

Les Aventures de Kelnir

L'épée de Jacques de Molay

Ce scénario est une adaptation de « l'épée de Jacques de Molay » pour le JDR Warhammer par Hortaliss jdegorce@club-internet.fr dont je remercie le travail.



Arrivée en ville

Mirtag, une ville bien étrange.

Certains affirment que Mirtag est frappée par le chaos, d'autres pensent que c'est la proximité de Delkador, sa forêt mystérieuse, qui est la source de ces problèmes incessants. C'est une forêt imprégnée par l'essence même de la magie et les créatures la peuplant sont rarement bonnes à approcher. Voilà pour le décor général ; passons aux choses sérieuses maintenant.

Entretien :

Après leur arrivée en ville, les PJ seront abordés par un homme à la démarche aristocratique dans une rue riche de la ville ou tout autre lieu bien fréquenté. Ne leur envoyez pas après 30 secondes de jeux, faites les chercher un peu. Il se présentera comme s'appelant Sylvio. Il est le fils du bourgmestre de Mirtag qui aimerait s'entretenir avec les PJ.

C'est leur futur employeur, et s'ils refusent, faites en sorte qu'il finissent par y aller. Il vous mènera jusqu'à une maison aisée dans le centre-ville (gardée !!) et vous introduira dans le bureau de son père (il assiste à l'entretien).

Un vieil homme à l'air sympathique vous remercie d'avoir accepté de venir et se présente : Elveck, bourgmestre de la ville. Il vous expose alors la raison pour laquelle il vous à mander :

« Bonjour mes amis et asseyez-vous. J'ai demandé à mon fils de trouver un groupe d'aventurier et il me semble qu'il a

bien fait à en juger par votre accoutrement. J'ai besoin de quelques personnes discrètes et intelligentes. Mais je vais vous expliquer quelques petites choses en premier lieu :

Il y a près de mille ans, à la fondation de Mirtag, un groupe de guerriers religieux mena la ville selon son propre code de l'honneur. Il s'agissait de l'ordre des chevaliers. Au fil des années, ils élistaient à leur tête le plus sage et le plus fort d'entre eux. Leur bonté et dévotion étaient connues de tous. Ils régnèrent pendant près de mille ans sur la cité. Mais le chaos s'infiltra dans nos murs et leur autorité fut contestée. Bientôt ce fut la révolte et il fallut prendre une décision. Jacques de Molay, le Chef de l'Ordre à ce moment résolut de rendre le pouvoir au peuple qui le réclamait. Il extermina cependant le groupe de rebelles ouvertement touchés par les Sombres Ténèbres. Déchu, il s'exila et les autres Chevaliers de l'Ordre se dispersèrent.

Durant ces mille années de règne les Chefs de l'Ordre se transmirent un symbole, une relique : leur épée. Il s'agit d'une longue épée incrustée de pierres précieuses. On raconte qu'elle conférait à l'Ordre des Chevaliers une puissance qui permit de tenir éloigner les Dieux Noirs mille années durant. Nous avons retrouvé il y a de cela un mois ceci... »

Elveck tend aux PJ un médaillon assez lourd gravé. Il s'agit d'or pur. Des inscriptions entourent une lourde épée.

« ... il s'agit du médaillon des Chefs de l'Ordre. Il était dans un petit coffret dans les combles de la maison avec des bibelots sans valeur. L'écriture n'est pas de l'araméen ou n'en a pas l'air mais je ne l'ai pas fait examiner par qui que ce soit. Ici à Mirtag, l'histoire de Jacques de Molay est trop connue. La découverte de ce médaillon aurait suscité une véritable chasse au trésor.



Je veux que vous retrouviez l'épée. Non pas pour m'accaparer de son éventuel pouvoir, mais elle symbolise un millénaire de l'histoire de notre ville et sa place est dans la clarté du jour et non dans les profondeurs de l'oubli.

Vous serez largement rémunérés pour cela. Je vous promets 100 PO pour sa découverte et plus encore selon vos talents. Je vous confis le médaillon.

Je n'exige qu'une chose... faites-moi des rapports plus que réguliers sur vos avancées dans cette recherche. Vous pourrez éventuellement transiter par mon fils qui s'occupe plus de mes affaires que moi qui suis un rêveur invétéré. »

Les caractères sur le médaillon sont un vieil occidental, indéchiffrables par les PJ eux-mêmes (sauf compétence). Le seul endroit où il serait possible de le traduire à Mirtag est la Guilde des Historiens (Oh oui je sais !! Ça tombe à pic...)

A la bibliothèque, les PJ trouveront toute la documentation nécessaire : histoire complète de l'Ordre des Chevaliers, de Jacques de Molay, gravure de l'épée,... Aux MJ d'improviser. Cependant le bibliothécaire leur conseillera d'aller voir à la Guilde des Historiens.

Notes sur le scénario :

Il est impératif que les PJ fassent des rapports réguliers de leurs activités à Elveck. Ils tomberont toujours sur Sylvio (et pour cause). S'ils ne le font pas, c'est Sylvio qui viendra demander des renseignements au détour d'une rue. Ne laissez les PJ avoir des soupçons à son égard, la surprise sera d'autant plus grande à la fin.

Enquête

La guilde des historiens :

Mirtag est une ville largement abordée par toutes les sciences et on y trouve entre autre une guilde d'historien. Elle regroupe les passionnés en la matière ainsi que des tas de manuscrits et vieux livres en tout genre. Il n'y a rien à voler (qq PO dans le bureau du patron) et l'apport est purement intellectuel.

Il s'agit d'un bâtiment de taille moyenne où l'on peut rentrer sous réserve de laisser les armes à l'extérieur (aucune fouille n'est faite et la fraude est très facile). Des hommes et des femmes de tout âge discutent dans les couloirs ou s'affairent dans leurs bureau et bibliothèques. Ils discuteront avec vous si vous leur parlez d'histoire, mais si on les interroge sur l'Ordre des Chevaliers, ils affirmeront que le spécialiste de cette page d'histoire et un dénommé Feldareth. C'est un féru de cet époque et il en sait plus que quiconque à ce sujet.

Si les PJ laissent entrevoir le médaillon ou parlent de l'épée de Jacques de Molay, ils seront assaillis de questions en tout genre. Parmi la foule s'amassant autour d'eux, une femme du nom de Rielta tentera de dérober le médaillon

(s'ils l'on laissé voir). Le vol est réussi sous un test de Dextérité (47%). Si elle le loupe de plus de 40%, les PJ s'en rendront compte mais elle s'enfuira. Les autres historiens expliqueront qu'il s'agit d'une marginale du nom de Rielta. Fouiller son bureau révélera qu'elle fait des études sur la chute de l'Ordre des Chevaliers.

S'ils demandent la traduction des inscriptions gravées sur le médaillon, on leur répondra ceci : « *Des ténèbres naît la lumière. De la lumière se nourrit le chaos. Le chaos meurt par l'épée et la pensée* »

« Δες τὴν ἄβυσσον ἵνα τὴ λα λυμῖρε. Δε λα λυμῖρε σε νοῦ ρριτ λε χηαοσ. Λε χηαοσ μευρτ παρ λ [π]ε ετ λα πενσ [ε] »

Feldareth :

Feldareth est un jeune demi-elfe d'une cinquantaine d'année (très jeune) qui a hérité de l'argent de son père à sa mort. Il vit bien mais est un peu tête en l'air.

Sa maison est dans les quartiers riches et les PJ trouveront la porte entrouverte en arrivant (inquiétez les pour qu'ils arrivent arme au poing, ce sera plus marrant). Feldareth se trouve dans une grande pièce lui servant de bibliothèque, perdu dans ses pensées. Il sera plus surpris de voir arriver chez lui plusieurs individus armés et leur demande immédiatement des explications.

Lorsque les PJ lui parlent de l'Ordre des Chevaliers, le jeune homme prend un air énervé et réplique :

« *D'accord !!! Je vois que vous faites partis de ces chasseurs d'artefact. Environ deux fois par an une nouvelle personne vient prétendant avoir découvert l'épée sacrée. Vous ne valez pas mieux que les autres et je n'ai aucune raison de vous aider à accroître votre puissance grâce à une relique. Si vous n'avez rien d'autre à dire partez!... »*

Les seules choses susceptibles de retenir son attention sont le médaillon et le nom de votre employeur. En effet, Elveck est connu pour son amour des vieilles choses et de la ville. C'est donc un facteur de confiance aux yeux de Feldareth qui acceptera de vous écouter d'une oreille soupçonneuse. Le médaillon : si vous lui en parlez il demandera avec un air de dédain à le voir. Si vous lui montrez, il voudra l'authentifier ; il l'examine et vous le redonne en affirmant qu'il n'a pas une bien grande valeur. Selon lui, il s'agit d'un médaillon des chevaliers de l'Ordre, mais pas du médaillon porté pendant mille ans par les chefs. En effet, celui-ci serait plus lourd et il porterait la devise de l'Ordre :

« *L'épée sainte contre la griffe maudite. L'eau bénite contre la crainte.* »

Λ [π]ε σαιντε χοντρε λα γριφφε μαυδιτε. Λ εαυ β[ι]νιτε χοντρε λα χραιντε.

Feldareth aura alors à l'insu des PJ fait l'emprunte du médaillon dans de la cire. Les PJ pourront remarquer un peu de cire dans les recoins du médaillon (test sous l'intelligence du porteur à chaque manipulation de l'objet).

Le demi-elfe prendra alors congé de vous prétextant avoir un travail urgent à finir. (MJ : faire en sorte que cette

brusquerie puisse être remarquée des joueurs, sans leur montrer ouvertement)

Cache secrète :

Si Feldareth quitte ainsi les PJ c'est pour se rendre dans un endroit secret connu de lui seul où il entrepose toutes ses découvertes relatives à l'Ordre des

Chevaliers. Il est ce que l'on peut appeler un inconditionnel de cet époque et collectionne tout ce qui s'y rapporte. Il est impératif que les joueurs découvrent cette cachette. La meilleure chose serait qu'ils aient détecté le brusque comportement pressé de l'historien et qu'ils se mettent en « planque ». Ils pourront alors le suivre dans les quartiers assez malfamés de Mirtag. (S'ils ne remarquent pas cela, faites les croiser l'historien le lendemain dans la rue et de loin, enfin débrouillez-vous quoi). Il s'introduira dans une espèce de grange. Si les PJ le suivent sans plus attendre, ils s'apercevront qu'il a disparu (passé par une trappe dans le foin), s'ils attendent son retour, il sortira 1H après. Une fouille de la grange révélera sans difficulté la trappe. Cette dernière mène à un souterrain éclairé par une lanterne accrochée sur une paroi. Au bout de ce tunnel se trouve un passage secret menant à une salle aménagée (peu importe le système d'ouverture : tourné la lanterne, pierre qui s'enfoncé, ...).

Si les PJ suivent directement Feldareth sans attendre qu'il sorte, ils trouveront la salle ouverte et le corps de Feldareth étendu dans un coin de la pièce. Ils ne le remarqueront qu'en demandant la description de la salle. Au moment où le MJ leur dit, le PJ le plus à l'extérieur de la salle reçoit un violent coup sur la tête et doit réussir un test sous son endurance pour ne pas s'évanouir. Les joueurs pourront voir alors une silhouette encapuchonnée se diriger vers la sortie. S'ils réagissent assez vite, ils pourront se battre. La personne s'enfuira de toute façon, laissant un éventuel gardien de la trappe les quatre fers en l'air. S'ils se battent, ils remarqueront qu'il s'agit d'un homme mais pas plus, ils ne verront en aucun cas son visage.

Pour MJ : il s'agit de Sylvio, le fils du bourgmestre. Profil à la fin.

Si les PJ ont attendu que Feldareth parte, alors ils seront avertis que quelque chose cloche lorsqu'ils entendront le bruit sourd du corps du jeune demi elfe tombé après avoir été assommé à l'autre bout du couloir. Les PJ n'auront alors aucune chance de le rattraper.

Feldareth et toute personne éventuellement assommée sont bien sonnées et ne se réveilleront pas de sitôt (qqes heures).

- Description salle secrète :

La salle est de dimension restreinte, il y a un bureau et une petite bibliothèque. Les ouvrages qu'elle renferme sont très vieux et usés. Le bureau est surmonté d'un tableau, et un autre orne le mur opposé. Par terre, il y a quatre pierres en forme de croix (✝). Il y a sur chacune des pierres un motif de gravé : Deux runes et un crâne. Quelqu'un s'y

connaissant un peu remarquera qu'il s'agit d'une rune elfe, d'une naine et d'un... crâne.

- Description des tableaux si les PJ le demandent :

Au-dessus du bureau : peinture d'un Chevalier devant une espèce d'abbaye où plusieurs moines s'affairent. Le Chevalier a un air noble et bon, mais dur.

Mur opposé : peinture d'un homme en armure surmontée d'une grande cape blanche sur laquelle est brodé cet insigne :

Ý (symbole de l'Ordre)

Le même insigne est gravé à l'arrière du médaillon. Aux côtés de l'homme, pend une grande épée incrustée, il ne fait presque aucun doute qu'il s'agit de l'épée que vous recherchez.

Volé !!!

Pour MJ : Il faut maintenant laisser la place secrète sans surveillance (ou minime : un assommé de plus) afin qu'elle puisse être cambriolée.

L'idéal serait que les PJ feuilletent un peu les livres (toujours même écriture, ils n'y comprennent rien. Il faut cependant leur faire sentir que Feldareth a besoin de soins (excuse pour les faire quitter les lieux). Dès que vous êtes en sécurité et après un peu d'eau et quelques baffes, l'historien se réveille brusquement avec un air furieux : « Pourquoi m'avez-vous assommé, vous êtes des pilleurs, comme les autres !! ». Blabla... mais non c'est pas nous, etc... Il reprend alors ses esprits et vous remercie d'avoir mis en fuite cet individu. Un petit reproche quant au fait de l'avoir suivi, mais cela est vite oublié. Tout d'un coup il se redresse et devient tout pâle, il veut retourner au plus vite à la cachette, une angoisse l'envahit : tout a été volé. Livres, pierres, tableaux, les éléments amassés durant toute une vie, disparus.

Si quelqu'un est resté de garde, vous le retrouvez endormi. Une femme est venue, l'a touché et il s'est endormie (sort Torpeur). Il se souvient l'avoir vu à la Guilde des Historiens (celle qui a peut-être essayé de voler le médaillon).

Feldareth voit parfaitement de qui il s'agit. Cette femme s'appelle Rielta et elle est venue il y a quelques temps lui poser des questions sur Jacques de Molay et l'Ordre des Chevaliers. Il l'avait vite rembarrée, comme il a tenté de le faire avec les PJ.

Il vous supplie de retrouver ses biens, en échange il vous aidera dans vos recherches.

Rielta :

Retrouver tout cela ne sera pas bien difficile. Le tout se trouve à la Guilde des Historiens avec Rielta dans son bureau. En voyant les PJ arriver, elle s'enfuit avec un grand sac (sac de voleur quoi). Si vous jugez vos joueurs trop bourrins et du genre à la tuer net sur le coup,

laissez-la s'enfuir. Si vous jugez qu'ils réfléchiront un peu et qu'ils ne chercheront qu'à la faire prisonnière, laissez-la se battre un peu et envoyez un petit sort de débilité. Si ils la maîtrisent et l'envoient aux gardes elle s'enfuira (zone de silence, ouverture, sommeil): les sorts du parfait évadé, s'ils la garde, même chose. Quoiqu'il en soit on en aura besoin libre à la fin. Si elle s'enfuit elle lâchera du lest avec le sac et vous pourrez tout récupérer.

Une aide utile :

Heuroux de retrouver ses trésors, Feldareth se met à table :

« Voilà ce que j'ai découvert à propos de cette épée :

Lorsque Jacques de Molay eu passé au fil de l'épée tous les adorateurs du chaos, il se résolut à renoncer à gouverner une cité qu'il jugeait dès lors perdue. Il restait cependant convaincu de la pureté de l'Ordre. En conséquence, il remit les biens les plus précieux de l'Ordre des Chevaliers à un jeune prêtre-guerrier du nom d'Ostrand. Il lui donna pour mission d'aller cacher ces reliques dans « La Place Sacrée De l'Ordre ». Il se rendit alors à la foule, accablé de tristesse. Il sorti de la ville et personne ne le revit jamais plus.

Une chose est certaine : l'épée faisait partie des reliques qu'il laissa à Ostrand, car il ne la portait plus en sortant. Malheureusement, je n'ai pas pu déterminer l'emplacement de cette Place Sacrée. Pourtant, je suis sûr de trouver la réponse à cette question dans les ruines de la vieille abbaye au nord de la ville. J'ai mainte fois tenté d'y aller, mais elle est le refuge d'une bande d'orques qui m'ont empêché d'approcher. Avec vous à mes côtés, j'espère pouvoir les défaire.

(Si les PJ lui avaient montré le médaillon :)

« Je m'excuse, mais je vous ai menti. Votre médaillon est bien celui des Chefs de l'Ordre et ma surprise fut grande en le voyant. »

Action

Bon assez de blabla car il faut savoir dosé entre la partie enquête et la partie... bourrin. Pour les anti baston, vous pouvez retirer cette bande d'orque ou de quoique ce soit d'autre. C'est au MJ de réguler le tout selon ses goûts et ceux de ses PJ.

La place est prise :

Vous pouvez commencer à partir du moment où les PJ approchent à moins de 500m du centre de l'abbaye. Un éclairneur orque saute sur un PJ par surprise. L'abbaye renferme une douzaine de peau-verte avec bien évidemment un chef qui domine. Peut-être un ou deux ogres traînaient dans les parages mais rien n'est moins sûr.

Des trucs intéressants ??

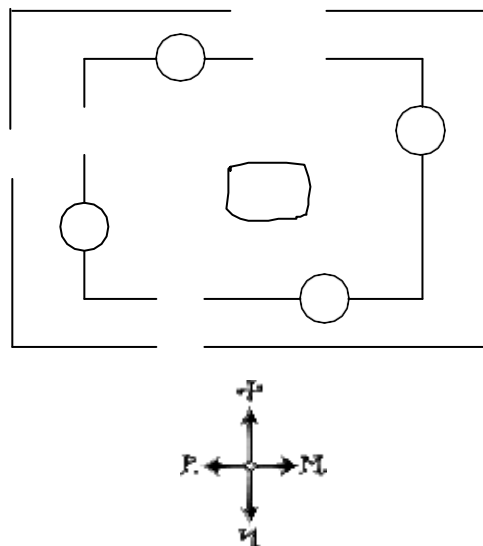
Les ruines se présentent à peu près comme ça (j'ai jamais été très doué).

Il y a une sorte d'allée périphérique, avec un jardin central. Au milieu du jardin se trouve une grosse pierre pleine de mousse. Le temps a ménagé des brèches dans l'allée, ce qui permet de sortir facilement de l'abbaye. Quatre colonnes massives soutiennent une voûte recouvrant l'allée.

En y observant de plus près :

La pierre centrale une fois débarrassée de sa mousse présente quelques particularités : elle est parfaitement géométrique et en son centre, il y a une petite cavité en demi-lune (i) après une légère rotation). C'est la place du médaillon qui s'y emboîte parfaitement.

Les quatre colonnes présentent à environ 2m une cavité en forme de croix (P).



Le bon sens fait le reste, il s'agit d'un puzzle. Il y a cependant une nuance à noter. Les quatre pierres de Feldareth comportent des symboles représentant chacun une direction :

- Les elfes au Sud : rune elfe.
- Les nains au Nord : rune naine.
- L'île des xenops à l'Ouest : les ailes
- Les royaumes humains à l'Est : Un blason de noblesse humain

Il y a donc une correspondance selon la position des colonnes. Si les PJ ne trouvent pas, Feldareth comprendra à leur place. Dans le cas contraire, c'est une bonne occasion de gagner de l'expérience.

Sésame Ouvre Toi !!

Lorsque le médaillon et les pierres sont à leur place, la stèle centrale pivote dans un bruit sourd, découvrant un escalier depuis longtemps inutilisé. Les souterrains fourmillent généralement de bêtes en tout genre, les bourrins c'est le moment (évitez les humanoïdes, ça colle pas avec le coté sacré). L'endroit est cependant protégé par un puissant

enchantement : l'accès est interdit à toute créature d'alignement chaotique.

Vous descendez des escaliers glissants sur environ 100m (éventuellement un test de risque) et débouchez sur un couloir. Il y a des torches éteintes aux murs (et cela depuis l'entrée de l'escalier) qui se rallumeront très bien à la première flammèche. Vous arrivez dans une immense salle souterraine pleine de statue. Chaque statue est posée sur un socle dont la forme évoque celle d'un cercueil. Les statues semblent émettre une pâle luminosité bleutée qui suffit à éclairer la pièce. Elles représentent des hommes en armure et à l'air digne. Chacun d'eux est vêtu d'une cape sur laquelle on peut voir le symbole de l'Ordre. Feldareth est en extase devant cela. Si un PJ tente d'ouvrir un cercueil, il se fâchera tout rouge en protestant qu'il s'agit d'un endroit sacré. La salle est vraiment immense (quelques colonnes la soutiennent) et il vous faudra près d'un quart d'heure pour la traverser. Une porte (sans battant, juste un trou rectangulaire dans le mur) à l'autre bout de la salle donne sur une seconde chambre mortuaire, avec quelques différences. Tout d'abord, cette porte est piégée : à la moindre pression lorsque l'on passe dessous, une lourde lame s'abat verticalement (1 touche de force 18 sans esquive possible). Le désamorçage est simple. Il suffit de poser quoique ce soit pour que la lame tombe définitivement de son écrin d'acier (torche, cailloux, petite sœur, etc...).

La tombe des chefs de l'Ordre :

Les statues sont ici rangées de façon rectiligne et émettent une luminescence clairement détectable. Feldareth reconnaît immédiatement la première comme étant celle de Tirquon de Trepeim, le tout premier des chefs de l'Ordre et fondateur de Mirtag. Elles se succèdent alors chronologiquement. Si les joueurs ont bien suivi, ils se précipiteront vers le fond de la pièce en espérant y trouver la tombe de Jacques de Molay. Et oui, elle y est. Aucune des statues des Chefs de l'Ordre ne tient d'épée à son exception. Il la tient pointée vers le bas, presque tendue à qui veut la prendre. Si un PJ tente de la prendre, il aura beau tirer dessus de toutes ses forces, il ne pourra la prendre. Mais de toute façon, au moment où l'un d'entre eux pose sa main sur le pommeau de l'épée, une voix vous fait sursauter. Juste derrière les PJ se tiennent deux formes encapuchonnées vous ordonnant de vous éloigner de cette épée.

Moi aussi j'la veux :

Non, ce n'est pas le fantôme de Jacques de Molay, mais Sylvio et Rielta. Il porte une grosse épée, qu'il tient sous le cou d'un PJ, alors qu'elle maintient la corde de son arc bandée au maximum en direction d'un autre PJ (elle avait lancé une zone de silence pour passer inaperçu en vous suivant). Elle lance un bouclier d'air épais, passant son armure à 8 et Rapidité. Le meilleur moment pour attaquer est quand Sylvio tente de s'emparer de l'épée et lâche la sienne pour y parvenir (il n'y arrive finalement pas).

Oui, d'accord quelqu'un se mangera une flèche, mais c'est ça qui est marrant. Rielta lancera pendant la bagarre une panique magique et une ou deux boules de feu (selon MJ et force du groupe). Elle tirera à l'arc jusqu'au moment de se faire charger où elle sortira une arme simple. Elle possède quelques potions dont l'utilisation est laissée à votre appréciation (retirer les après le combat pour que les PJ n'en récupèrent pas trop). Sylvio récupérera évidemment son épée. S'il lui reste 5 PV ou moins, il vous suppliera de lui laisser la vie sauve.

Au plus fort de la bataille, Feldareth s'emparera de l'épée en hurlant « Vous avez souillé ce lieu sacré, partez ou mourrez !! ». Il est le digne héritier des Chevaliers de l'Ordre et cette épée lui revient de droit. Il sera contre le fait d'achever ses ennemis et l'épée lui confère une résistance à la magie (Sag+10, -2 dégâts) et un bonus de force de +2.

Epilogue

Comme je l'ai dit, Feldareth sera contre le fait d'achever ses ennemis mais ne l'empêchera pas si les PJ s'obstinent. Une apparition de Jacques de Molay désignant l'historien comme son successeur pourrait être du meilleur effet (éventuellement un cadeau d'outre-tombe aux PJ).

De retour chez votre employeur Elveck, il sera attristé d'apprendre l'avidité de son fils, mais il vous paiera. Si vous lui ramenez son fils sans passer par les autorités, il vous remettra un objet magique ou une forte somme en remerciement (il l'enverra tout de même à la justice). Si vous passez par les gardes pour leur remettre Sylvio, il vous paiera un supplément pour l'avoir laissé en vie. S'il est mort, il vous paiera mais rien de plus, attristé par le chagrin. (il est d'alignement bon-loyal, alors c'est normal).

Dans les deux premiers cas, vous aurez acquis toute sa gratitude et pourrez éventuellement faire appel à lui ultérieurement.

EXPERIENCE :

- Avoir survécu à la partie : 20 pts
- Avoir compris que l'abbaye du tableau était importante : 30 pts
- Avoir compris le système d'orientation des pierres : 50 pts
- Avoir joué son personnage : 0 à 150 pts
- Découvrir et désamorcer le piège : 40 pts
- Découvrir et ouvrir la salle secrète : 30 pts
- Avoir pensé à d'éventuels historiens au début : 40 pts
- Avoir vaincu Rielta : 60 pts
- Avoir vaincu Sylvio : 80 pts
- Chef orque : 30 pts
- Par Orque : 10 pts
- Avoir vite pensé à aider Feldareth assommé : 20 pts



Personnages non joueurs :

Elveck.

Humain, bon-loyal, 61 ans.

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
27	41	6	6	35	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
61	64	64	24	50	57

PV : 36

Bourgmestre de Mirtag.

Sorts : guérison blessures légères

Pouvoir : Protection contre le poison

Feldareth

Demi-elfe, bon, 52 ans.

Historien.

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
47	33	4	6	64	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
79	69	72	12	60	49

PV : 36

Dotations : armure de cuir (bras, torse), arme simple, livres d'histoire, ...

Compétences : Esquive, sens de la magie, histoire, camouflage urbain, connaissance des runes.

Pouvoir : Donne un malheur à quelqu'un

Rielta

Humaine, neutre, 32 ans.

Mage de niveau 2.

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
42	48	6	6	47	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
67	76	69	38	65	48

PV : 42

Dotations : arc et vingt flèches, composants de ses sorts, épée, capes, potions diverses.

Sorts : (Mineur) Alarme magique, bourrasque, Luminescence, Peut ouvrir porte avec serrure, Torpeur, zone de silence, (Astral 1) Bouclier d'air épais, Boule de feu, Brise jambe, Débilité, Force martiale, G. Blessures légères, Rapidité, Vol

Compétences : Camouflage et déplacement silencieux (urbain et rural), reconnaissance des pièges, histoire, connaissance des runes, sens de la magie

Pouvoir : voir des objets à distance qu'elle a déjà vus

Sylvio

Humain, neutre, 35 ans.

Duelliste Niveau 5

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
62	47	9	10	59	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
59	39	70	16	70	54

PV : 84

Dotations : Epée, Bouclier, Armure de cuir complète (5PA), Dague, 32 PO

Compétences : Alphabétisation, Etiquette, Eloquence, R. défensifs, Coups précis, Législation, Tech.parade, Tech. Feinte, Provocation, Coups assommants, désarmement, Tir chir, Exp. Martiale, Acrobatie de combat, Esquive.

Pouvoir : +30 en Agi, +6 de bonus de déplacement

Initiative : 59/29

Points de Vie : 84

Réduction dégâts : 12 (Armure de cuir)

Si parade : 23, Bonus +15 parade et esquive

Arme : Epée 10+1D6 +1D10

Chef Orque

Dotations : arme simple, bouclier, 2CO, armure (bras, torse, casque) inutilisable par un PJ : trop grand.

Cf Profil – Orque alpha

Orque

Cf Profil - Orque

Dotations : Arme simple, gilet de cuir et casque.