



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



LA MARQUE DES CONDAMNÉS



Image © Wizards of the Coast

**UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5,
PAR KRAHOR ET SANDCHASER (SEBL)**

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1 À 3

Pour utiliser ce scénario, vous avez besoin du manuel : Eberron – Univers

© Le Scriptorium, tous droits réservés

LA MARQUE DES CONDAMNÉS

INTRODUCTION

Ce scénario est conçu pour des personnages débutants, de niveau 1 à 3.

Il introduit la campagne des Damnés de la Treizième Marque. Les personnages débutent à Sharn, alors qu'ils vaquent à leurs occupations, ils se font attaquer par une mystérieuse bande. Un mystérieux personnage, un demi-elfe à l'œil crevé, leur inflige un sort terriblement puissant. Le lendemain, les personnages se retrouvent affublés d'une sombre marque étrangement proche d'un dracogramme. Dans leurs recherches, ils vont tomber sur une guilde qui réunit des hommes qui ont subi le même sort qu'eux. Ils apprendront alors que cette marque est dangereuse, qu'elle a déjà fait quelques victimes et qu'il faut donc s'en débarrasser au plus vite. Pour cela, il faudra enquêter pour retrouver le groupe qui est la cause de cette marque et tenter d'en connaître un peu plus pour avoir une piste stable sur laquelle se lancer.

Avec la participation de Llochlyn, Aegis, Eek, protéus et Oronard Al Vanis

SOMMAIRE

La femme au crâne rasé	3
Combat à Sharn	4
L'apparition douloureuse	5
La guilde des marqués	8
Trom	8
La marque	9
La mission	10
Enquête à Sharn	10
Enquête à Wroat	11
Vers Korramberg	13
Annexe	14
Sharn	14
Les gantelets d'induction de la marque	15
Le sort	15
La marque	16
La guilde	18
PNJ	20
Autres	27





L'ELFE AU CRÂNE RASÉ

Tout commence quand les personnages se trouvent à Sharn. Ils vaquent à leurs occupations dans la cité des tours, quand ils croisent un étrange individu qui attire leur attention. L'elfe, une femme d'apparence plutôt jeune, a le crâne rasé, et une cicatrice qui lui traverse le haut de la tête de gauche à droite. Autant dire que ce n'est pas le genre de personne qui passe inaperçue. Le drôle de personnage va à la rencontre d'un groupe de 4 étranges humanoïdes. Même si on croise de tout à Sharn, il est peu commun de voir 4 de ces races regroupées : un kobold, un forgelier, une férale et un elfe. Le groupe semble obéir aux ordres de la femme à la cicatrice. Cette maigrichonne semble même s'énervier contre les 4 aventuriers, et bizarrement, ils donnent l'impression d'avoir très peur. L'elfe à la cicatrice parle de travail mal fait, et demande à ses 4 hommes de repartir sur le champ. Elle demande, très distinctement, qu'ils lui rapportent tout ce qu'ils ramènent ici ; chez elle. Après ce monologue, les 4 s'exécutent et commencent à prendre leurs affaires pour repartir. L'elfe vérifie que personne ne le surveille depuis les hauteurs, avant de rentrer dans ce qui semble être son appartement.

Si les personnages ne se cachent pas pour observer la scène et sont trop facilement visibles, juste avant de pénétrer à l'intérieur de son appartement, la femme a droit à un jet de détection (DD 20) pour les repérer. Si elle voit que les PJ ont manifestement vu la scène, elle crie à ses 4 hommes entrain de repartir : « Attendez ! ». Les 4 s'exécutent, et il suffit que leur chef pointe du doigt les personnages pour que le groupe se lance à leur poursuite.

AU MJ :

Ce premier combat est l'occasion de bien ancrer le visage de ces 4 drôles de personnages dans la tête des PJ. En effet, ils seront amenés à les voir à nouveau, et il vaut mieux que le groupe se souvienne de ces 4 là. Si la rencontre n'a pas lieu, ce n'est pas très grave, le groupe est tellement atypique que de toute façon, les personnages s'en souviendront très certainement.

Cette femme au crâne rasé se nomme Essirise et travaille pour une des sectes du Dragon-Au-Dessous, elle fait des recherches sur l'artefact très puissant : le globe d'Eptor'cix. Elle est au courant des agissements de Vol et surveille par la même occasion, pendant qu'elle se trouve à Sharn, l'évolution du plan. Cet elfe est en fait un dragon noir simplement déguisé pendant qu'il réside à Sharn, il est très puissant et mieux vaut l'éviter. Pour ses recherches, il voyage entre l'Argonesse et Sharn. Comme il ne peut pas être aux deux endroits à la fois, il envoie ses sbires (les 4 aventuriers qui travaillent uniquement pour recevoir leur récompense, sans se douter une seconde de qu'ils obéissent à un dragon) sur le terrain. Leur nouvelle mission est de voler certains ouvrages protégés de la bibliothèque de Korramberg (et c'est cela qui fera plus tard que les personnages reverront leur visage).



Les personnages se font finalement attaquer par cette bande constituée d'un kobold, d'un forgerier, d'une férale et d'un elfe.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Aïrk commence le combat par lancer *enchevêtrement* à la première occasion suivi par Kondrak et ses *couleurs dansantes*.

Kondrak et Imma ciblent leurs cibles de flèches tandis que Fer attend la bonne opportunité pour larder de sa coutille les rescapés du sort de son compagnon féral.

Une fois le sort arrivé à terme, Imma se rue au combat. Aïrk et son loup font équipe pour flanquer les survivants qu'Imma achèvera avec ses attaques sournoises.

- *Aïrk* (10 pv)
- *Kondrak* (8 pv)
- *Fer* (12 pv)
- *Imma* (7 pv)

Le combat va hélas être interrompu...

COMBAT À SHARN

La pluie se fait drue et commence à fouetter le visage. Pendant leur rixe, ou alors qu'ils continuent leur promenade à la recherche d'un endroit où dormir, une bande, cette fois-ci bien plus impressionnante, apparaît. Une dizaine d'individus à l'accoutrement sombre et étrange, et lourdement équipé, se tient devant les PJ. S'ils étaient entrain de se battre contre le groupe des 4 aventuriers, ces derniers sentent le danger et fuient le plus loin possible, imaginant que la bande finira le travail à leur place. De toute façon, la dizaine de grands gabarits semble avoir choisi les personnages comme cible.

Une grande silhouette à fière allure, accoutrée d'une longue cape noire s'avance pour devenir visible. Le demi-elfe porte un bandeau en travers du visage qui lui couvre l'œil droit, et sa main gauche est couverte d'un étrange gantelet violacé parcouru de veinules. Il semble être le chef de ce petit groupe, puisqu'il s'adresse aux PJ en criant (pour couvrir le bruit de la pluie), au nom de ses suivants :

« On vous a jamais dit qu'il était dangereux de

traîner dans les bas fonds de Sharn ? Vous auriez dû vous informer plus tôt ! Mais le hasard nous a mené vers vous, c'est le destin qui en a voulu. On ne devrait pas en avoir pour trop longtemps, et si vous voulez bien nous faciliter la tâche, ce sera encore plus rapide. »

Le demi-elfe s'adresse alors à ses hommes :

« Occupez vous de ceux là ! »

Un combat s'ensuit, et les PJ, qui ne comprennent sans doute rien à ce qui se passe, se rendront vite compte qu'ils ne peuvent pas grand-chose face à ces 10 hommes entraînés.

S'ils tentent de fuir, le chef du groupe (Murkhas) utilise tous ses pouvoirs pour les retenir, et les mercenaires poursuivent les PJ de manière à pouvoir les encercler. Si les PJ parviennent malgré tout à s'échapper, la bande de mercenaires fera tout pour retrouver le groupe et se venger.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Le groupe n'a pas à proprement de stratégie, sûr qu'il est de sa force face aux PJ qui sont peut-être encore prisonniers de l'*Enchevêtrement* d'Aïrk. Les mercenaires s'en prennent aux PJ tout en s'amusant. Ils jouent presque avec eux. Leur but est de les bloquer sans les tuer, ni trop les blesser. Quoiqu'il arrive, ils les tiennent loin de leur chef. Pendant ce temps, le chef reste en retrait, et prononce une incantation étrange et très complexe. Le sort est trop difficile à identifier pour des personnages débutants. Même s'ils peuvent essayer d'user de sorts ou de la compétence *art de la magie* pour en savoir plus, ils apprendront seulement que la puissance du sort est incroyable.

Pendant que le demi-elfe au bandage se concentre sur son incantation, ses mercenaires font en sorte de neutraliser les PJ, et leur infligeant des dégâts non létaux, en entrant en lutte...

L'incantation dure 3 rounds, et au terme de celle-ci (à la fin du 3ème round), des lueurs verdâtres sortent de la main tendue du demi-elfe. Elles se séparent en plusieurs flèches (au nombre des PJ) qui s'élancent et prennent chaque personnage pour cible. La lueur est trop rapide pour être évitée, chacun d'eux se retrouve transpercé par cette flèche verdâtre qui les « assomme » aussitôt. Chaque PJ a droit à un jet de sauvegarde (viguer, DD 20) pour ne pas s'évanouir sur le coup. Les personnages se retrouvent ainsi à terre, tandis que le groupe, ayant apparemment accompli sa besogne, s'en va.



- **6 mercenaires (spadassin) (22 pv)**
- **1 mercenaire (assassin) (13 pv)**
- **1 mercenaire (prêtre du sang de Vol) (19 pv)**
- **1 mercenaire (nécromant) (13 pv)**
- **Murkhas (137 pv)**

AU MJ :

Ce groupe est composé d'hommes du « Sang de Vol », avec à leur tête le bras droit de la liche Vol : Murkhas (ce dernier va devenir un personnage récurrent de l'aventure, il faut donc rendre compte de son importance aux PJ). Autant dire que Vol compte assurer son coup en envoyant son meilleur homme et des mercenaires entraînés. Le combat est volontairement en défaveur des PJ, qui devront quoiqu'il arrive subir le sort (puisque c'est là-dessus que repose le lancement de la campagne). Le sort, créé par Vol elle-même, va causer l'apparition de la marque. Les « flèches » affaiblissent dans un premier temps les PJ, et vont finir par faire apparaître (un peu plus tard) la marque que Vol cherche à étendre.

Une fois que les PJ sont touchés, et s'ils ne sont pas encore évanouis, ils ressentent une douleur très difficile à supporter, et perdent 2 points de dextérité chacun (de façon temporaire). Murkhas, alors que ses hommes s'en vont tranquillement, lance alors aux PJ couchés à terre :

« *La douleur ne devrait, pas durer trop longtemps, vous devriez y survivre.* »

La mission remplie, ceux-ci s'en vont à la recherche d'autres victimes, et laissent les PJ dans leur douleur...

Les personnages évanouis gisent à terre, tandis que la pluie tombe. Si ce n'est pas le cas de tout le groupe, les PJ éveillés désireront peut-être trouver un abri, ou même peut-être consulter un spécialiste. La maison Jorasco, par exemple, sera heureuse de louer ses services aux PJ. Un sort de détection de la magie détecte une aura grandissante mais difficile à identifier. Une quelconque guérison (que ce soit un soin, un sort de délivrance des malédictions, une guérison suprême...) servira seulement à rétablir les points de dextérité perdus (si le

moyen utilisé le permet), mais aucunement à guérir la « réelle » maladie.

Mais quoiqu'il en soit, nos personnages secoués par les événements devront trouver un nid douillet pour dormir un peu et s'abriter de la pluie, s'ils ne sont pas forcés de rester étendus par terre.

L'APPARITION DOULOUREUSE

Les PJ entament donc leur sommeil. Mais pendant la nuit, un phénomène étrange se produit. Les personnages se retrouvent soudain transportés au milieu d'un cauchemar terriblement réaliste... Tout en étant parfaitement conscients de leurs actes, les PJ atterrissent dans un monde onirique, tous ceux qui sont endormis se retrouvent alors au milieu de rien. Chacun voit autour de lui le même décor. Du blanc partout, sous les pieds des personnages, le sol blanc est tangible, mais impossible à distinguer de l'environnement. Les PJ peuvent constater l'étrangeté du milieu, où tout paraît sans limites... Mais cette blancheur pure se met à prendre des teintes de gris, le décor s'assombrit. Soudainement, une forme se matérialise devant chacun d'eux, une sorte de spectre d'un noir intense. Les ombres informes se jettent sur chacun des personnages, comme pour les engloutir. Les personnages peuvent décider de se laisser prendre ou d'essayer de se débarrasser de ce spectre. Dans ce cas, un combat s'engage pour chacun...





DÉROULEMENT DU COMBAT

Pour ce combat, il faut prendre chaque joueur à part, car il a lieu séparément pour chacun des protagonistes. L'ombre qui apparaît dans le cauchemar des personnages n'est autre que le manifestement du sort de Vol. Sous l'apparence d'une ombre, il tente de s'emparer des personnages. Le sort vivant essaie à répétition d'envelopper sa cible. Ceci fait, le combat est remporté...

• *Ombre primaire (32 pv)*

AU MJ :

Ces phénomènes se présenteront plusieurs fois au cours de la campagne. Il s'agit en fait d'un cauchemar « interactif », où la marque de la mort, imagée par le spectre, tente de s'emparer du PJ pour se développer. Il faut ici traiter la scène comme un combat normal. Il y a autant de combats différents qu'il y a de PJ, aucun d'entre eux ne peut intervenir dans le combat de l'autre. Ainsi, il est conseillé de prendre chacun d'eux à part, pour qu'il combatte seul. Ça pourra en désavantager certains, mais c'est ainsi. De toute façon, la marque générée par le sort est bien trop puissante, et les PJ ne pourront sûrement pas résister, quoi qu'ils fassent.

Le sort de Vol se réveille en fait à un moment inattendu (dans ce cas là lors du rêve des personnages), ce peut être n'importe quand, mais qu'ils soient éveillés ou non, seul le PJ affecté peut voir l'ombre et la combattre. Ce phénomène peut donner forme à des événements improbables s'ils se présentent en plein public (les personnages affectés auront l'impression que l'ombre est réelle et apparaît dans le décor où ils se trouvaient, et tandis qu'ils essaieront de se défendre dans leur « rêve », le public les verra s'agiter, se recroqueviller, devenir fous...).

Quand le spectre s'est emparé d'un personnage (avec « enveloppement »), celui-ci se réveille, avec les conséquences de sa défaite...

Chacun leur tour, les personnages se réveillent vers un brusque retour à la réalité (dès lors que le spectre du cauchemar s'est emparé d'eux). Une fièvre brûlante, des nausées, et surtout une douleur étrange qui se manifeste en une partie du corps bien précise se font ressentir.

En regardant l'endroit d'où provient cette douleur, on peut se rendre compte qu'elle est en fait issue d'une marque nouvellement apparue... Tous les PJ sont affublés d'un symbole complexe d'une dizaine de centimètres, ancré dans la peau en un endroit du corps. Tous les symboles sont les mêmes, des tâches noires filiformes qui s'entrecroisent et se mêlent pour former un tout. La marque, est complètement intégrée à la peau, c'est bien plus qu'un simple tatouage ou quoique ce soit d'autre.

Pourtant, même en cherchant bien, il est impossible de l'identifier comme l'un des douze dracogrammes existants, car s'il y a des ressemblances, la forme et la couleur sont totalement différentes de ce que les PJ ont déjà pu rencontrer.

Après le combat contre le spectre, les PJ se retrouvent tous fatigués.

Les PJ tireront sans doute rapidement les conclusions, la marque qu'ils viennent de contracter est en fait l'effet dont parlait le chef de du groupe rencontré, mais il est impossible de déterminer de quoi il s'agit exactement. Et, les personnages le savent,

aucun dracogramme ne peut apparaître de cette façon, cette marque n'est pas naturelle...

Nos personnages vont alors devoir se lancer dans une conquête aux explications, dans la grande cité des tours, à la recherche d'un spécialiste qui pourrait leur donner la nature exacte de cette marque. Plusieurs solutions sont envisageables.

Ainsi, ils pourront aller voir du côté de la maison Jorasco, de quelques autres maisons à dracogramme, ou chercher un spécialiste... Mais à chaque fois, où qu'ils se rendent, on leur répond, très étonné, qu'ils n'ont jamais vu cette marque auparavant, et qu'il vaut mieux pour les PJ de partir d'ici très vite, avant d'avoir des ennuis.

AU MJ :

La marque des PJ est plus ou moins voyante (selon où elle se situe). Une marque trop voyante peut être très gênante pour celui qui la porte, en effet, ce symbole inconnu (qui ne ressemble à aucun dragonnisme déjà existant) en effrayera plus d'un et compliquera la diplomatie et les renseignements... Cela dit ça peut apporter un « plus » à la partie, une difficulté supplémentaire pas inintéressante.

Mais il faut garder à l'esprit que quand les gens de la ville entendront parler de cette marque, ils refuseront de donner le moindre renseignement et enverront balader les PJ. A eux d'être discret, et de s'y prendre de manière intelligente pour ne pas éveiller trop de soupçons s'ils veulent tirer des habitants de la cité des tours quelque information.

Il faut les laisser chercher un moment, qu'ils demandent aux quatre coins de la ville si quelqu'un connaît une personne susceptible de leur apporter son aide. Comme toujours, les rues sont bondées, la pluie a cessé de tomber et les habitants de Sharn sortent pour profiter des derniers jours de soleil. Les personnages auront de quoi questionner.



Les PJ retourneront certainement sur les lieux du combat pour y trouver un quelconque indice, seulement il ne reste rien d'intéressant. Ils peuvent tenter de questionner les habitants des alentours, mais ces derniers ne peuvent rien révéler aux PJ (et n'en ont d'ailleurs aucune envie).

Au fil de leur recherche (qui peut durer plus ou moins longtemps) une femme remarque les PJ, et s'approche discrètement d'eux en étant la plus prudente possible. Il est aussi possible de faire en sorte

que les PJ l'aient interrogé par hasard, ou même que ce soit une personne trouvée au fil de leurs recherches intelligentes (on aura pu les diriger vers cette femme qui semblait rechercher des marques tels que les PJ), après un jet de renseignements (DD 15) par exemple.

Finalement, la personne (une jolie humaine prénommée Sara) se révélera fort intéressée, et leur demandera de lui montrer leur marque pour confirmer s'il s'agit bien de ce à quoi elle pense. Après quoi, elle demandera aux personnages de la suivre pour qu'elle les conduise vers une planque secrète où on sera ravi de les accueillir :

« Ca va peut-être vous paraître étrange mais tout vous sera expliqué si vous me suivez, vous possédez la marque que moi aussi, et que tous ceux qui se cachent là-bas possèdent. Venez et vous aurez quelques maigres explications, promis. »

Sara les fait traverser le dédale des allées de la métropole. Ils descendent aux fins fonds de la cité, dans les rues mal famées et pauvres de Sharn. Puis, ils arrivent dans un coin apparemment très peu fréquenté de la ville. Sara les amène devant une porte au dessus de laquelle une enseigne indique : « auberge ». Finalement, après avoir jeté furtivement un coup d'œil autour d'elle, elle pousse la porte en bois qui menace de s'écrouler, et entre dans une taverne en mauvais état. Ici, un féral costaud qui semble tenir le bar s'exclame, presque joyeusement : « Tiens, des nouveaux ? ». Sara lui répond alors : « oui, ils sont avec moi, tu peux ouvrir l'arrière porte. ». L'homme s'exécute et actionne un levier derrière le comptoir qui ouvre une porte vaguement camouflée derrière un rideau. Les PJ, toujours dans le flou, sont conduits à travers un labyrinthe de couloirs.

Sara, emmène les personnages devant un humain assis sur un fauteuil. Celui-ci arbore sur son front la même marque que les PJ... A ses côtés, un humanoïde au physique très étrange se tient debout. Le teint blanchâtre et les traits très peu nombreux qui composent son visage trahissent sa race, c'est un changelin. Il est rare d'en voir sous leur forme naturelle, ceux-ci préférant généralement adopter des apparences plus communes. Mais celui-ci avait dû assumer son apparence. A première vue, le changelin n'inspire pas trop de confiance, mais qui sait qui il est réellement. Un jet de détection réussi (DD 10) permet de remarquer une partie de la marque noire qui dépasse de sa manche.

Ça ne fait pas de doute, personnages sont en présence de gens qui ont subi le même sort qu'eux.



LA GUILDE DES MARQUÉS

Trom

L'homme assis sur son fauteuil demande alors aux PJ de s'installer, avant d'entamer son discours :

« Bonjour, mon nom est Trom, je suis le chef de cette organisation. Et voici Civax, mon fidèle bras droit. Je vais essayer d'être court et précis, et vous épargner des détours inutiles. Nous n'avons guère de temps à vous consacrer, car nous devons privilégier l'action à la parlotte, même si j'aurais aimé qu'il en soit autrement. Bien, Sara, la femme qui se trouve à vos côtés, vous a mené jusque à nous à cause de cette marque qui a dû se manifester chez vous il y a peu. Tous, ici, sommes également affectés de cet hideux symbole, comme vous pourrez le remarquer. Et c'est ce qui nous a poussé, il y a de cela quelques mois, à monter cette guilde pour se cacher de la population et avancer dans nos recherches. J'ai rassemblé tous ceux qui comme moi avaient reçu de la main de ces brigands cette marque noire, à Sharn et ses alentours. Même si nous sommes nombreux, et que des agents tels que Sara partent en reconnaissance pour évaluer le nombre de marqués et les amener ici, il y a sûrement beaucoup de porteurs de la marque solitaires ailleurs qu'en Brélande. Nous ne venons pas tous de Sharn, des habitants du Thrane, d'Aundair, et même du Karrnath ont rejoint nos rangs.

Tout ce que nous savons sur la marque à présent, c'est que des pouvoirs étranges se manifestent chez ceux qui le portent, mais qu'il ne ressemble pourtant à aucun dracogramme, de près ou de loin. Civax vous apprendra à utiliser et maîtriser ces pouvoirs très rapidement.

Mais ces pouvoirs ne sont pas sans conséquence, leur utilisation amplifie la douleur que la marque génère, et il y a encore plus grave. Tout d'abord, cet horrible cauchemar, qui apparaît plus que fréquemment, et qui a déjà tué les plus faibles dans leur sommeil. Chaque nuit, la marque risque de vouloir prendre son possesseur, de s'approprier son corps afin de se développer. Le symbole qui nous recouvre veut s'étendre et fini par s'emparer entièrement de son porteur, au risque de le tuer.

La marque peut même nous tuer encore plus

rapidement si nous ne faisons rien. C'est ce que font les gens quand ils découvrent qu'une nouvelle abomination apparaît, ils s'en débarrassent le plus vite possible. La révolte à notre égard risque de se faire sentir si ce phénomène se développe.

Vous l'aurez compris, il nous faut trouver comment se débarrasser de celle-ci, comprendre pourquoi ces types étranges ont prononcé cette formule puissante contre nous, qui ils sont et quelles sont leurs motivations. Et cela doit se faire le plus rapidement possible, le compte à rebours est lancé, je ne sais pas quel temps il nous est imparti, mais je préfère agir vite avant que la marque en finisse avec moi.

A plusieurs nous avons plus de chances, seuls dans cette cité hostile, nous jouons notre vie. Je vous demande de nous rejoindre, et de prêter votre force à la guilde. »

Les personnages devront de toute évidence accepter cette offre, sans quoi ils ne pourront rien, ou presque rien, faire tous seuls. La guilde est le seul moyen pour eux de comprendre au plus vite le pourquoi de cette marque.

Quoiqu'il en soit, la guilde ne compte pas laisser filer les personnages si facilement, des marqués qui se promènent dans la nature sont un danger, la marque doit rester un secret bien gardé sans quoi il faut craindre la révolte du peuple. Si les PJ veulent travailler seuls, Trom envoie ses gardes pour les retenir, quitte à les enfermer s'il le faut. Mais il essaie avant tout de les raisonner avec son charisme dominant.

S'ils refusent, ils se rendront bien vite compte qu'ils ont fait une erreur... Ils risquent par exemple de faire une rencontre qui tourne mal, et de se mettre à dos certaines personnes.

Une fois que les PJ auront accepté, Trom, ravi, continuera son explication :

« Bienvenue à vous ! Voilà donc de braves nouveaux pour renforcer l'équipe. Je vous laisse aux soins de Sara, qui vous fera faire un tour des locaux. Revenez me voir demain matin, Civax vous expliquera le pouvoir de la marque, et on concevra ensemble votre prochaine mission.

Ah, autre chose, si vous cherchez un quoique ce soit, faites moi signe, j'essaierai de répondre à vos questions.

»

Sara emmène donc les PJ à travers les couloirs, en montrant brièvement les salles les plus importantes (cantine, salle d'entraînement, infirmerie...), pour

les mener finalement dans une salle assez grande. Quatre lits (ou selon le nombre de PJ) sont disposés, séparés chacun par un mur. Ce sont les locaux des personnages, où ils passeront de nombreuses nuits à récupérer... Sara, habituée à conduire les nouveaux arrivants, se fera un plaisir de répondre aux questions des personnages, tant qu'elles restent dans les limites de son savoir :

- Concernant Civax : il a rejoint Trom depuis ses débuts. On ne sait pas grand-chose sur lui, mais il est un atout considérable grâce à ses pouvoirs de changement de forme.
- Concernant la guilde : elle compte à ce jour plus de 50 marqués. Ce sont des anciens citoyens, paysans, aventuriers, ou même des enfants. Chacun effectue des missions pour connaître la nature exacte de la marque et savoir qui se trouve derrière tout ça.
- Concernant Trom : c'est un barde qui a voyagé à travers le Khorvaire. Il s'est naturellement imposé en chef, car il connaît de nombreuses choses et a des contacts très utiles, en plus d'une nature de dirigeant et une organisation incroyables.

AU MJ :

Tous les membres de la guilde ont été affectés de la même manière que les PJ (par des groupes différents toutefois), ils savent que leur marque n'est pas naturelle, et surtout dangereuse pour leur vie. Il sera difficile d'en savoir plus que ça, car la guilde des marqués vient à peine de s'affirmer (bien qu'elle reste une guilde secrète), et s'est créée justement dans le but d'en savoir plus.

La guilde sera, pour le début au moins, le commanditaire des PJ, elle leur expliquera sur quelles bases partir...

Elle est un atout pour aider les PJ bloqués, ou à qui il manquerait une information, mais il ne faut pas l'utiliser pour les mener à la baguette.

Tous les membres sont affectés de missions plus ou moins importantes, telles que chercher de nouveaux membres, ou surveiller les agissements louches... Mais les PJ, au vu de leurs capacités, risquent de recevoir beaucoup de missions de haute importance.

Les PJ passeront le restant de la journée à se familiariser avec la guilde et ses coutumes. Le soir ils peuvent enfin passer une nuit tranquille dans leurs appartements.

La marque

Le lendemain, Civax vient les chercher, et les conduit à la salle d'entraînement :

« *Trom veut vous voir dans peu de temps, je vais faire vite.* »



Puis il se met à faire des démonstrations des quelques pouvoirs qu'il parvient à maîtriser. Il explique aux personnages que selon les personnes, les pouvoirs ne sont pas exactement les mêmes, mais tous ont en commun l'obscurité et le malsain. Il leur explique que les pouvoirs viendront tous seuls à eux, qu'il n'y a rien à apprendre, que c'est une magie innée.

Mais il faut qu'ils fassent attention, à chaque fois qu'ils utiliseront la marque, celle-ci réagira et deviendra brûlante. C'est une douleur très difficile à supporter.

Civax se met ensuite à expliquer la signification des rêves : il s'agirait en fait de la marque qui se matérialise dans l'esprit de son porteur, et tente de s'emparer. Plus la marque grossit, plus elle empiète sur la personnalité de son porteur. La marque n'est pas seulement physique, elle est aussi mentale, elle fait partie intégrante de celui qui la porte, et veut ne faire qu'un avec lui. C'est généralement à ce stade là que les plus faibles meurent sous le choc. Pour éviter qu'elle ne se propage, il faut à tout prix la repousser lors de ces rêves étranges.

Le changelin explique ensuite que si la marque des personnages est voyante, il vaudrait mieux la dissimuler.



La mission

Trom arrive alors dans la salle d'entraînement, et ordonne aux PJ de le suivre :

« Bien, j'espère que la nuit vous aura été reposante, et votre entraînement pas trop intensif car aujourd'hui vous aurez de quoi faire. Comme vous êtes les derniers à avoir rencontré la bande des types qui nous ont infligé cette marque, vous serez sans doute les plus aptes à les retrouver. Il n'est pas trop tard, avec un peu de chance, ils sont encore dans les murs de la cité. Ils sont sans doute la meilleure piste qu'on puisse avoir, et il est probable qu'ils sachent un certain nombre de choses. Essayez de les retrouver, enquêtez en ville pour savoir où ils sont et où ils vont. Si vous y parvenez, ne perdez pas de temps, et poursuivez-les aussitôt. Si vous réussissez à les trouver, tentez d'en apprendre le plus possible, et au mieux, ramenez-nous l'un d'entre eux. Ne prenez quand même pas trop de risque, gardez les à distance, ils n'ont pas l'air d'être n'importe qui. Vous resterez ensemble, nous espérons beaucoup de vos talents, bonne chance. »

ENQUÊTE À SHARN

Voilà les personnages partis pour une enquête en ville. Il leur faudra questionner un certain nombre de personnes pour savoir si quelqu'un les a vus.

AU MJ :

Il est fort conseillé de connaître au minimum la ville de Sharn pour improviser ce genre d'enquêtes. Par exemple, les personnages auront sans doute du mal à soutirer quoique ce soit dans les hauteurs de la ville là où il y a une majorité de population aisée (et qui plus est qui n'ont sûrement pas été affectés par le même problème que les PJ). Par contre, dans les quartiers malfamés de la ville, les gens aiment les rumeurs, et les personnages seront facilement reconduits vers « quelqu'un qui pourrait les aider »...

Quasiment personne ne pourra affirmer avoir vu le groupe, mais si les PJ se débrouillent intelligemment (renseignement DD 15), ils tombent sur un homme qui leur dira qu'un certain Creilath, un maître enquêteur, accompagné de son garde du corps Urzat fourre souvent son nez dans toutes sortes

d'affaires qui pourraient lui rapporter. Il serait fort probable que celui-ci sache quelque chose à propos de ce groupe mystérieux.

Il ne reste plus qu'à se faire conduire à son bureau. Mais pour que quelqu'un consacre un peu de son temps, les PJ devront être convaincants (DD 15 diplomatie ou intimidation).

Les personnages se retrouvent donc dans une tour assez élevée de Sharn, et plutôt riche. Le bureau de l'enquêteur est situé à l'avant dernier étage (preuve que les affaires doivent bien marcher). Les PJ sont alors conduits jusqu'à l'entrée du bureau. À l'intérieur, ils trouvent Creilath, assis derrière son bureau, et à ses côtés un demi-orque baraqué qui lui sert de garde du corps. Le maître enquêteur ne demande rien, il attend que les PJ commencent à parler. Comme réponse à leur question, il dit simplement :

« Ouais, j'ai déjà vu des types qui correspondent à votre description, un demi-elfe, grand, avec l'oeil crevé, et une dizaine de types qui le suivaient »

Les PJ devront marchander pour avoir des informations. Celui-ci ne lâche rien de ce qu'il sait sans être payé, il se sait en sécurité avec son garde du corps prêt à intervenir. Jets de diplomatie ou d'intimidation seront de la partie pour que celui-ci se laisse convaincre à un prix acceptable. Il met la barre à 20 po l'information. Il baisse en fonction de l'argumentation des PJ, ou de leur bluff (ils peuvent par exemple faire croire qu'ils n'ont pas du tout assez d'argent...) :

- Diplomatie : Creilath réduit la facture de 2 po par point au dessus 10.
- Intimidation (DD 15) : Creilath devient inquiet et commence à redouter les PJ. Il accepte de donner l'information gratuitement, mais se souviendra de ces menaces. Il faut que les menaces soient suffisamment crédibles, car le garde du corps de Creilath est prêt à intervenir en cas de menace d'agression directe.
- Bluff : Creilath accepte de marchander : les PJ fixent un prix de base, un premier jet de bluff réussi (DD 15) réduit le prix à la valeur intermédiaire entre le prix fixé par les personnages et celui fixé par Creilath (la valeur médiane). Un second jet de bluff (même DD) réduit à nouveau le prix à la valeur médiane au nouveau prix et au prix fixé par les PJ, etc.

Une fois qu'ils réussissent à trouver un accord, Creilath dit qu'il a suivi le groupe, assez facilement d'ailleurs, et qu'il a appris que ce dernier se dirigeait vers Wroat pour poursuivre leurs méfaits. Il sait aussi que le fulgurant qui s'y rend est parti tôt ce matin, et qu'un autre doit s'y rendre dans peu de temps...

Les PJ devront donc se dépêcher de prendre le fulgurant jusqu'à Wroat, et trouver le groupe. Ils peuvent passer prévenir la guilde, mais mieux vaut pour eux de se presser.

Sur leur chemin vers la gare du fulgurant, les PJ devront emprunter une aérodiligence qui les amène à la gare (pour 5 pc), ainsi que quelques ascenseurs. Pendant leur trajet à travers Sharn, les personnages ont la désagréable sensation d'être épiés et suivis. S'ils scrutent aux alentours, ils ont droit à un jet de détection (DD 15) pour remarquer qu'ils sont observés et suivis d'assez loin par deux personnes. Ils peuvent alors essayer de voir les espions : ce sont deux jumeaux (détection DD 25) elfes (détection DD 20). Dès qu'ils voient qu'ils sont repérés, les jumeaux fuient et se perdent dans la foule.

AU MJ :

Les deux espions sont des jumeaux elfes, ils sont envoyés par le Sang de Vol pour espionner et surveiller les marqués de Sharn, en partie grâce à leurs pouvoirs psioniques.

Ils sont tous deux très doués pour suivre quelqu'un sans se faire repérer, et ce sont les meilleurs agents de l'organisation dans ce domaine. Sharn étant le centre d'intérêts du plan de Vol (où il y a le plus de marqués), ils y ont été affectés, et suivent tous les marqués, qu'ils connaissent presque un à un, pour savoir ce que devient la marque. Ils ne connaissent pas l'existence de la guilde, et ne suspectent pas les PJ de ce côté-là. Même s'ils les ont vu entrer plusieurs fois dans l'auberge, ils ne se doutent pas encore que celle-ci cache un certain nombre de marqués.

Même si pour le moment, ils ne savent rien de compromettant, les PJ devront à l'avenir s'en méfier et être discrets dans leurs actions.



ENQUÊTE À WROAT

Le voyage en fulgurant se passe sans souci majeur. Les personnages arrivent à Wroat en une journée complète de voyage, c'est alors le milieu de l'après-midi. Une fois là bas, impossible de savoir si les hommes de Murkhas sont arrivés ou non, personne ne peut les avoir vu, sauf l'homme du guichet de la gare de Wroat (un groupe de 10 personnes en armes ne passe pas inaperçu). S'ils lui demandent, il affirme qu'il a vu un groupe d'une dizaine de demi-elfes lourdement équipés rentrer dans la ville, mais il ne saurait dire où.

Les PJ n'ont aucune autre information, il est difficile de trouver quelqu'un dans une grande ville comme la capitale de Brélante, même 10 hommes.

Le groupe de Murkhas ne sort que la nuit, quand il n'y a plus grand monde dans les rues. Le meilleur moyen de le repérer est d'attendre ce moment là. Mais Wroat est une métropole importante, et assez vaste. Les PJ pourront, pour s'aider, louer les services d'une maison (la maison Tharashk ou Medani peuvent louer leurs sorts pour détecter le groupe) ou utiliser toute autre astuce intelligente. Dans le cas où ils ne trouvent rien, après quelques heures d'attente pendant leur recherche nocturne, ils croisent un halfelin apeuré qui court à toute vitesse pour fuir une menace inconnue (ou presque). En l'arrêtant dans sa course, les PJ pourront apprendre qu'il a fuit un groupe de 10 soldats armés jusqu'aux dents. Ils sont entrain de tabasser son ami, et il part chercher les gardes.



Le groupe de Murkhas ne cherche pas la discrétion et sera facilement localisable. Mais quoiqu'il en soit, il vaut mieux pour les PJ de ne pas chercher l'affrontement direct, étant donné que le groupe est trop entraîné pour eux (ils ont déjà vécu l'expérience). Une fois celui-ci localisé, donc, les PJ devront se faire discret, et même laisser de pauvres gens se faire avoir par le sort du demi-elfe. En les suivant de près (il leur faudra alors réussir quelques jets de discrétion et de déplacements silencieux opposés aux jets de détection et de perception auditive des soldats [mieux vaut ne tirer qu'un seul dé pour tout le groupe, avec un bonus de +2 sur le résultat], selon la distance à laquelle ils se tiennent), les PJ pourront apprendre les choses suivantes (à travers des questions des mercenaires curieux...) :

- Le chef se nomme Murkhas, il semble avoir un rang important.
- La mission consiste à répandre la marque au plus de personnes possibles, pour que l'expérience se fasse sur le plus gros échantillon de personnes différentes possible.
- Le but est de créer une marque la plus proche possible d'un réel dracogramme.
- La mission s'effectue sur plusieurs royaumes, le groupe a été affublé de plusieurs missions dans différentes villes.
- Le marquage sur Sharn est terminé

AU MJ :

Aucun des mercenaires ne connaît le réel but de la mission, ni même qui la dirige. Et Murkhas ne leur dira jamais qui est derrière tout ça, ni quelle est l'origine de cette marque.

A ce moment là de la campagne, les PJ doivent seulement savoir qu'ils sont victime d'une expérience qui vise à reproduire un dracogramme.

Finalement, après avoir réussi à avoir un certain nombre de victimes, le groupe de mercenaires s'en va camper loin de la ville, en attendant de prendre à nouveau le fulgurant. En les suivant (car ils ne pourront pas glaner toutes ces informations en un seul coup), les PJ s'exposent à un risque. En effet, Murkhas est très prudent, à la fin de sa mission sur Wroat ; il usera de sa magie pour détecter les alentours. En remarquant les PJ (sauf s'ils sont réellement prudents), il décide d'envoyer ses hommes se débarrasser d'eux pendant qu'il continue son voyage. Le groupe va camper non loin de Wroat,

attendant un nouveau fulgurant.

A leur retour en fulgurant, les PJ vont être victimes de leur imprudence (si imprudence il y a eu). Murkhas a décidé d'envoyer aux trousses des PJ 4 de ses hommes. Ils empruntent le même fulgurant que les PJ, et les attaquent au moment où il n'y a pas de témoins aux alentours. Les personnages seront sans doute situés dans un compartiment isolé, auquel cas les mercenaires peuvent facilement attaquer par surprise et bénéficier d'un round de surprise. Les PJ peuvent difficilement entendre les mercenaires approcher à cause du bruit du fulgurant (DD 20 perception auditive). Si le DD est réussi, les PJ ne sont pas pris au dépourvu.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Un combat en fulgurant est identique à n'importe quel autre combat, ils peuvent se battre dans les différentes salles proposées par le fulgurant (salle de chargement...). Si les soldats commencent à perdre l'avantage, ils tentent de fuir en grimpant sur le toit du fulgurant (une échelle accessible à l'extérieur permet cette manœuvre). Les PJ voudront certainement capturer l'un des soldats, et donc poursuivre ces derniers sur les toits à l'extérieur. S'il y a un combat là-dessus, à chaque tour, chacun doit réussir un test d'équilibre (DD 14) pour ne pas tomber à la renverse sur une case adjacente déterminée aléatoirement (avec un d8). Le fulgurant a une largeur de 4,50 m. Ainsi, si quelqu'un est près du bord, il risque de chuter du haut du fulgurant (l'équivalent d'une chute de 12 m à cause de la vitesse), et peut-être finir le voyage à pied. Les soldats tentent de bousculer les PJ pour qu'ils tombent.

Pendant ce combat, il est possible de faire intervenir des gardiens qui veillent au bon confort des passagers et surveillent l'arrivée des bandits, ils viennent alors en aide aux personnages. Dans ce cas, ils tentent de faire cesser le combat en appelant à l'aide d'autres gardes. Pour que la rencontre reste jouable, l'utilisation d'armes à distance et de sorts suit les règles adéquates concernant les mouvements violents (test de Concentration DD 15 + niveau du sort pour la magie ou -4 aux attaques à distance cumulable pour les sorts d'attaque de contact à distance).

- **1 mercenaire (spadassin) (22 pv)**
- **1 mercenaire (assassin) (13 pv)**
- **1 mercenaire (prêtre du sang de Vol) (19 pv)**

VERS KORRANBERG

Les PJ devraient donc rentrer à la guilde avec les informations qu'ils ont réussi à tirer de leur escapade. Ils auront peut-être même capturé un mercenaire, auquel cas il peut répéter toutes les informations ci-dessus, et même, sous les paroles de Trom, apprendre que Murkhas obéit à un supérieur dont le mercenaire ignore le nom. Murkhas dirige l'opération et il ne veut rien dévoiler à ses mercenaires.

Mais cette histoire de création de dracogramme semble absurde : ces derniers apparaissent toujours de manière naturelle, jamais personne n'a entendu parler d'une création de ces marques complexes... En tout cas pas de ce qu'on en sait, Trom va donc décider d'envoyer les personnages à la bibliothèque de Korranberg, cette immense source de renseignements sur le passé. Ils devront s'y rendre et fouiller les nombreux livres pour dénicher une information concernant les dracogrammes existants, leur création, et leurs origines.



ANNEXE

Sharn

DISTRICTS MÉDIANS



DISTRICTS SUPÉRIEURS

DISTRICTS INFÉRIEURS



Les gantelets d'induction de la marque

Ces gants sont utilisés par tous les mercenaires de Vol (au nombre de 12) envoyés pour répandre la marque. Les propriétés mutagènes du globe d'Eptor'cix sont capables d'affecter les daelkyrs et leurs abominables créations, ce pourquoi Eptor'cix mis au point les treize gantelets pour aider ses sbires à transporter son artefact.



Le fait est que Vol n'en a pas connaissance. D'un autre côté, les protagonistes qui cherchent le globe ne savent pas que les treize gantelets y sont liés (le seul être à en savoir un peu sur le sujet est un Illithid qui gouverne la ville de Grisemurailles au Droâm).

Chaque gantelet ressemble à une main de taille humaine à la peau d'un gris violacé traversée de veinules proéminentes et verdâtres.

Les doigts se terminent par de courtes griffes d'un noir bleuté luisant. Le dessus des gantelets est recouvert de petites plaques de chitine bleutée dont semble émaner une sourde pulsation lumineuse.

Des Façonneurs au service de Vol ont adapté un étrange mécanisme fait de fils d'or et de cuivre sur le dos de chaque gantelet. Ce mécanisme est composé de trois berceaux de fils métalliques tissés destinés à l'insertion des dracolithes.

Le Sort

HISTOIRE

Le plan d'Erandis d'Vol pour la résurgence de sa marque plonge loin dans le passé. Après des siècles passés à étudier les dracogrammes et la Prophétie dans le plus grand secret, Vol a commencé à concevoir son plan. La création du culte du Sang de Vol a eu pour but (outre le pouvoir temporel et l'influence politique) d'entraîner les 12 individus pour le lancement d'un sort tellement puissant qu'il altère la Prophétie elle-même.

Vol a entrevu la possibilité d'altérer la Prophétie sur des tablettes très anciennes récupérées dans les Désolations Démoniaques. L'étude de ces tablettes fut la première étape de la mise au point de la technique d'induction de dracogramme. La seconde étape fut de trouver 13 artefacts capables de recevoir la puissance du sort et de la restituer à volonté.

Poursuivant ses recherches, la liche découvrit qu'une légende évoquait treize gantelets de chair corrompue (des symbiontes daelkyres) qui servaient au support et à la manutention du globe d'Eptor'cix (ce dont Vol n'a pas connaissance).

Vol entreprit alors une quête d'envergure mondiale à la recherche des gantelets, secondée en cela par le Culte et la Griffes d'Emeraude. Elle finit par mettre la main sur les treize objets et commença leur préparation en vue du rituel.



Ayant acquis assez de puissance pour terminer le développement de son sortilège, Vol concentra toutes ses ressources dans la phase finale de son plan, le lancement de l'Induction et la propagation de sa Marque.

Elle fit convoquer les 12 acolytes (dont Murkhas son fidèle bras droit) au temple du Culte à Atur et commença l'incantation qui devait durer un mois plein.

Chacun des conjurés enfila l'horrible gantelet, maintenant modifié pour recevoir trois dracolithes dans des emplacements créés à cet effet et sous la direction de Vol, l'indicible chœur commença l'incantation qui devait changer la face du monde.

INDUCTION DU DRACOGRAMME DE LA MORT SELON VOL

Transmutation

Niveau : Epique

DD Art de la magie : 43

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 30 jours

Portée : courte (7,50m + 1,50m/niveau)

Cibles : jusqu'à 10 humanoïdes éloignée de moins de 7,50 m les unes des autres

Effet : création de gants d'induction de la marque

Durée : permanent

Jet de sauvegarde : vigueur (partiel, voir description)

Résistance à la magie : non

Coût de développement : 387,000 po ; 8 jours ; 15 480 XP. Racines : *transformation* (DD 31), *contact* (DD 20), *convocation* (DD 20). Facteurs: Cibles supplémentaires (9 créatures) +90, pas de RM +40, Induction aux objets +75. Facteurs atténuants : Accroître le temps d'incantation (10 minutes) -20, Accroître le temps d'incantation (30 jours) -60, Focalisateur -15, Composantes matérielles coûteuses (dracolithes) -30, Rituel (12 participants supplémentaires, chacun contribuant à un niveau d'emplacement 5) -108.

Au moment de son lancement, ce sort enchante 13 objets en induisant sur chacun d'entre eux l'apparition d'une version du dracogramme de la mort.

Chacun des objets doit être tenu en main par un seul participant au rituel et ce durant tout le temps du lancement du sort.

A l'issue du rituel, l'objet devient un focalisateur et peut être utilisé par le participant qui l'a tenu en main pour propager le sort ce qui en constitue le second effet, détaillé ci-dessous.

L'effet déclenché de l'Induction de Dracogramme permet de propager cette dernière vers des créatures.

Le porteur du focalisateur génère plusieurs lueurs vertes (autant que de cibles visées) en forme de flèches. Celles-ci s'élancent à toute vitesse sur leurs cibles respectives pour les « transpercer ». Chaque cible subi aussitôt une perte temporaire de 2 points de Dextérité. Si la cible rate son jet de Vigueur, elle s'évanouit aussitôt.

Lors de la prochaine nuit, ou n'importe quand au choix du MJ (peu après l'évanouissement par exemple), la cible plonge dans un état complètement nouveau. Elle atterrit alors au beau milieu d'un rêve étrange où elle est le maître de ses propres mouvements. Dans le milieu où la cible se retrouve (elle peut avoir l'impression que la réalité continue, que le décor et l'entourage ne change pas) elle doit alors affronter une créature étrange, une ombre relativement puissante (Ombre, FP 5).

Si celle-ci remporte le combat en parvenant à s'emparer du personnage, celui-ci se réveille et se retrouve alors affecté du dracogramme (voir caractéristiques plus bas).

Le DD pour résister aux effets est de 28 (+20 (sort épique), + 8 (modificateur d'Intelligence de Vol))

L'acolyte propagateur doit charger le focalisateur de trois dracolithes différents (Khyber, Eberron et Syberis), avant de déclencher l'effet, ce qui lui prend 3 actions complexes (une pour chaque dracolithe).

Déclencher l'effet est une action simple qui nécessite le sacrifice d'un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur.

La marque

HISTOIRE

La marque est née des multitudes expériences de la liche Erandis d'Vol. Elle a réussi à créer un sort très puissant qui « grave » dans la peau de la victime un tatouage. Cette marque noire mesure au départ une dizaine de centimètres. En de multi-

ples points, ce tatouage magique est semblable aux dracogrammes bien connus. Sa forme n'est pas sans rappeler les dracogrammes existants, mais elle ne se rapporte à aucun d'entre eux de par sa forme et sa couleur. Il n'y a pas que son apparence qui rend cette marque si proche des dracogrammes, en effet, elle a quelque chose d'unique, de magique, qui fait que rien (ou presque rien...) ne peut la faire disparaître et qu'elle s'intègre entièrement au corps et à l'esprit de la personne qui la porte. De plus, elle confère au porteur certains pouvoirs particuliers à la façon des dracogrammes.

Ces ressemblances ne sont pas un hasard : Erandis d'Vol qui est l'héritière de la maison Vol disparue, ancienne porteuse du dracogramme de la mort (qui a subi le même sort que sa maison et a été totalement éradiquée) a depuis le massacre de sa maison par les elfes le projet fou de recréer ce dracogramme. Après de multiples expériences elle est parvenue à concrétiser son projet en finalisant un sort qui crée sur n'importe qui une marque très proche d'un dracogramme...

La marque est donc en apparence la réplique parfaite du dracogramme disparu, seulement ce n'est hélas pas vraiment le cas.

Le tatouage n'est pas réservé aux elfes seuls (qui pourtant étaient jadis la seule race à pouvoir hériter du dracogramme de la mort) mais à n'importe qui est frappé par le puissant sort. Dans sa vengeance, Erandis veut étendre le pouvoir de sa marque au Khorvaire entier, et toucher

toutes les races, c'est pourquoi elle ne s'est pas limitée aux elfes.

Ensuite, la marque se développe seule sans l'avis de son propriétaire, tel un monstre rampant qui voudrait s'emparer de son porteur. Le tatouage grandit au fil du temps si son porteur ne peut la contenir. Elle s'étend de plus en plus sur tout le corps du personnage, jusqu'à ne plus le pouvoir. Quand le corps est entièrement recouvert de la marque c'est qu'il est trop tard. Le « faux » dracogramme s'est alors emparé entièrement de son propriétaire et le contrôle. Les plus faibles qui ne supportent pas cette malédiction meurent généralement sur le champ.

La marque noire est donc en apparence une réplique du dracogramme de la mort jadis disparu, mais le fait qu'il ne soit pas naturel rend celle-ci incontrôlable et extrêmement dangereuse. Elle est comparable à une bombe à retardement, et les personnages devront à tout prix la désamorcer avant qu'elle n'explose.

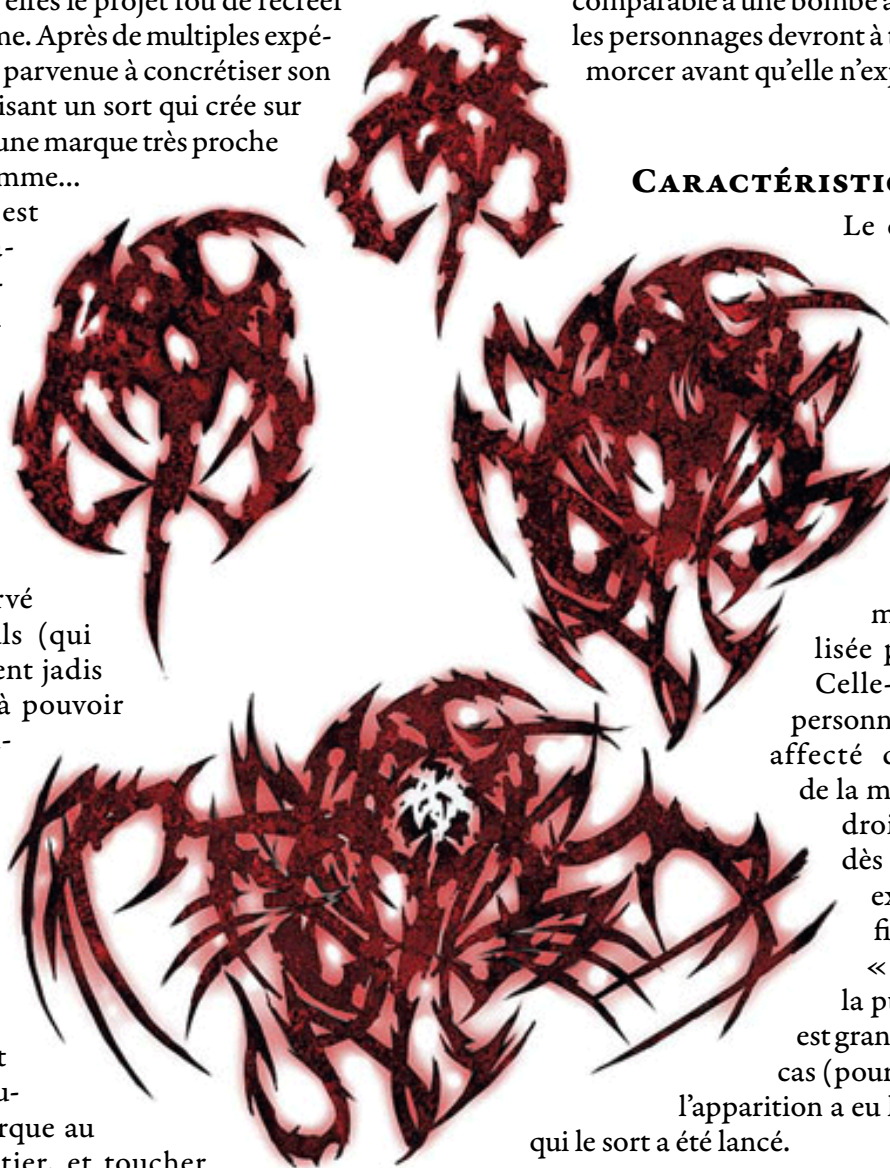
CARACTÉRISTIQUES

Le développement de la marque se fait en 5 étapes distinctes.

La première étape est l'apparition, dans leur sommeil les personnages voient la

marque matérialisée par une ombre. Celle-ci s'empare du personnage et il est alors affecté définitivement de la marque en un endroit de son corps, dès son réveil. Il est extrêmement difficile de résister à « l'ombre » tant la puissance du sort est grande. Dans tous les cas (pour l'instant) donc,

l'apparition a eu lieu sur ceux sur qui le sort a été lancé.



La deuxième étape est le développement de la marque pour se transformer en un dracogramme plus grand et plus puissant. Le tatouage fait alors une trentaine de centimètres et le porteur a quelques pouvoirs en plus (voir plus bas). Cette évolution est comparable à la transformation d'un dracogramme superficiel en un dracogramme mineur.

La troisième étape est une nouvelle transformation. Le nouveau dracogramme fait une cinquantaine de centimètres et des pouvoirs magiques puissants en résultent.

La quatrième étape est la « dernière » évolution de la marque. Celle-ci se développe sur la quasi-totalité du corps (le buste et le début des jambes, par exemple). Le porteur peut alors user d'un nouveau pouvoir magique très puissant.

La cinquième et dernière étape transforme totalement le personnage. La marque le recouvre entièrement sans épargner une parcelle de la surface du corps. Celle-ci prend totalement possession du corps de son propriétaire et le contrôle presque entièrement...

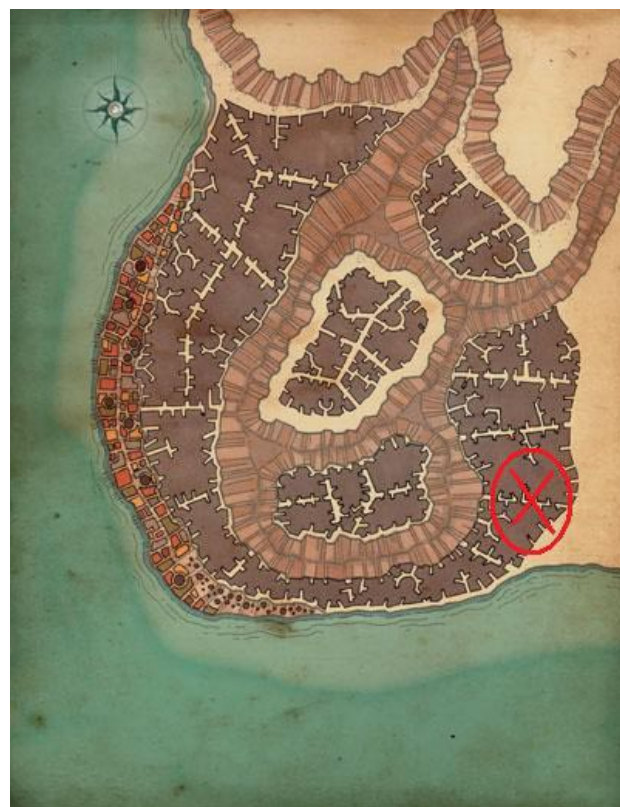
La marque noire obéit aux règles des dracogrammes.

Comme tout dracogramme, la marque de Vol possède quelques caractéristiques propres :

- Première apparition (dracogramme superficiel) : *frayeur* 1 fois/jour, *Ténèbres* 1 fois/jour ou *Mise à mort* 1 fois/jour. +2 aux tests de bluff.
- Premier développement (dracogramme mineur) : *Immobilisation des morts-vivants* 1 fois/jour, *Animation des morts* 1 fois/jour ou *Assassin imaginaire* 1 fois/jour
- Deuxième développement (dracogramme majeur) : *Exécution* 1 fois/jour, *Création de mort-vivant* 1 fois/jour ou *Cercle de mort* 1 fois/jour
- Troisième développement (dracogramme de Sybéris) : *Symbole de mort* 1 fois/jour

A chaque fois qu'un personnage tente d'utiliser un pouvoir magique lié à la marque, celle-ci réagit et génère une chaleur atroce, très douloureuse. On n'y attribue aucun dégât, sauf si le personnage abuse de la magie en enchaînant l'utilisation de ceux-ci, auquel cas cela occasionne 1 point de dégât non léthal par utilisation supplémentaire au-delà de la première, dans un intervalle de temps d'une minute.

La guilde



HISTORIQUE, BUTS

La guilde est très jeune, elle est née il y a à peine 6 mois avant le début de l'histoire. Trom en est à l'origine. En effet, à peine est-il arrivé dans la ville de Sharn qu'il s'est fait attaqué par le groupe mystérieux de la griffe d'émeraude, de la même façon que les PJ. Voulant comprendre, il s'est mit à enquêter à Sharn pour trouver le quelconque indice. Mais au lieu de cela, il est tombé par hasard sur une jeune femme, Sara, qui comme lui avait entamé une enquête dans les rues de la cité des tours. Ils ont alors décidé de mettre en commun le peu de renseignements qu'ils avaient récolté pour finalement se réunir et chercher ensemble à percer le mystère de cette marque qu'ils avaient contracté. Bien vite, les deux précurseurs de l'enquête sont tombés sur d'autres résidents de Sharn dans le même cas qu'eux. Le nombre grandissant de manière inquiétante, il a fallu trouver un refuge pour recueillir toutes les personnes désireuses de se débarrasser de cette affreuse marque. Les capacités de changement de forme d'un changelin, Civax, qui s'était joint à eux, furent mises à l'épreuve pour trouver un tel lieu. C'est finalement dans une auberge crasseuse des

bas fonds de Sharn, qu'un demi-orque cherchait désespérément à vendre, que le groupe maintenant formé d'une vingtaine de personnes s'installa.

Le mot d'ordre était la discrétion, il fallait à tout prix garder la marque secrète avant d'en savoir plus. Et pour mieux se cacher, Trom (qui était maintenant naturellement vu comme le chef de ce groupe) insista pour creuser une galerie dans l'auberge qui rejoindrait les souterrains où ils s'installeraient. C'est ce qui se fit, et il naquit la guilde telle qu'on la connaît actuellement : un petit groupe de résistants planqués dans un souterrain aménagé sous une auberge. Pour n'éveiller aucun soupçon, quelques membres de la guilde gèrent l'auberge et accueillent volontiers les voyageurs de passage (ce qui permet par ailleurs de récupérer quelques fonds supplémentaires).



La guilde compte une quarantaine de membres motivés qui ont tous pour objectif de se débarrasser de la marque. Certains ont même quitté provisoirement leur famille pour mieux servir leur cause. Trom organise au mieux les effectifs pour gagner en efficacité. Ainsi, chacun ou presque a sa spécialité. Certains sont sur le terrain pour trouver les nouvelles victimes de cette mystérieuse bande, d'autres pour chercher à retrouver cette bande, d'autres encore pour interroger la population ou surveiller les agissements de Sharn. Les autres, généralement ceux qui ont une activité à l'extérieur et qui ont rejoint la guilde seulement en parallèle, restent entre les murs protecteurs de l'auberge et rassemblent les informations ou organisent les actions...

EFFECTIFS, PNJ

La guilde des marqués compte à son actif plus de 40 membres. Tous sans exception sont des porteurs de la marque et ont pour mission de ne parler de celle-ci à personne, et de la cacher du mieux possible. Ceux qui ont eu peu de chance et pour qui la marque est apparue en un endroit très handicapant (au milieu du visage, particulièrement) sont malheureusement destinés à rester cachés dans les souterrains.

Certaines personnalités se dégagent du groupe :

Trom est le chef de la guilde. Ce n'est pas lui qui a choisi ce poste, c'est cette place qui s'est imposée naturellement à lui. En effet, il est le fondateur même de la guilde et sa grande éloquence font que ses décisions sont souvent indiscutées. Cet humain maintenant assez âgé prend donc la plupart des décisions

et affecte lui-même les membres à leurs missions. Il est prêt à écouter les propositions et suit même souvent les paroles des membres qui se présentent à lui, mais quand il a une idée en tête qui lui paraît bonne, il est impitoyable et rien ne peut le faire changer d'avis. Si un membre est en désaccord avec ses méthodes, il est prêt à user de ses pouvoirs magiques

pour forcer un ami à accepter son choix.

Civax est le bras droit de Trom. Ses talents de changelin en font un allié redoutable et le meilleur espion qui soit. Il est plus un homme d'action que Trom, mais il arrive que ce dernier fasse passer les décisions par son « lieutenant ». En général, quand Trom a une mission importante qui nécessite beaucoup de discrétion et de confiance, il la confie à Civax. Ce changelin parle peu, il veut à tout prix se débarrasser de la marque et pour l'instant la guilde lui paraît être la meilleure solution pour se sortir de cet embarras le plus rapidement possible. C'est aussi Civax qui apprend aux nouveaux arrivants à se servir de la marque et de ses pouvoirs.



PNJ

ESSIRISE

Essirise est un dragon des sectes du dragon Au-Dessous, il lui a été assigné la tâche de faire un maximum de recherches concernant le géant Eptor'cix, et plus particulièrement l'œuvre de sa vie, le globe d'Eptor'cix. Elle se trouve à Sharn pour effectuer des recherches, mais se rend régulièrement en Argonesse, dans la cité des connaissances, Io'lokar. Au Khorvaire elle a employé 4 aventuriers pour effectuer les tâches les plus ingrates (aller voler des ouvrages dans la bibliothèque de Korramberg, par exemple) sous l'apparence trompeuse d'une elfe au crâne rasé. A Io'lokar, elle conserve cette apparence puisque la ville est constituée uniquement de non-dragons (ce qui fait sa particularité).



MURKHAS

C'est l'un des acteurs principaux du plan terrible de la liche, c'est le bras droit d'Erandis d'Vol qui passe à l'action et met en œuvre ce que lui dicte sa maîtresse.

Murkhas est un demi-elfe de grande taille et à la carrure imposante (ce qui est plutôt rare pour les membres de sa race) qui fait de lui un homme que l'on n'oublie pas facilement. Une vieille cicatrice lui barrant l'œil droit vient agrémenter ce tableau de dur à cuire.

Murkhas a le charisme d'un grand chef, et c'est pour cela qu'il a été choisi par la liche. Erandis comptait depuis longtemps le demi-elfe dans ses rangs (il était alors un mercenaire de la griffe d'émeraude). Le remarquant, elle le prit sous son aile pour l'entraîner à la pratique de la magie et affiner ses talents de combattant. Comme prévu, elle en fit une pièce maîtresse de son plan, puisque c'est lui qu'elle désigna pour exercer sa magie sur des victimes du Khorvaire.

Le demi-elfe est devenu un homme puissant, il a sous ses ordres des centaines de mercenaires fidèles. Il entretient avec Vol une relation unique, et est le seul à pouvoir prétendre partager les secrets les mieux gardés de la puissante Erandis. Vol sait qu'elle peut lui accorder toute sa confiance, elle l'a entraîné et élevé pour cela. Elle envoie son lieutenant pour toutes ses missions secrètes et dangereuses, mais en lui confiant cette immense tâche de répandre son symbole sur le continent entier - l'ambition la plus gigantesque que la liche n'ait jamais eu -, elle lui prouve quelle place il occupe auprès d'elle. Pour la remercier d'une telle preuve de confiance, Murkhas est bien décidé à accomplir son travail du mieux qu'il pourra...

Sa motivation est avant tout son dévouement pour Vol, mais aussi l'envie de puissance. Il n'a jamais eu autant de pouvoir et d'influence, et en continuant à servir sa maîtresse, il espère bien hériter de tout son savoir et s'élever à un rang encore plus important.

Murkhas est plein de fierté et d'amour propre. Rien ne le répugne plus que le travail mal accompli. Il ne s'avouera jamais vaincu, et s'il lui faut s'acharner pour prouver sa supériorité à qui que ce soit, il le fera. Ainsi, il veut montrer au monde entier, et plus particulièrement à sa maîtresse et lui-même, qu'il est le meilleur.

Murkhas est le personnage récurrent de cette aventure. Les personnages vont vite inquiéter le bras droit de Vol, et pour cette raison il ne les lâchera pas. Dès le départ il faut appuyer sa description et montrer la puissance et l'importance de ce demi-elfe. Il doit faire peur. C'est celui qui inflige directement la marque aux personnages et devient par conséquent leur ennemi juré. Ils vont donc devoir durant toute l'aventure se livrer bataille avec acharnement, car chacun devra faire preuve de détermination et d'entêtement pour arriver à ses fins...



Guerrier 4/Paladin 4/Roublard 2/Chevalier noir 6

Humanoïde (demi-elfe) de Taille M

Dés de vie : 8d10+2d6+6d10+48 (137 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6m (4 cases)

Classe d'Armure : 23 (+1 Dex, +10 Armure, +2 Naturelle), contact 11, pris au dépourvu 22

Attaque de base/lutte : +15/+21

Attaque : épée à deux mains +2 sanglante +24 corps-à-corps (2d6+9+2+1 Con) 17-20/x2, ou dague +22 corps-à-corps (1d4+6+poison) 19-20/x2

Attaque à outrance : épée à deux mains +2 sanglante +24/+19/+14 corps-à-corps (2d6+9+2+1 Con) 17-20/x2, ou dague +22/+17/+12 corps-à-corps (1d4+6+poison) 19-20/x2

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : aura de désespoir, châtiment du bien (3/jour), attaque sournoise (+2d6)

Particularités : traits des demi-elfes, bénédiction impie, utilisation du poison, imposition des mains, esquive totale, aura de mal, détection du bien, contrôle des morts-vivants, recherche de pièges, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +13, Vig +21, Vol +12

Caractéristiques : For 22, Dex 13, Con 17, Int 13, Sag 16, Cha 20

Compétences : Bluff +10, Concentration +6, Connaissance (religion) +3, Détection +4, Diplomatie +14, Discrétion +7 (+12), Equitation +15, Intimidation +17, Perception auditive +4, Psychologie +7, Renseignements +7, Saut +8 (+13), Utilisation d'objets magiques +13

Dons : Attaque en puissance, Enchaînements, Science de la destruction, Magie de guerre, Arme de prédilection (épée à deux mains), Spécialisation martiale (épée à deux mains), Science du critique (épée à deux mains), Succession d'enchaînements, Combat monté

Langues : Commun, Elfique, Orque

Facteur de puissance : 16

Équipement : Harnois en peau de dragon +2, Amulette d'armure naturelle +2, Ceinturon de force de géant +4, Cape de l'araignée, Baguette d'Immobilisation de Personne (20 charges), Parchemin de Dissipation de la magie, Potion de Soins Importants (2x), Potion de Vol, Épée à deux mains +2 sanglante, lettres de crédit de la Maison Kundarak pour 2000 po, Gantelet de la Marque, 4 dracolithes de Khyber, 4 dracolithes d'Eberon, 4 dracolithes de Syberis, dague de maître, deux fioles de Mortelame (DD 20 1d6 Con/2d6 Con)

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Chevalier noir. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts préparés* (3/3/3 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1^{er} – *Soins légers* (x3) ; 2^e – *Mise à mort, splendeur de l'aigle, convocation de monstres II* (loup fiélon) ; 3^e – *Contagion, protection contre les énergies destructives, ténèbres profondes*.

Aura de désespoir (Sur). Murkhas dégage une aura provoquant l'abattement de ses ennemis : tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres subissent un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

Aura de mal (Ext). Murkhas en tant que chevalier noir génère une puissante aura de Mal (voir le sort détection du Mal), égale à son niveau de chevalier noir soit 6.

Attaque sournoise (Ext). comme la capacité de Roublard du même nom. Les dégâts d'attaque sournoise de Murkhas s'élèvent à 2d6.

Bénédiction impie (Sur). Si la valeur de Charisme de Murkhas lui confère un bonus, celui-ci s'applique à tous les jets de sauvegarde du personnage. Les caractéristiques de Murkhas présentées



ci-dessus tiennent déjà compte de son modificateur de Charisme de +5.

Châtiment du bien (Sur). Trois fois par jour, Murkhas peut tenter de châtier une créature d'alignement bon par le biais d'une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (+5) au résultat du jet d'attaque et, en cas de coup au but, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau (+6). Si Murkhas utilise accidentellement ce pouvoir contre une créature qui n'est pas d'alignement bon, il ne se déclenche pas, mais Murkhas ne peut plus s'en servir de la journée.

Contrôle des morts-vivants (Sur). Murkhas possède le pouvoir de contrôler et d'intimider les morts-vivants. Il affecte ces créatures comme un prêtre de niveau 4.

Détection du bien (Mag). À volonté, Murkhas peut faire appel à ce pouvoir magique reproduisant l'effet du sort du même nom.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine de Murkhas lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Si Murkhas porte une armure intermédiaire ou lourde, ou se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple), il perd les avantages de d'esquive totale.

Imposition des mains (Sur). Chaque jour, Murkhas peut se guérir d'un nombre de points de vie égal à son bonus de Charisme multiplié par son niveau (soit 30 points). Ce pouvoir ne lui permet de soigner personne d'autre que lui-même et son serviteur fiélon.

Recherche de pièges (Ext). comme la capacité de Roublard du même nom.

Utilisation du poison (Ext). Murkhas est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

Traits des demi-elfes. Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.

SARA

Sara est en quelque sorte la guide de la guilde. Elle reste dehors à épier les passants pour trouver des éventuels marqués, et bondit dessus pour les faire rejoindre la guilde. Belle et charismatique, elle a naturellement été désignée comme l'une de celle qui ferait le premier pas et qui présenterait les nouveaux à la guilde.



Femme du peuple 2

Humanoïde (humaine) de taille M

Dés de vie : 2d4 (5 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

Classe d'Armure : 10

Attaque de base/lutte : +1/-1

Attaque : -

Attaque à outrance : -

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +0, Vol +1

Caractéristiques : For 7, Dex 11, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 14

Compétences : Artisanat (vannerie) +6, Détection +8, Diplomatie +7, Perception auditive +8

Dons : Vigilance, Talent (diplomatie)

Facteur de puissance : 1

Équipement : vêtements simples et colorés, bijoux de pacotille, 12 pc

Alignement : Neutre

TROM

Originaire d'un petit village du Thrane, Trom a grandi dans la terreur de la guerre. Dès qu'il fût en âge de combattre, le jeune humain dû participer à la terrible guerre. On l'envoya aux côtés des troupes du Thrane pour participer comme il le pouvait au combat. Il se savait de la chair à canon puisque ses capacités physiques et ses compétences de combat étaient bien maigres, mais il réussit tout de même à survivre avec une chance hors du commun. Cela dit, ce qu'il préférait secrètement depuis tout jeune, c'était raconter des histoires. Ainsi, il écrivait régulièrement son parcours et celui de ses camarades durant la guerre. Le temps passa, et il vieillit avec la guerre qui durait inlassablement. Quand le traité de Fort-Trône qui mit fin à la guerre fût signé, ce fut une délivrance, il attendait cela depuis trop longtemps. Mais il fut forcé de constater qu'il avait incroyablement vieilli durant toutes ces années, le temps était bien trop vite passé et en faisant le point sur sa vie, il conclut qu'il n'avait rien fait de remarquable et surtout qu'il n'avait pas pu profiter de la vie.

C'est ainsi qu'il se décida à partir explorer le monde détruit par la guerre et constater l'étendue des dégâts. Il voyagea alors parmi les nations, raconter les histoires qu'ils avait vues ou vécu pendant la guerre aux gens qu'il rencontrait. Inconsciemment, il voulait aussi se rassurer en voyant qu'il n'était pas le seul dont la vie avait été gâchée par cette interminable guerre. Après de multiples voyages et rencontres, il se décida enfin à visiter la plus grande métropole du continent, la fameuse cité des tours Sharn. Il s'y installa un moment, le temps de s'habituer à ville (puisque'il n'avait jusqu'alors traversé que des villages de petite taille, très peu de villes et encore moins de métropoles).

Après quelques mois passés dans la ville, le barde itinérant s'apprêtait à reprendre du service, mais son destin en voulu autrement. Un mystérieux groupe s'en prit à lui et lui inscrivit dans le dos, grâce à un sort que le barde (qui connaissait alors relativement bien l'utilisation de la magie) ne put évaluer tant la puissance était grande, une marque étrange aux courbes complexes...

Il rencontra autour de lui d'autres victimes de la marque et les réunit pour élucider ce mystère. Ce fut la panique, mélangée à une rage grandissante, quand il découvrit ce que cette marque infligeait à son entourage et qu'il n'allait sûrement pas tarder

à subir. Il fallait s'en débarrasser, et vite, avant que cette marque ne s'empare de son corps, et surtout, avant qu'elle ne lui prenne encore trop de temps précieux.

A l'heure actuelle, Trom se consacre entièrement à sa nouvelle tâche, celle d'être à la tête d'une guilde qui veut échapper au contrôle d'une marque puissante.

Cet homme de grande taille, aux cheveux grisonnants et toujours accompagné de son luth est d'un caractère généralement agréable. Même si sa bonne humeur a été ternie par les événements récents, il reste quelqu'un de sympathique. Son charisme étonnant en fait le dirigeant parfait, et il s'en sert particulièrement bien. Trom a un but bien précis, et quand il a une idée en tête, il est très difficile de l'y faire renoncer. Si on n'a jamais réussi à contredire les ordres de Trom au sein de la guilde, ce dernier parvient cependant sans difficulté à imposer sa décision aux membres de sa guilde, quitte à user de sa magie. Pour le moment, cela lui a toujours porté chance même s'il parvient difficilement à parvenir à ses fins...

Cette mise à l'épreuve constante en a fait un homme sûr de lui, prêt à tout pour se débarrasser de la marque noire.

Trom est un personnage qui accompagnera les personnages tout au long de l'aventure. Il faut dès le début montrer son importance. Il a en quelques sortes le rôle de « donneur de mission », car c'est lui qui dirige la guilde et guide les personnages à travers leur enquête, mais il faut réussir à lui donner un peu plus de profondeur que cette image apparente.

Trom est un chef dur et borné, mais seulement pour les raisons qui l'ont amené à ce rang. Il est prêt à imposer sa façon de penser par tous les moyens qui lui sont accordés s'il pense que c'est pour le bien de la guilde.



Barde 10**Humanoïde (homme) de taille M****Dés de vie :** 10d6+10 (50 pv)**Initiative :** +7**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 20 (+3 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +7/+8**Attaque :** pique +2 (+10 corps à corps, 1d8+3/x3), ou arc court de maître (+11 distance, 18 m, 1d6/x3)**Attaque à outrance :** pique +2 (+10/+5 corps à corps, 1d8+3/x3), ou arc court de maître (+11/+6 distance, 18 m, 1d6/x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales :** -**Particularités :** Fascination, inspiration vaillante (+2), musique de barde (14 fois/jourour), savoir bardique (+12)**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +4, Vol +7**Caractéristiques :** For 12, Dex 16, Con 12, Int 14, Sag 10, Cha 18**Compétences :** Art de la magie +15, Connaissances (Géographie) +7, Connaissances (Histoire) +7, Connaissances (noblesse et royauté) +7, Connaissances (Religion) +7, Bluff +15, Diplomatie +26, Perception auditive +6, Psychologie +5, Renseignements +12, Représentation (percussions) +17, Utilisation d'objets magiques +17**Dons :** Attaques réflexes, Talent (Diplomatie), Musica additius, Science de l'initiative, Esprit héroïque**Langues :** Commun, Elfe, Draconien, Nain.**Facteur de puissance :** 10**Équipement :** Chemise de mailles en mithral, Anneau de protection (+1), Pique +2, Arc court de maître, 20 flèches, Baguette d'Immobilisation de Personne (18 charges), Parchemin de Dissipation de la magie, Potion de Soins Importants (x4)**Alignement :** Chaotique Neutre**CIVAX**

Ce changelin cherche depuis toujours à éviter les problèmes. Il déteste avoir affaire à une situation compliquée. Pendant la guerre, Civax faisait tout pour esquiver le combat, et grâce à ses talents de changement de forme, il se sortait des situations délicates en fuyant les problèmes. Pour vivre correctement, il a même en quelque sorte profité de la guerre. Les pertes humaines devenaient pour lui

un gain de biens, et c'est comme cela qu'il vivait, en pillant les corps et les résidences des défunts, tout en restant incognito grâce à ses pouvoirs de changelin. Selon lui, il n'y avait rien de mal à profiter des biens d'un mort puisqu'il ne pourrait de tout façon plus en profiter.

Après la guerre, c'est à Sharn qu'il décida de s'installer, d'abord provisoirement, puis au bout de plusieurs mois passés dans la cité des tours, de s'y installer définitivement. Il aimait pouvoir se fondre dans la masse grouillante de la grande métropole, ne pas se faire remarquer.

Mais malgré sa prudence et toute sa volonté pour éviter les problèmes, ce sont les ennuis qui sont venus à lui. Un soir qu'il rentrait dans son logement miteux, changé en un jeune gnome, une bande l'intercepta. Les mercenaires lui firent son compte tandis que le chef abattait sur lui le sort puissant qui lui infligea le fardeau de la marque...

Le changelin eu l'impression que son pouvoir lui avait joué un tour, que s'il ne s'était pas changé cette fois-ci, il aurait peut-être échappé au courroux de la bande. Depuis cela, il ne se transforme que lorsque que c'est vraiment nécessaire, préférant revêtir son apparence originale. La marque apparaissant, il savait que cela n'envisageait rien de bon, et il finit par tomber sur Trom, alors entrain de rassembler les victimes de la marque. Il considéra que c'était le moyen le plus rapide pour se débarrasser du fardeau. Quand il su que sa vie était en jeu, il fut forcé d'admettre qu'il devrait mettre la main à la pâte, sachant ses capacités essentielles pour la réussite de la dure tâche.

Depuis, Civax sert Trom au mieux de ses capacités. Cependant, il reste le changelin qu'il était, solitaire et agissant uniquement pour sa propre personne...



Civax est un personnage très déconcertant. Il est particulièrement difficile à cerner, et reste très luna-tique. Malgré les efforts faits par le changelin pour aider la guilde, les personnages auront bien du mal à lui accorder toute leur confiance, car il incarne le stéréotype du possible traître.

Civax n'est agréable avec personne, ce qui le rend vite insupportable aux yeux des personnages.

Roublard 7/Maitre des ombres 6

Humanoïde (changelin) de taille M

Dés de vie : 7d6+6d8+26 (77 pv)

Initiative : +6 (+6 dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 22 (+6 Dex, +5 armure, +1 pa-rade), contact 17, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +9/+10

Attaque : Rapière +2 (+17 corps à corps, 1d6+3/18-20), ou arc court +1 (+16 distance, 1d6+1)

Attaque à outrance : Rapière +2 (+17/+12 corps à corps, 1d6+4/18-20), ou arc court +1 (+16/+11 distance, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+4d6), appel du compagnon ombre, ombres illusoires, téléportation par les ombres (12 m)

Particularités : Change-forme mineur, esquive totale, esquive instinctive, esquive instinctive su-périeure, recherche de pièges, roulé-boulé, sens des pièges (+2), traits des changelins, vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf +17, Vig +7, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 22, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 16

Compétences : Acrobaties +24, Bluff +21, Connaissances (folklore local) +19, Crochetage +16, Déplacement silencieux +22, Détection +16, Discrétion +22, Evasion +22, Intimidation +5, Perception auditive +16, Psychologie +2 Représentation (danse) +13, Saut +19

Dons : Attaques réflexes, attaque éclair, attaque en finesse, esquive, souplesse du serpent

Langues : Commun, elfe, nain, halfelin

Facteur de puissance : 13

Équipement : Armure de cuir clouté +2, anneau de feuille morte, anneau de protection (+1), cape de résistance (+2), gants de dextérité (+2), bandeau d'intelligence (+2), lettres de crédit de la Maison Kundarak pour 1000 po, potions de *soins intermé-diaires* (x3), potion d'*invisibilité*, rapière +2

Alignement : Neutre

CREILATH

Creilath Movanek, un enquêteur parmi les plus réputés de la ville est un demi-elfe taquin et avare. Son attirance pour l'argent est associée avec le don de se retrouver au cœur de toutes les histoires lou-ches. En fait, il ne se trouve pas vraiment directe-ment au centre de ces histoires, mais généralement, il en est spectateur. Cette extraordinaire capacité l'a amené à devenir enquêteur privé dans la cité des tours. A chaque fois qu'il tombe sur quelque chose d'étrange (ce qui n'est pas rare à Sharn), il cherche à fouiner un peu plus pour en tirer un maximum d'informations. Une fois qu'il a suffisamment de détails sur la chose, il marchand ses informations et parvient généralement à les vendre à prix fort.

Bien sûr, la carrière qu'il a choisie est des plus dan-gereuses, il lui arrive d'avoir affaire aux pires truands, c'est pourquoi il a préféré s'offrir les services d'un demi-orque qui le suit partout et le protège.

Creilath est un enquêteur malhonnête, qui loue ses services à qui le paiera le mieux, il ne cherche pas à juger les histoires, seulement à les élucider et à en tirer profit.



Creilath sait facilement obtenir ce qu'il veut, généralement ceux qui viennent le voir sont dans l'urgence et n'ont pas le temps de marchander. Il reste étonnamment calme dans toutes les situations, et aime se jouer de ses clients, se sachant en sécurité tant qu'il détient ce qu'ils désirent. Les personnages devront garder leur calme face à son ton ironique pour marchander au mieux...

Barde 4/Maître enquêteur 4

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 4d6+4 plus 4d8+4 (42 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +6/+6

Attaque : épée longue +1 (+7 corps à corps, 1d8+1/19-20), ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)

Attaque à outrance : épée longue +1 (+7/+2 corps à corps, 1d8+1/19-20), ou arbalète légère (+8 distance, 1d8/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : -

Particularités : contact (homme d'armes de niveau 3), demi-elfe, *détection du mensonge* (1/jour), musique de barde (5/jour, contre-chant, *fascination*, inspiration talentueuse, inspiration vaillante), savoir bardique (+7), vision nocturne, *zone de vérité* (1/jour)

Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 16

Compétences : Bluff +14, Connaissances (folklore local) +13, Détection +10, Diplomatie +9, Fouille +18, Intimidation +5, Perception auditive +13, Psychologie +10, Renseignements +20, Représentation (déclamation) +15.

Dons : Enquête, Recherches, Talent (Représentation), Vigilance.

Langues : Commun, Elfe, Draconien, Orque.

Facteur de puissance : 8

Equipement : *Chemise de mailles +1, épée longue +1, loupe de détection, havresac d'Hévard*, nécessaire d'enquêteur, flûte, papiers d'identité.

Alignement : Neutre

LES JUMEAUX

Les jumeaux Irlan et Phaëlil sont deux elfes de la maison Phiarlane qui travaillent aussi pour la Griffes d'Emeraude. Ils sont réputés pour leur sadisme et leur discrétion. Ils aiment observer, épier les gens à leur insu, pour pouvoir mieux les torturer et les faire souffrir. Tous deux maîtrisent quelques pouvoirs magiques, et s'en servent, avec les pouvoirs de leur dracogramme, à des fins d'espionnage. Les deux se complètent parfaitement, ils se trouvent, du fait qu'ils soient jumeaux, en parfaite symbiose. C'est terrifiant à quel point les deux elfes sont sur la même longueur d'onde et partagent tous deux la même envie de faire souffrir.

Mais le plus terrifiant est sans doute leur talent hors du commun dans le domaine de la filature et de l'espionnage. Au départ, les jumeaux travaillaient à leur compte, sous demande de la clientèle. Remarquant leur réputation, la Griffes d'Emeraude s'est hâtée de les inviter à rejoindre leurs rangs.

Pour son plan, Vol a confié aux jumeaux la mission d'observer l'évolution de sa marque au sein de la ville de Sharn. Ils doivent repérer les marqués, suivre leurs agissements en s'assurant qu'ils ne découvrent rien quant aux plans de Vol, et observer tous leurs comportements relatifs, de près ou de loin, à la marque. Ils doivent ensuite faire régulièrement un rapport de ce qu'ils ont noté.

Les jumeaux sont deux elfes très beaux, parfaitement identiques dans leurs traits, qui se différencient uniquement par quelques touches dans leurs vêtements. Ils semblent toujours sourire, un sourire sadique, malsain. Ils doivent passer, aux yeux des PJ, pour des psychopathes, des assassins psychotiques et assoiffés de sang, qui n'abandonneront pas quoiqu'il arrive, et qui combattront jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Irlan

Roublard 2/Magicien (illusionniste) 2

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 4d6+2d4+12 (31 pv)

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

Classe d'Armure : 17 (+3 Dex, +4 armure), contact 13, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +4/+5

Attaque : épée courte +6 corps-à-corps (1d6+2) 19-20/x2, ou arc court +8 distance (1d6) x3

Attaque à outrance : épée courte +6 corps-à-corps

(1d6+2) 19-20/x2, ou arc court +8 distance (1d6) x3

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : sorts, attaque sournoise (+1d6)

Particularités : traits des elfes, vision nocturne, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges, esquive instinctive, école de prédilection (illusion), écoles interdites (évocation, nécromancie)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 14, Int 15, Sag 10, Cha 11

Compétences : Acrobaties +10, Art de la magie +5, Concentration +6, Crochetage +10, Déplacement silencieux +10, Détection +9, Discrétion +10, Equilibre +10, Escalade +8, Evasion +10, Fouille +11, Perception auditive +9

Dons : Dracogramme superficiel de l'Ombre, Esquive, Souplesse du Serpent

Facteur de puissance : 4

Équipement : épée courte +1, bracelets d'armure +4, arc court de maître, carquois de 20 flèches, 60 po, potion de Grâce féline, potion de Soins importants, Cape de résistance +2, outils de maître-voleur

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Magicien. Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (4+1/3+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *ouverture/fermeture* (x2), *son imaginaire* ; 1^{er} – *Couleurs dansantes* (x2), *déguisement*, *graisse*.

Phaëlil

Barde 6

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 6d6+12 (33 pv)

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Classe d'Armure : 17 (+3 Dex, +4 armure), contact 13, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +4/+4

Attaque : dague +5 corps-à-corps (1d4+1) 19-20/x2, ou arc court +7 distance (1d6) x3

Attaque à outrance : dague +5 corps-à-corps (1d4+1) 19-20/x2, ou arc court +7 distance (1d6) x3

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des elfes, vision nocturne, savoir bardique, musique de barde (contre-chant, fascination, suggestion, inspiration talentueuse, inspiration vaillante)

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 11, Cha 16

Compétences : Art de la magie +9, Bluff +10, Concentration +8, Connaissances (local) +9, Déguisement +11, Détection +2, Diplomatie +15, Fouille +4, Perception auditive +2, Psychologie +7, Renseignements +14, Représentation +12, Utilisation d'objets magiques +11

Dons : Dracogrammes superficiel de l'Ombre, Affinité magique, Ecole renforcée (Enchantement)

Facteur de puissance : 6

Équipement : dague +1, cape de charisme +2, arc court de maître, carquois de 20 flèches, 200 po, baguette de Clairaudience/Clairvoyance (38 charges), trousse de déguisement de maître

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Barde. Niveau de lanceur de sorts 6. *Sorts par jour* (3/4/3). *Sorts connus* (6/4/3 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort, +1 pour les enchantements). 0 – *Berceuse*, *convocation d'instrument*, *hébètement*, *message*, *manipulation à distance*, *son imaginaire* ; 1^{er} – *Charme-personne*, *corde animée*, *déguisement*, *sommeil* ; 2^e – *Détection des pensées*, *don des langues*, *silence*.

Autres

AÏRK

Druide 1 férale

Humanoïde (métamorphe) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (10 pv)

Vitesse de déplacement : 9m (6 cases)

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/+1

Attaque : lance +1 corps-à-corps (1d6+1) x3

Attaque à outrance : lance +1 corps-à-corps (1d6+1) x3

Espace occupé/allonge : 1,5m/1,5 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des félins, compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel, sauvagerie, peau de bête.

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 15, Cha 11

Compétences : Concentration +4, Connaissances



(nature) +5, Survie +6, Détection +8

Dons : peau de bête renforcée

Facteur de puissance : 1

Équipement : lance, vêtements sales, bouclier de bois, 10 pa

Alignement : Chaotique Neutre

Sorts de Druide. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts préparés* (3/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Assistance divine* (x2), *illumination* ; 1^{er} – *Enchevêtrement*, *morsure magique*.

Instinct naturel (Ext) : Aïrk bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Compagnon animal (Ext) : Aïrk possède un compagnon animal, un loup noir du nom de Gyhar.

Empathie sauvage (Ext) : voir MdJ. Le bonus d'empathie sauvage d'Aïrk est de +1

Sauvagerie (Sur) : voir Eberron, univers de campagne. Aïrk peut entrer en sauvagerie 1 fois par jour pour une durée totale de 6 rounds.

Peau de bête (Sur) : En état de sauvagerie, Aïrk bénéficie d'une augmentation de son bonus à l'armure naturelle égal à +4. Dans ces conditions, sa CA passe à 15.

Gyhar, loup compagnon animal

Animal de taille M

Dés de vie : 2d8+4 (13 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Attaque à outrance : morsure (+3 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +2, Perception auditive +3, Survie +1*

Dons : Arme de prédilection (morsure), Pistage (S)

Facteur de puissance : 1

Alignement : Neutre

FER

Guerrier 1 forgelier

Créature artificielle (vivante) de taille M

Dés de vie : 1d10+2 (12 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 17 (+2 Dex, +5 armure), contact 12, pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+3

Attaque : coutille +3 corps-à-corps (1d10+3) x3, ou pic de guerre lourd +3 corps-à-corps (1d6+3) x4

Attaque à outrance : coutille +3 corps-à-corps (1d10+3) x3, ou pic de guerre lourd +3 corps-à-corps (1d6+3) x4

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : -

Particularités : traits des forgeliers

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +0

Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 14, Int 11, Sag 11, Cha 8

Compétences : Escalade +4 (+6), Saut +4 (+6)

Dons : Corps de mithral, Attaque en puissance

Facteur de puissance : 1

Équipement : Coutille, pic de guerre lourd, 10 po

Alignement : Neutre

IMMA

Roublarde 1 elfe

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 1d6+1 (7 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 16 (+3 Dex, +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +0/+0

Attaque : épée courte +0 corps-à-corps (1d6) 19-20/x2, ou dague +0 corps-à-corps (1d4) 19-20/x2, ou arc court +2 distance (1d6) x3, ou dague +2 distance (1d4) 19-20/x2

Attaque à outrance : épée courte +0 corps-à-corps (1d6) 19-20/x2, ou dague +0 corps-à-corps (1d4) 19-20/x2, ou arc court +2 distance (1d6) x3, ou dague +2 distance (1d4) 19-20/x2

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : attaque sournoise

Particularités : traits des elfes, vision nocturne, recherche des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +0, Vol +0

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 13, Int 11,

Sag 12, Cha 13

Compétences : Connaissances (local) +4, Crochetage +7, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/sabotage +4, Détection +7, Discrétion +7, Fouille +6, Perception auditive +3, Renseignements +5

Dons : Tir à bout portant

Facteur de puissance : 1

Équipement : arc court, carquois de 20 flèches, épée courte, dague, armure de cuir clouté de maître, outils de voleur, vêtements élégants, 50 po

Alignement : Chaotique Mauvais

Attaque sournoise (Ext) : comme la capacité de Roublard du même nom. Les dégâts d'attaque sournoise d'Imma s'élèvent à 1d6.

Recherche de pièges (Ext) : comme la capacité de Roublard du même nom.

KONDRAK

Ensorceleur 1 kobold

Humanoïde (reptilien) de taille P

Dés de vie : 1d4+4 (8 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 14 (+ 2 Dex, + 1 naturelle, +1 taille), contact 13, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-5

Attaque : lance -1 corps-à-corps (1d4-2), ou arbalète légère +3 distance (1d6) 19-20/x2

Attaque à outrance : lance -1 corps-à-corps (1d4-2), ou arbalète légère +3 distance (1d6) 19-20/x2

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : traits des kobolds, vision dans le noir, sensibilité à la lumière

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +1, Vol +2

Caractéristiques : For 7, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 15

Compétences : Art de la magie +5, Artisanat (fabrication de pièges) +3, Bluff +6, Concentration +5, Fouille +3, Profession (mineur) +2

Dons : Robustesse

Facteur de puissance : 1

Équipement : robe écarlate trouée, sacoche à composantes, lance, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, 20 po

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts d'Ensorceleur. Niveau de lanceur de sorts 1. *Sorts par jour* (5/4). *Sorts connus* (4/2 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Aspersion d'acide, hébètement, lumières dansantes, son imaginaire* ; 1^{er} – *Brume de dissimulation, couleurs dansantes*.

Sensibilité à la lumière (Ext) : Kondrak est ébloui par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que lumière du jour.



MERCENAIRE (SPADASSIN)

Homme d'armes 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Espace occupé/allonge : 1,5 m/1,5 m

Classe d'Armure : 17 (+1 Dex, +4 armure, +2 bouclier), contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +4/+6

Attaque : épée longue +7 corps-à-corps (1d8+2) 19-20/x2, ou arbalète légère +5 distance (1d8) 19-20/x2

Attaque à outrance : épée longue +7 corps-à-corps (1d8+2) 19-20/x2, ou arbalète légère +5 distance (1d8) 19-20/x2

Attaques spéciales : -

Particularités : -

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 11, Cha 9

Compétences : Détection +0, Equitation +8, Escalade +9, Intimidation +6, Perception auditive +0

Dons : arme de prédilection (épée longue), tir à bout portant, tir de précision

Facteur de puissance : 2

Équipement : épée longue, écu de bois, armure d'écailles, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, 18 po

Alignement : Neutre mauvais

MERCENAIRE (ASSASSIN)

Roublard 3

Humanoïde (elfe) de taille M

Dés de vie : 3d6+3 (13 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 15 (+2 Dex, +3 armure), contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : rapière +5 corps-à-corps (1d6) 18-20/x2, ou dague +4 distance (1d4+poison) 19-20/x2

Attaque à outrance : rapière +5 corps-à-corps (1d6) 18-20/x2, ou dague +4 distance (1d4 + poison) 19-20/x2

Espace occupé/allonge : 1,5 m/ 1,5 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+2d6)

Particularités : traits des elfes, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 9

Compétences : Acrobaties +10, Déplacement silencieux +8, Détection +8, Discrétion +8, Equilibre +10, Escalade +6, Perception auditive +8, Psychologie +6, Saut +8

Dons : esquive, attaque en finesse

Facteur de puissance : 3

Équipement : rapière de maître, armure de cuir clouté de maître, vêtements ajustés sombres, dague empoisonnée 3x (DD 14, 1d4 For/1d6 For), potion de Grâce Féline, 40 po

Alignement : Neutre Mauvais

MERCENAIRE (NÉCROMANT)

Magicien (nécromancien) de niveau 3. FP 3.

Alignement Loyal Mauvais

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d4+6 (13 pv)

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'Armure : 15 (+1 Dex +4 armure de mage), contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +1/+0

Attaque : dague +0 corps-à-corps (1d4-1) 19-20/x2, ou arbalète légère +2 distance (1d8) 19-20/x2

Attaque à outrance : dague +0 corps-à-corps (1d4-1) 19-20/x2, ou arbalète légère +2 distance (1d8) 19-20/x2

Espace occupé/allonge : 1,5m/1,5 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : spécialisation (nécromancie), écoles interdites (illusion, enchantement)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol +3

Caractéristiques : For 8, Dex 13, Con



13, Int 14, Sag 10, Cha 11

Compétences : Art de la magie +8, Concentration +7, Détection +3, Perception auditive +3

Dons : Ecriture de parchemin, Robustesse, Tir à bout portant, Arme de prédilection (rayon)

Facteur de puissance : 3

Équipement : dague, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, sacoche à composantes, livre de sorts, cape et robe sombres, parchemin de Retraite Expéditive, 30 po

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Magicien. Niveau de lanceur de sorts 3.

Sorts préparés (4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie* (x2), *fatigue*, *rayon de givre* (x2) ; 1^{er} – *Armure de mage* (déjà lancée), *frayeur*, *projectile magique*, *rayon affaiblissant* ; 2^e – *Nappe de brouillard*, *poussière scintillante*, *simulacre de vie*.

MERCENAIRE (PRÊTRE)

Prêtre 3 du Sang de Vol Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 3d8+6 (19 pv)

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'Armure : 16 (-1 Dex, +5 armure, +2 bouclier), contact 9, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +2/+2

Attaque : morgenstern +3 corps-à-corps (1d8), ou arbalète +1 distance (1d8) 19-20/x2

Attaque à outrance : morgenstern +3 corps-à-corps (1d8), ou arbalète +1 distance (1d8) 19-20/x2

Espace occupé/allonge : 1,5m/1,5 m

Attaques spéciales : sorts

Particularités : aura de mal, intimidation des morts-vivants, in-

cantation spontanée

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 11, Dex 9, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 13

Compétences : Concentration +7, Connaissances (religion) +6, Premiers Secours +8

Dons : Robustesse, Arme de prédilection (attaque de contact), Réflexes surhumains

Facteur de puissance : 3

Équipement : morgenstern de maître, arbalète légère, carquois de 10 carreaux, symbole divin anonyme, Deux parchemin de Soins Légers, 20 po, cuirasse

Alignement : Loyal Mauvais

Sorts de Prêtre. Niveau de lanceur de sorts

3. *Domaines* (Mal, Mort). *Sorts préparés* (4/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie*, *détection du poison*, *soins superficiels* (x2) ; 1^{er} – *Bouclier de la foi* (x2), *frayeur*, *imprécation*, *protection contre le Bien* ; 2^e – *Force du taureau*, *mise à mort*, *ténèbres*.



OMBRE PRIMAIRE**Brume Vampirique****Vase de Taille Moyenne****Dés de vie** : 5d10+5 (32 pv)**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)**Espace occupé/allonge** : 1,5 m/1,5 m**Classe d'Armure** : 13 (+0 Dex, +3 parade)**Attaque de base/lutte** : +3/+3**Attaque** : coup +4 corps-à-corps (1d4+1+effet magique)**Attaque à outrance** : coup +4 corps-à-corps (1d4+1+effet magique)**Attaques spéciales** : Enveloppement, Effet Magique**Particularités** : Vase, Réduction des dégâts 10/magie, Résistance à la magie 15**Jets de sauvegarde** : Réf +4, Vig +5, Vol +4**Caractéristiques** : For 13, Dex 10, Con 13, Int -, Sag 10, Cha 13**Compétences** : Détection +0**Dons** : aucun**Facteur de puissance** : 5**Alignement** : toujours Neutre

Effet Magique (Sur) : La Brume Vampirique soumet les adversaires qu'elle frappe ou enveloppe à un effet magique qui cause 2d6 points de dégâts (JS Réflexes DD 14 pour réduire de moitié les dégâts infligés). Dans le même temps, la Brume Vampirique gagne autant de points de vie temporaires sans pouvoir dépasser le total de points de vie de sa victime + 10. Ces points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure.

Enveloppement (Sur) : La Brume Vampirique peut se laisser couler autour d'un adversaire de taille M ou moins au prix d'une action simple, ne portant pas de coup ce round ci. La Brume Vampirique n'a qu'à avancer sur ses adversaires pour en affecter autant qu'elle peut en recouvrir. Les adversaires peuvent porter une attaque d'opportunité contre la Brume Vampirique mais cela les oblige à renoncer à leur jet de sauvegarde. Ceux qui ne portent pas d'attaque d'opportunité peuvent tenter un jet de réflexes (DD 14) pour éviter d'être enveloppés. En cas de réussite, ils peuvent choisir de reculer ou de se mettre sur le côté lorsque la Brume Vampirique avance. Les créatures enveloppées sont soumises à tous les effets normaux des sorts de la Brume Vampirique à chaque tour de jeu de la créature et sont considérés comme en situation de lutte.

