (NM) Niv. 6

FOR 16 CON 16 TAI 13 INT 11 POU 15 DEX 16 CHA 10

Armure 1 pt sur les jambes et les bras (cuir), 9 pts sur la poitrine et l'abdomen (maille) + 12 pts sur la tête (heaume) et bouclier bras gche + poitrine + abdomen – Armure Moyenne -09% – PdV : 20 PdM : 15

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	
Poing	90%	-	1D3+1D6	-	
Kukri (crit:13%)	75%	35%	1D6+1+1D6	8	
Falcata (crit:15%)	100%	100%	1D8+2+1D6	11	
Epieu de guerre	95%	50%	1D10+1+1D6	10	
B. Rond	45%	95%	1D6+1D6	10	
Arbalète à répétition tir 1/1	90%	-	2D6+1	6	portée : 75m

Visée Précise 65% ; Parade Meurtrière 75% ; Lutte 55%

Portent une large cape rouge et un bouclier rond dacyrien (type tarklander) frappé d'un basilic. Leur armure de maille blanche est complétée de jambières et de lanières pendant de la ceinture pour protéger les jambes et de manches de cuir rouge couvrant les bras.

Compétences : Embuscade 40% ; Equitation 35% ; Esquiver 30% ; Jeu 50% ; Lancer 55% ; Escalader 30% ; Con. des Esp. Vivantes 25% ; Con. des Plantes 25% ; Marchander 20% ; Natation 25% ; Orientation 35% ; Cordes & Rouages 35% ; Voir 45% ; Équilibre 35% ; Se Déguiser 10% ; Sauter 35% ; Con. de la Guerre 30% ; Premier Soins 25%

Langages : (Parler) - Commun 70%

Possessions : armes et armure, cape

XP : 20

### Mercenaire, Égerr, des Phalanges Rouges, 27 ans, guerrier (NM) Niv. 13

FOR 18 CON 18 TAI 14 INT 11 POU 15 DEX 18 CHA 10

Armure 1 pt sur les jambes et les bras (cuir), 12 pts sur la poitrine et l'abdomen (cuirasse de plates) + 12 pts sur la tête (heaume) et bouclier bras gche + poitrine + abdomen – Armure Moyenne -15% – PdV : 28 PdM : 15

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poing cestus	110%	-	1D3+2+1D6	8
Kukri (crit:16%)	105%	75%	1D6+1+1D6	8
Falcata (crit:20%)	145%	110%	1D8+2+1D6	11
Epieu de guerre	125%	80%	1D10+1+1D6	10
B. Rond	95%	125%	1D6+1D6	10

Visée Précise 95% ; Parade Meurtrière 85% ; Lutte 75% ; 2 Att/Rd

Porte une large cape rouge et un bouclier rond dacyrien (type tarklander) frappé d'un basilic, le heaume porte un plumet rouge. Son armure de maille blanche est complétée de jambières et de lanières pendant de la ceinture pour protéger les jambes et de manches de cuir rouge couvrant les bras.

Compétences : Embuscade 40% ; Equitation 55% ; Esquiver 90% ; Jeu 80% ; Lancer 75% ; Escalader 50% ; Con. des Esp. Vivantes 35% ; Con. des Plantes 35% ; Marchander 50% ; Natation 75% ; Orientation 85% ; Cordes & Rouages 55% ; Voir 75% ; Équilibre 75% ; Se Déguiser 10% ; Sauter 65% ; Con. de la Guerre 60% ; Premier Soins 50%

Langages : (Parler) - Commun 80%

Possessions : armes et armure, cape

XP : 56

### Dame Mélith de Sydler, Succube, démon du 5° cercle, (LM)

- résistance au feu et à l'électricité. Cette résistance leur confère 10 PdA.

- résistance aux poisons et aux venins, effets divisés par deux. Si infligent la mort il prendra VIR points de dégâts.

- Elles voient dans le noir total et les ténèbres, même magiques, jusqu'à 100 mètres.

- convocation, les démons peuvent convoquer d'autres démons, leur chance de succès est égale à 36%.

- télépathie, les démons peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre eux ou avec les humanoïdes par exemple. Ils peuvent utiliser ce pouvoir sans restriction est la portée est la même que s'ils parlaient de vive voix.

- Elle est totalement immunisée aux sorts affectant le moral et la raison comme *Charme Personne*, *Sommeil*, *Fanatisme*, *Berserk*, *Frayeur* et autres sortilèges.

- Elle peut user du sort *Détection du Bien* à volonté au prix d'une dépense de 2 PdM. Comme le sort de Magie Divine.

- Elle peut user de *Modification d'apparence* à volonté au prix d'une dépense de 4 PdM. Comme le sort de Sorcellerie de Rang 2, dure 24 heures, et la succube choisira toujours l'apparence qui aura le plus de chance de séduire sa cible.

- Elle peut user du sort *Charme Personne*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 1.



- Elle peut user du sort *Fatigue*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 1.
- Elle peut user du sort *Baiser de la goule*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Baiser du vampire*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Déplacement parallèle*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut engager un combat spirituel avec la cible de son choix. Si elle la vainc elle peut la posséder, voir le Livre de Magie, la Magie, Concepts et Pratiques Courant.
- Elle peut user du sort *Détection de pensées*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Suggestion*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Téléportation sans Erreur*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 4.

FOR 21 CON 41 TAI 13 INT 17 POU 25 DEX 18 CHA 25

Vitesse de déplacement : 15 m/Rd et 50 m/Rd en vol PdV : 47 PdM : 25

Armure : 6 pts de peau enchantée + 12 pts de plaques sur poitrine, jambes et bras – *Armure Lourde -40%* –

*Tableau des Localisations* : Voir le Bestiaire

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Fouet des Ténèbres	180%	50%	1D2+3+1D6	25
Sabre	180%	50%	1D8+2+1D8	11
Griffes	180%	30%	1D6+1D8	
Morsure	160%	-	1D6+2+1D8	
Aile	160%	50%	1D6+1+1D8	

*Compétences* : Cérémonie 75% ; Concentration 85% ; Se cacher 55% ; Embuscade 55% ; Mouvement Silencieux 60% ; Esquive 60% ; Chercher 55% ; Ecouter 65% ; Voir 65% ; Sens Souterrain 60% ; Sauter 80% ; Chanter 80% ; Donjuanisme 110% ; Eloquence 95% ; Imitation 95% ; Marchander 90% ; Con. des Mythes et Sagas 70% ; Con. des Esp. Viv. 85% ; Con. des Poisons 80% ; Mémoriser 40% ; Jouer de la Musique 90% ; Torture 150%

*Langages* : (Parler/Lire/Écrire) - Commun 85% ; Haut Elfique 90% ; Sylvain 80%

*Notes* : 1- 2 ATT/Rd. Ses armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

2- Les griffes des succubes sont extrêmement acérées, armures divisée par deux face aux attaques par griffes.

3- Le Fouet des Ténèbres inflige 1D2+3 pts de dégâts de barbelées de feu par round si il attrape sa cible ou la touche, non absorbable par les armures non magiques. De plus il draine automatiquement 1D6 PdM à sa victime à chaque fois qu'il la touche, ces PdM sont absorbés par la succube et elle les conserve jusqu'à utilisation.

4- Embrasement démoniaque, peut mettre le feu à son corps à volonté infligeant une brûlure au contact, jusqu'à 1 mètre, 1D6 points de dégâts par round. Avec le même principe, elle peut s'immoler si elle sent sa mort proche, 2D6 points de dégâts de feu démoniaque dans un rayon de 5m, face auquel les armures non magiques ne seront d'aucune utilité.

5- La voir sous son véritable aspect entraîne un jet sous SAN et la perte d'1D8 pts sur un échec, 1D3 s'il s'agit d'une réussite.

6- Elles peuvent s'auto-guérir, elles pourront ainsi régénérer 2 PdV par PdM investit dans ce pouvoir.

XP : 343

### Seigneur Ranald de Sydler, 32 ans (NM), Chevalier Niv. 19

FOR 19 CON 15 TAI 15 INT 11 POU 14 DEX 14 CHA 9 (1m87 et 145 kg)

Armure 13 points de plates + heaume sur tête et torse, 12 sur le reste du corps et bouclier bras gche + poitrine et tête

– *Armure Lourde -50%* –

SAN : 15 (tyrannique)

PdV : 35

PdM : 14

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Épée bâtarde de maître (crit:22%)	170%	120%	1D10+2+1D8	12
Épieu de guerre	130%	80%	1D10+1+1D8	10
Marteau de Guerre	180%	100%	1D6+3+1D8	11
B. lormyrien	95%	150%	1D6+1D8	12

Lors de ses colères tyranniques il reçoit un bonus de 10% en Attaque et +1 aux dégâts.

*Maestria* : 0 malus d'armure/+6 pts de dégâts 1PdM/Rd ; Coup Puissant 95% ; Parade Meurtrière 90%

*Compétences* : Con. de la Guerre 95% ; Orientation 90% ; Voir 90% ; Embuscade 45% ; Cérémonie 55% ; Jeu 80% ; Juridisme 55% ; Equitation 110% ; Natation 65% ; Equilibre 35% ; Escalader 40% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 65% ; Evaluer 85% ; Se cacher 45% ; Lancer 75% ; Sauter 55% ; Ecouter 80% ; Mémoriser 35% ; Mvt silencieux 55% ; Eloquence 35% ; Chercher 35% ; Pister 35% ; Se Déguiser 10% ; Premier Soins 50%

*Langages* : (Parler/Lire/Écrire) - Commun 75% ; Haut Elfique 10%

*Possessions* : armes et armure, cape, bourse contenant 17 SA, 6 DA, 12 EO, 15 CO et 1D20 crts d'émeraude

XP : 99

### Erinye, LM

Reconnaisable grâce à sa beauté et aux nombreux tatouages runiques qui recouvrent son corps, elle est immunisée à toute forme de maladies, de poisons, de venins et à la fatigue ou au sommeil. De même les sorts usant de charme personne ou influents sur le moral sont inefficaces sur elle.

FOR 22 CON 26 TAI 13 INT 13 POU 19 DEX 19 CHA 23

Vit. de déplacement : 12m/Rd, 90m en vol PdV : 40 PdM : 19 Armure : 5 PdA de peau enchantée sur tout le corps ou de plumes sur les ailes + 14 pts de broderie de maille azer sur abdomen et poitrine + 12 pts de bouclier lormyrien – *Armure Légère -03%* –

Armes	ATT	PAR	Dégâts
Poings	180%	50%	1D3+5+1D8
Pieds	180%	-	1D4+5+1D8
Tête	180%	-	1D3+5+1D8
Fléau d'arme	180%	50%	1D8+2+1D8
Bouclier	100%	180%	1D6+1D8

*Compétences* : Lire/Ecrire/Parler Haut Elfique, Commun 80%; Coup Puissant 50%; Combat à deux armes 40%; Parade Meurtrière 40%; Voir 75% ; Esquiver 40; Chercher 60% ; Pister 80% ; Embuscade 70% ; Ecouter 75% ; Con. de la Musique 80% ; Equitation 80% ; Escalader 95% ; Sauter 80%

*Notes* : 1- Une érinnye peut attaquer deux fois par round.

2- Son corps est considéré comme une arme/armure enchantée.

3- Une érinnye peut régénérer ses PdV au rythme d'1 par round.

4- Une érinnye possède une résistance à la magie de 50%.

5- Elle peut lancer les sorts :

#### ***Brume de Dissimulation, 95%***

Temps d'incantation : instantané

Intensité : 4 PdM entraînent un brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut

Portée : 6 m

Durée : 5 minutes

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (75 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue). Une brise (FOR 9+) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent plus important (plus de FOR 16), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts.

#### ***Colonne de Feu, 95%***

Temps d'incantation : 2 rounds

Intensité : 6 PdM

Portée : 30 m + 3 m par PdM sup.

Durée : instantanée

Ce sort fait apparaître une colonne de flammes de 10 m de haut sur 2 m de rayon semblant tomber du ciel. Il inflige 3D6+6 points de dégâts. Les 3D6 de dégâts sont occasionnés par le feu intense, et le bonus de 6 points est dû à l'énergie divine dégagée par le sortilège. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les énergies destructives (feu)*, *bouclier de feu* ou encore toute forme d'armure naturelle ou manufacturée. Les armures protégeront leurs porteurs contre les dommages dus au feu mais les armures métalliques s'échaufferont au contact de *colonne de feu*, ce qui occasionnera 1D3 points de dégâts de brûlures directement sur la peau du porteur pendant 2D3 rounds.

#### ***Forme éthérée, 95%***

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 9 PdM rendent éthéré

Portée : personnelle

Durée : 25 rounds

Ce sort permet au personnage de passer dans une forme éthérée sur le plan des esprits avec tout son équipement (comme les fantômes). Il peut à tout moment passer de l'une à l'autre forme, quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau. Une créature sous forme éthérée est invisible à l'œil nu, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force* l'affectent normalement. Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer physiquement les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance sous cette forme ne peuvent affecter que les entités qui se trouvent dans le plan des esprits (qui est contigu au plan matériel et plus proche du prêtre sous forme éthérée). Néanmoins il peut attaquer les créatures vivantes par un combat spirituel. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan des Esprits (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue sous cette forme, considérez que les créatures qui se trouvent sur le plan des Esprits sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.

Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1D6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

XP : 266

#### **Groosh, Capitaine de la garde de l'ambassade diplomatique de Dhoz-Kham, ogre Niv. 20, 37 ans, (N)**

FOR 30 CON 23 TAI 28 INT 9 POU 12 DEX 10 CHA 7

Armure 10 points de peau et maille sur les jambes et les bras, 13 points de peau et plaque sur l'abdomen et la poitrine et 1 point de peau sur la tête – Armure Moyenne -33% – PdV : 45 PdM : 12

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Maillet d'ogre de maître	160%	100%	2D8+3+3D6	15
Estramaçon d'alliage noir (crit 17%)	120%	60%	1D8+3+3D6	12
Hallebarde (1M)	120%	60%	3D6+3D6	10
Poings avec gantelets lourds azer	200%	100%	1D3+3+3D6	15

3 ATT/Rd ; Coup Puissant 105% ; Visée Précise 80% (maillet -3 PdA aux armures)

Compétences : Matraquer 80%, Embuscade 95% ; Equilibre 45% ; Escalader 20% ; Dissimuler 40% ; Esquiver 45% ; Evaluer 90% ; Se cacher 45% ; Sauter 55% ; Ecouter 90% ; Mémoriser 60% ; Mvt silencieux 45% ; Eloquence 95% ; Con. des esp. Viv. 40% ; Con. de la Guerre 125% ; Jeu 95% ; Chercher 45% ; Voir 95% ; Sentir 150% ; Gouter 90% ; Premier Soins 45% ; Cordes & Rouages 50% ; Passe-passe 55% ; Natation 60% ; Con. des Plantes 25%

Langages : (Parler) - Commun 65% ; Yuric 90% ; Mooric 80%

XP : 210

## Plans et Cartes



