

# SOLDATS DU FEU



## BACKGROUND

Un très riche armateur de Magnimar, *Casirodus*, veut se venger d'une famille noble (et surtout de leur fille) qui l'a éconduit sans ménagement. Pour se faire, il veut maquiller son crime en faisant croire à un accident. L'emblème de cette famille étant un coq, il a fait capturer un phénix et transformer par magie pour lui donner l'apparence d'un coq magnifique, qui pourra être offert en un cadeau digne de ce nom.

2 mages ont travaillé sur ce projet : un illusionniste gnome, *Ergreymond « l'Onirique » Lungen Ratville*, a réussi à lui modifier son apparence, tandis qu'un transmutateur humain, *Calacazar « le Merveilleux »*, a fini le travail, tout en modifiant la créature pour en faire une bombe à retardement.

Le phénix met 10 jours pour atteindre sa taille adulte. Lors de son premier « cocorico », il provoque une terrible déflagration en expirant, puis renaît de ses cendres en tant que poussin.

Malheureusement pour ce deuxième arcaniste, un accident magique a provoqué une explosion, le réduisant lui et son laboratoire en cendres, tandis que le phénix magiquement modifié erre désormais dans la nature.

# SYNOPSIS

Les pjs sont des pompiers, récemment engagés lors des recrutements depuis les terribles incendies qui se produisent en ville.

Ils vont faire face à une succession de désastres, qui les pousseront à enquêter plus avant sur les raisons des incendies.

Ils ne seront pas les seuls sur la piste, car d'autres veulent également résoudre ces attentats ou récupérer la créature magique.

## SCENE 1

Au pas de course, les pjs et le reste de leur équipe tirent et accompagnent leur chariot à travers les rues pavées de Magnimar, en plein dans le quartier de Sous la Falaise. Ils filent vers l'école des Bonnes Manières, alors que l'aube vient à peine de naître et que la ville s'éveille. Les cloches de leur véhicule tintent à toute vitesse, tandis que celles des églises sonnent à toute volée pour alerter les citadins.

Ils arrivent hors d'haleine face à un grand bâtiment de bois et de plâtre, à colombages, dont les flammes ont déjà englouti l'aile gauche. Des enfants roussis, brûlés, pleurant et traumatisés sortent en courant, guidés par des professeurs qui n'en mènent pas large.

Leur chef d'équipe, le demi-orque *Brunthorg* leur beugle de se manier le train.



La scène se joue comme un combat, l'initiative est lancée à chaque tour, les jets d'attaque ou de compétence symbolisent les efforts des pjs, les points de dégâts permettent de contrôler, réduire voire éteindre l'incendie.

Les pjs ont 4 tours pour éteindre le feu, sinon le feu se propage au bâtiment complet.

Feu de la moitié du bâtiment :

Ini +7 // pv : 4d8+8 (26 pv) // CA : 16 // JS : Réf +7, Vig +3, Vol +1

Attaque : +6 2d6 +2 + départ de feu → jet de Vig diff 14, si raté 1d6 dom de feu pendant 1d4 rounds

Règle spéciale : vulnérabilité au froid

Feu du bâtiment dans son ensemble :

Ini +9 // pv : restants + 4d8+16 (34) // CA : 18 // JS : Réf +11, Vig +5, Vol +2

Attaque : +10 4d6 +2 + départ de feu → jet de Vig diff 17, si raté 2d6 dom de feu pendant 1d4 rounds

Règle spéciale : vulnérabilité au froid

Les pjs ont 6 tours supplémentaires avant que l'incendie commence à s'entendre au reste du quartier.

Si c'est le cas, les pjs ont perdu le combat et seuls les efforts conjugués de tous les pompiers parviendront à éliminer la catastrophe (vu leur efficacité, leur chef *Brunthorg* et le capitaine des pompiers *Valérion Chaudronnoir* leurs passeront un sacré savon...).

Les pjs peuvent tenir n'importe quel poste :

- à la pompe (jet de Force chaque tour + jet d'Endurance à partir de 5 tours d'activité intense. Si le jet d'Endurance est raté, un malus de 5 est appliqué au jet de Force)

le résultat du jet de Force implique le dé de dégât de celui qui utilise la lance à incendie

8-10 1d4 + modif FOR

11-13 1d6 + modif FOR

14-16 1d8 + modif FOR

15-18 1d10 + modif FOR

19-20 1d12 + modif FOR

21 et + 2d6 +2 + modif FOR

- à la lance à incendie (jet d'attaque à distance pour toucher, un critique –sur un 20 naturel- multiplie par 2 les dégâts)

- en appui (les seaux d'eau font 1d4 + modif FOR dégâts), sinon les lanceurs de sorts seront particulièrement efficaces (à noter qu'un mage ou prêtre du feu sera à même de contrôler et diminuer les flammes, plutôt que d'en créer de nouvelles et il fera des dégâts normaux sur l'incendie)
- en commando d'intervention (il s'agira de sauver les personnes dans les bâtiments, d'enfoncer des portes, d'escalader les échelles, etc)

Au moins l'un des pjs (particulièrement celui qui foncerait au cœur de l'incendie) devrait avoir une vision : celle d'un grand oiseau complètement fait de flammes. Mirage, hallucination, laissez les pjs tergiverser...

Une fois l'incendie éteint, les pjs peuvent rassurer tout le monde, emmener ailleurs les cadavres, faire une enquête de voisinage, etc. Ils ne pourront pas apprendre grand-chose. L'incendie est tout à fait similaire à 4 des terribles événements qui ont endeuillés la ville, depuis l'explosion de la boutique de l'alchimiste/thaumaturge *Calacazar « le Merveilleux »*, celui qui a bien failli réduire le quartier des quais en cendres (avec tous les navires amarrés), celui des abattoirs de Mère l'Oie et enfin celui de l'auberge de l'Hippocampe Fringant.

Comme d'habitude, il n'y a pas grand-chose à apprendre du terrible incident. Les cours n'avaient même pas commencé, les élèves se dirigeaient dans leurs classes respectives, guidés par leurs professeurs. Le thème des cours était les animaux domestiques (de nombreux enfants cherchent encore en hurlant et pleurant leurs chats, chiens, grenouilles, oiseaux, souris, serpents...).

Au moins une classe de 52 enfants, ainsi qu'une maîtresse d'école, sont à déplorer parmi les victimes (leurs corps sont littéralement carbonisés).

Evidemment, la foule se presse autour d'eux et les gardes ont toutes les peines du monde à garder la situation sous contrôle. Sinon, les prêtres et guérisseurs s'occupent de soigner tout le monde.

- L'origine de l'incendie provient de l'un des écoliers qui avait apporté le phénix. Au lever du soleil, l'animal a poussé son premier champ du coq et a explosé, carbonisant instantanément la classe.

Le minuscule poussin est récupéré en douce par un gamin (qui a perdu son animal), qui l'emporte sans mot dire.

## SCENE 2

10 Jours plus tard, alors que les pjs les pnjs sont en train de sommeiller à la caserne (ils sont en réserve), le chef d'équipe *Brunthorg* (un peu paniqué) leur hurle de s'équiper pour aider à maîtriser l'incendie du grand marché du quartier du Bazar des Voiles.

A leur arrivé, c'est le chaos : les dais des stands brûlent et le feu se propage aussi vite qu'un filou fait les poches d'un marchand. Les badauds comme les marchands courent dans tous les sens, la garde est débordée, ça crie, ça s'agite, ça panique. Les autres équipes de pompiers en service sont surmenées !

Les incendies ne sont pas importants mais innombrables (faites en jouer 4 ou 5, histoire de donner un peu de fil à retordre aux pjs) :

Ini +5 // pv : 2d8 (9 pv) // CA : 15 // JS : Réf +4, Vig +0, Vol +0

Attaque : +3 2d4 + départ de feu → jet de Vig diff 11, si raté 1d4 dom de feu pendant 1d4 rounds

Règle spéciale : vulnérabilité au froid

A priori pas d'apparition ou de vision d'oiseau enflammé, car les pjs font face au résultat de l'embrassement du phénix, mais pas de sa naissance ou mort. Ceci dit, le Maître de Jeu reste libre d'apporter certains éléments quelques peu mystiques ou mystérieux.

Midi est passé depuis longtemps, alors que les pjs peuvent enfin souffler et épauler les gardes et les prêtres des différents cultes, afin de calmer le jeu.

S'ils réussissent un jet de perception (dif 18), ils peuvent voir un étrange petit personnage encapuchonné chercher quelque chose au milieu des étals brûlés, piétinés et renversés. Un jet d'Int (dif 15) permet de se rappeler de l'avoir vu dans la foule du précédent incendie. Le temps que les pjs prennent une décision, il a déjà disparu (de toute manière, si la situation devient compliquée ou dangereuse pour lui, l'illusionniste gnome lance un sort d'invisibilité sur lui et disparaît).

- Le phénix était enfermé dans une cage, à côté d'autres poulets sur un étal, avant d'exploser. Dans la cohue, personne ne fait attention au minuscule poussin qui vient de (re)naître. Il est récupéré par un poivrot qui le vendra à la taverne Le Combat de Coqs, en échange de la réduction de ses dettes de jeu.

## SCENE 3

Les pjs sont convoqués dans le bureau de *Valérion Chaudronnoir*, le chef des pompiers. Une autre personne est présente : *Justice Valdoq*. Cet enquêteur (tristement célèbre dans le milieu de la rue) les questionne longuement à propos de ce qu'ils ont fait, s'ils repéré des individus ou des éléments suspects. Il se montre méthodique, pointilleux et inquisiteur. Bien sûr, les pjs peuvent tout à fait le questionner pour en savoir où en est l'enquête.



S'ils réussissent des jets de diplomatie (mieux vaut éviter de bluffer face à lui), le juge *Valdoq* leur raconte certains éléments : lui et ses hommes sont aussi sur la piste du gnome, qu'ils ont repéré. Mais ce dernier est aussi fuyant qu'invisible et use apparemment de magie pour changer régulièrement d'apparence, échappant ainsi au filet tendu par la garde. Trouver un gnome mystérieux dans un cité comme Magnimar équivaut bien sûr à chercher une aiguille dans une botte de foin.

De plus, un groupe de démonistes semble aussi très actifs, on parle également d'un groupuscule d'anarchistes en train de se former et plusieurs membres du culte de Rovagug, le dieu de la destruction et de la violence, commencent à se réunir à Magnimar.

La garde est débordée (il ne le concédera qu'à contrecœur) et les pjs peuvent ainsi obtenir certaines libertés et attestations dûment signées et portant son sceau, s'ils désirent mener leur propre enquête.

- Le scénario ne propose pas de pnjs qui « demandent aux pjs de résoudre l'histoire », au contraire, certains pnjs auront tendance à vouloir interdire aux pjs de fouiner. Soyez sûr que cela motivera encore plus vos pjs que l'inverse (ne jamais sous-estimer l'instinct de contradiction d'un pj!).

## INTERLUDE

Si les pjs furètent un peu durant leur temps libre, ils pourront apprendre tout et n'importe quoi : depuis l'annonce de l'apocalypse prochaine à un complot quelconque, voire un dragon rouge invisible.

Si les pjs furètent sur les lieux des anciens incendies, il n'y a rien à en tirer et les témoins racontent tout et n'importe quoi. Evidemment, les rumeurs les plus folles courent à propos de *Calacazar* « *le Merveilleux* », mage célibataire et sans histoire (apparemment), qui aurait soudainement déchaîné les enfers.

Si les pjs se demandent ce que font les prêtres et les mages résidents à Magnimar, ils apprendront que les premiers effectuent de nombreuses célébrations, qu'elles soient mortuaires ou en appellent aux dieux pour calmer leur colère, tandis que les mages sont appelés de tous côtés pour lancer enchantements et contre-sorts anti-feu vis à vis des nantis qui peuvent se payer leurs services.

Les paladins, chevaliers et autres groupes d'aventuriers ont quant à eux fort à faire avec tous les groupes dangereux qui magouillent de ci de là dans la cité, sans compter une soudaine menace gobeline apparaissant près du village de Pointesable.

## SCENE 4

Le jour ou un nouvel incendie est prévu (les 6 incendies précédant ont eu lieu avec une terrible régularité, immanquablement tous les 10 jours), tout le monde est sur le qui-vive avant l'aube, sans aucune réserve.

Pourtant, ce n'est pas un mais deux incendies qu'on signale, à la stupeur de tout le monde.

L'un concerne la joaillerie le Cœur de l'Eléphant, dans le quartier du Point de Vue, l'autre une taverne mal famée, Le Combat de Coqs (qui comme son nom l'indique, l'établissement organise des combats de coqs), du quartier La Pointe du Phare.

*Brunthorg* se montre hésitant (il aurait aimé qu'on lui dise où aller), aux pjs de choisir vers quel endroit ils se dirigeront et au pas de course, suivant le demi-orque et son train d'enfer.

- La joaillerie est en feu à la suite d'un casse par un groupe de voleurs, les Chats Perchés, qui ont décidé de camoufler leur forfait grâce au voleur-mage du groupe (qui a usé d'un parchemin de boule de feu pour simuler l'explosion), ainsi que de quelques cocktails molotov et de feu grégeois (qui donnent des tons verdâtres à l'incendie). C'est un bâtiment modeste de marbre avec peu de boiseries, mais le feu grégeois à tendance à se montrer tenace.
- La taverne a « simplement » pris feu à cause du phénix. La bâtisse est solide de lourdes poutres et madriers qui ont ployé sous les ans, mais hormis un des fondations de pierre, elle est composée de bois et d'enduit.

La situation et l'état du feu est absolument similaire à celui de la scène 1.
---

Les gardes (en ce qui concerne la joaillerie) sont sur la piste d'un mystérieux groupe de fuyards aperçu par la populace. Les cambrioleurs seront arrêtés, jugés et pendus aussi sec.

Quel que soit l'endroit chois, une fois le feu maîtrisé, des pjs très attentifs (jet de perception dif 18-20) pourraient apercevoir des traces de pas apparaître dans la cendre, des poutrelles noircies craquer, etc. Il s'agit du gnome illusionniste, invisible, qui cherche l'oisillon dans les décombres.

Les pjs peuvent tout à fait capturer ou tuer *Ergreymond* « *l'Onirique* », mais dans tous les cas, le mage se défendra avec sa magie.

- Le poussin phénix se retrouve entre les mains de la petite *Chloé*, seule survivante de la taverne. La gamine est totalement traumatisée par l'incendie qui a détruit sa maison et emporté toute sa famille dans la tombe. Personne ne songe un tel instant à retirer l'oisillon (bien sûr le seul animal rescapé de la cuisine de la taverne) des bras tremblants de la gamine, qui sera accueillie par sa tante.

## SCENE 5



Si *Ergreymond* « *l'Onirique* » est tué, son corps peut être identifié, par conséquent, sa demeure, située dans le quartier des Rivages d'Argent, pourra être fouillée en bonne et due forme. Ceci dit, les lieux contiennent un fouillis de documents de recherches arcaniques, des contrats divers dans une cache dissimulée par une illusion (jet de larcins dif 20 ou jet contre la Volonté à dif 19) et surtout la famille nombreuse du magicien.

Sa femme, *Primevère Nibel Ratville* se montrera outrée de l'intrusion ou effondrée si elle apprend que son mari chéri est mort (s'il est arrêté, ce sera déjà un très grave coup dur pour elle). L'épouse n'est pas au courant des spécificités du travail de son homme (elle-même étant couturière) et sa marmaille est dissipée au possible. De plus, *Ergreymond* « *l'Onirique* » *Lungen Ratville* rencontrait de nombreuses « personnes importantes ».

Si le gnome est capturé, il n'est pas très dur de le faire parler (l'intimider suffit amplement, sans parler de quelque torture). Il trempe dans de nombreuses affaires plutôt louches (contrats avec des bandes de voleurs, des nobles et de grands marchands, etc.), mais aussi bien plus légères (déguisements ou changement esthétiques pour des soirées, etc.).

Il pourra parler de son dernier contrat sur un phénix, sur lequel il a lancé une illusion quasi permanente, pour le compte d'un riche et mystérieux commanditaire (il n'a reçu qu'une commande, qui ne comporte ni sceau ni signature, une avance de 100po et par la suite l'oiseau merveilleux). Il sait que l'animal est passé dans les mains d'un confrère



transmutateur, *Calacazar* « *le Merveilleux* », (le premier incendie s'est produit chez lui) et que ce dernier est mort en travaillant sur l'animal. Il veut retrouver sa création pour être payé, mais est terrifié au vu des dommages produits par la créature magique.

Les pjs ont le choix de décider de son destin : soit de le remettre aux autorités, sachant qu'il sera questionné, torturé et qu'il a toutes les chances de finir sur le billot ou le bûcher, soit d'essayer de s'allier avec lui, soit de le laisser disparaître (si c'est le cas, il quittera la ville dans l'heure).

## SCENE 6

Si *Ergreymont* « *l'Onirique* » est remis aux autorités (ou capturé par elles), on le retrouve assassiné dans sa cellule, un peu avant son procès.

- Si la garde (en fait *Justice Valdoq*) fait tout le travail, les pompiers obtiendront quelques informations, comme quoi on recherche un oiseau quelque peu particulier.

Si les pjs protègent ou surveillent le gnome, un redoutable spadassin (envoyé par *Casirodus*, qui aura eu vent de l'affaire), *Niklas Vonkar*, cherchera à l'éliminer dans un premier temps, puis à s'engager chez les pompiers pour intégrer l'unité à laquelle les pjs appartiennent. Il est là pour faire le ménage et s'assurer que les pjs soient rapidement victimes d'un accident, ou il tentera de les empoisonner. S'il n'arrive à rien, il leur tendra un piège (le bon vieux rendez-vous dans une ruelle sombre pour obtenir des infos, quitte à être épaulé de quelques solides gaillards).

Le nouveau venu dans l'équipe est taciturne, solide et intimidant, mais ses manières ne sont pas celles d'une simple brute. De plus, il possède une lettre de recommandation de la part du grand armateur *Casirodus*.

A noter que si les pjs obtiennent la lettre ou le nom de l'armateur (*Casirodus*), ils ne pourront rien faire contre lui (seulement faire des suppositions). On leur refusera tout entretien et une simple lettre n'est en aucun cas une preuve quelconque pour une tentative d'assassinat - raté, espérons-le- envers leurs personnes.

Au mieux, *Justice Valdoq* obtiendra une entrevue (les pjs pourraient être des témoins à charge s'ils se montrent très persuasifs) avec le richissime personnage, qui indiquera qu'il s'agit uniquement d'un de ses gardes du corps qui désirait quitter ses services (il ment éhontément, mais que faire contre une personne qui siège au Conseil, sans preuves formelles et indiscutables ?).

## INTERLUDE

Des manifestations et un début d'insurrection s'organisent contre le maire (qu'on veut destituer), le Conseil (qu'on veut renverser) et le laxisme général de Magnimar (qu'on veut

changer). Des barricades sont levées, des pavés sont jetés et la garde à fort à faire pour maintenir le calme dans la cité.

Cela ne change rien au train-train de la caserne des pompiers, qui ont bien assez à faire entre les petits incendies qui se déclarent çà et là, faire redescendre un chat d'un toit, les patrouilles (diurnes ou nocturnes) et l'entretien de la caserne (sans parler des corvées s'ils ont l'audace de contrarier leur chef d'équipe, ce brave *Brunthorg*).

## SCENE 7

Cette fois, l'incendie se déclare en plein dans le temple de Sarenrae, Notre Dame de l'Aube. Pour une fois, la tâche est aisée, car l'œuvre architecturale aux toits recouverts de bronze et d'or, est constituée de pierres de taille. Les tentures, statues de bois et autres ornements sont par contre la proie des flammes.

Les pjs ont 6 tours pour mettre fin aux 5 incendies, incendies similaires à ceux de la scène II, sinon ils se multiplieront.

Toutefois, le clergé de Rovagug et ses fanatiques profitent bientôt de l'opportunité pour marcher contre l'édifice et proclamer l'apocalypse, à grand renforts de sorts divins destructeurs, alors que la garde et le clergé de Sarenrae doivent faire face à ce débordement de violence.

Les pjs peuvent découvrir l'oisillon phénix sur l'autel des sacrifices et peuvent s'emparer de la créature.

Si l'incendie est maîtrisé, *Brunthorg* se saisira de sa hache pour aller défendre sa belle cité contre ces impies et leur montrer de quel bois il se chauffe !

- Si *Ergreymont* « *l'Onirique* » est toujours libre, il pourrait bien être présent (et invisible) pour récupérer l'oiseau (moment où son invisibilité sera rompue).
- Si *Niklas Vonkar* n'est pas encore apparu, il pourrait le faire (pourquoi pas une entrée qui mettrait *Brunthorg* hors de combat?) pour faire le ménage et récupérer pareillement le phénix.

A la sortie de l'édifice religieux, ils seront invités par le cocher d'un carrosse garé à proximité à venir discuter, s'ils ont la créature magique entre leurs mains.

Rideaux tirés, le passager leur proposera 1 000po en échange de l'animal et de leur silence. Si les pjs refusent, il demandera simplement à son cocher de repartir, mais on sentira la profonde crispation dans sa voix.

- La fin est ouverte, car les pjs se retrouvent probablement avec une bombe à retardement dans les mains. Ils pourront confier le phénix soit aux prêtres, soit aux mages (par exemple l'école de magie « blanche » la Pierre des Oracles), recevant les honneurs pour avoir trouvé la raison de ces terribles drames.

Ils pourront être abordés par *Justice Valdoq* pour entrer dans la garde au sein des magistrats de la ville étant donné la preuve de leurs talents d'enquêteurs.

Toutefois, ils comptent probablement désormais un terrible ennemi en la personne de l'armateur *Casirodus*, qui a toutes les chances d'envoyer un assassin professionnel mettre fin à leurs jours rapidement.

Evidemment, les pjs se sentiront sûrement frustrés de n'avoir pas découvert le fin mot de l'histoire, ni de pouvoir faire quelque chose contre ce triste personnage (*a priori* ils ne possèdent que doutes et présomptions contre lui), ce qui ouvre vers de nouvelles aventures et intrigues urbaines.

## PNJS

### **BRUNTHORG** ½ orque, chef d'équipe des pompiers

Un individu massif et très large d'épaules à la peau verdâtre et aux yeux émeraude. Il cache un cœur d'or derrière une attitude bravache et semble plus beugler que parler aux autres. Il a beau être énergique et charismatique, il n'est pas très malin, mais fait un excellent subordonné car suite les ordres de son mieux.

### **VALERION CHAUDRONNOIR** humain, chef des pompiers

Un individu aussi large que haut à la barbe touffue et moustache cirées. Il est vêtu de façon confortable et aborde toujours les médailles que la ville lui a offertes pour ses innombrables bons et loyaux services.

Valérion a beau avoir quitté le terrain depuis un moment, il n'est pas question pour lui de retraite et veille sur la caserne comme un chef patriarcal sévère mais juste.

### **ERGREYMOND « L'ONIRIQUE » LUNGEN RATVILLE** gnome, illusionniste

Rondelet, arborant des sourcils fourchus et un bouc enroulé et un regard un peu vitreux, c'est un individu qui ne paye pas de mine. Hormis une baguette à la ceinture et d'innombrables bourses remplies de composantes de sorts, de monnaie et de sucreries, il est habillé comme un marchand aisé, recouvert d'une simple cape à capuche. Un peu lunatique et rêveur, il est un peu maladroit hors de son cher laboratoire et sa boutique.

Magicien illusionniste niv. 6

Ini +8 // pv : 30 // CA : 16 // JS : Réf +4, Vig +5, Vol +7

Compétences en moyenne : +7

niv. 1 : Changement d'apparence / Image silencieuse / Charme personne

niv. 2 : Invisibilité / Image miroir / Lueurs hypnotiques / Image imparfaite

niv. 3 : Image accomplie / Déplacement

## **JUSTICE JAVOQ** humain, inspecteur et juge de rue

Individu au visage en lame et au nez crochu, il donne l'air d'être un oiseau de proie. Extrêmement attentif, malin et inflexible, il est un individu à multiples facettes, autant un allié de confiance qu'un inquisiteur suspicieux mettant tout en doute. Il ne fait aucun cadeau à personne à moins de le mériter amplement.



## **NIKLAS VONKAR** humain, spadassin

Moustache enroulée, barbiche fourchue, de bonnes épaules et une cicatrice visible sur la joue, il possède un regard gris dénué de compassion. Aussi impitoyable que son attitude le laisse supposer, c'est un individu simple et efficace, avec assez d'intellect et de ruse pour être toujours en vie.

Il est le garde du corps principal et dévoué de l'armateur Casirodus, qui l'envoie effectuer régulièrement ses basses besognes.

Guerrier/Voleur niv. 4/4

Ini +8 // pv : 60 // CA : 19 // JS : Réf +11, Vig +11, Vol +5

Attaque : rapière +2 +12/+7 1d6 +6 + 1d6 acide 18-20x2

Dons notables : Attaque en puissance / Expertise du combat / Science du désarmement

Capacités spéciales : Attaque sournoise +2d6 / Esquive totale / Esquive instinctive

Compétences en moyenne : +9

## **CASIRODUS** humain, armateur

Individu dans l'ombre et restant dans les coulisses, jaloux, machiavélique et à l'esprit affûté, il ne pardonne jamais une insulte. Ayant réussi à la seule force de ses efforts et de ses coups bas, il est à la tête d'une flottille et par conséquent d'un véritable petit empire commercial. Il est également un siège non négligeable du Conseil de Magnimar.

Désirant s'élever toujours plus, il cherche à épouser une seconde femme (la première est décédée dans des circonstances douteuses) issue de la noblesse mais s'est fait pour le moment éconduire publiquement et sans ménagement par une héritière de la famille Kekele. Sa dernière machination est à l'origine de tous ces drames.

## **LE PHENIX** créature magique

Rendu indétectable par magie (les sorts de détection de la magie le considèrent comme neutre), il ressemble à un magnifique coq qui ferait la fierté de n'importe quel paysan ou éleveur. Il a été rendu débile par le sort « débilite » et se comporte en tout point comme un animal tout à fait normal.

Si un mage puissant réussissait à lever les sortilèges, le phénix se montrerait particulièrement reconnaissant, une fois son intellect revenu.

# CARTE DE MAGNIMAR



## NOTES :

Ce scénario a été écrit pour s'inscrire dans l'univers de Pathfinder. Toutefois, il est aisé de le transposer dans la plupart des univers de D&D. L'ambiance restant assez « cape et d'épée » (et plus Renaissance que Médiéval), il conviendrait très aisément aux mondes de Faucongris ou des Royaumes Oubliés.

Par ailleurs, si ce scénario a été pensé pour des pjs de niveau intermédiaire (de 4 à 8), rien n'empêche de le jouer à divers niveau, au besoin en augmentant le niveau et la difficulté de certains jets.

Par ailleurs, un mage spécialisé dans le combat, et surtout l'élément feu, pourrait beaucoup s'ennuyer (les adversaires élémentaires seraient évidemment insensibles à tout sort basé sur le feu). Il peut être assez facile de remédier à ce point de règle : le mage pourrait très bien apprendre à « contrôler » le feu. Après tout, s'il est capable de déclencher des explosions, il pourrait tout aussi bien étouffer les flammes. Soit le mj autorise que les sorts de feu soient modifiés pour infliger des dégâts (mais alors une bonne partie du système serait alors remis en cause), soit un arrangement de « contrôle » peut être imaginé (exemple : une boule de feu de niveau 3 de sort empêche pendant 3 tours toute propagation ou évolution d'incendie).

En espérant que ce scénario vous aura plu.



EN REMERCIEMENT A NAL, POUR SA POLICE D'ÉCRITURE DRAGONSLAPPER (DISPONIBLE SUR DAFONT.COM)