

UNE VISITE AU FORT BRUNKAR

Cette aventure est prévue pour 5 personnages de niveau 1-2 (des adaptations sont prévues pour les groupes de taille différente). Le scénario principal est découpé en 6 rencontres pouvant être jouées en 4 à 6 heures. Des rencontres additionnelles ont été prévues pour être greffées sur le scénario dans le but d'allonger la durée de jeu si nécessaire.

SYNOPSIS

Les aventuriers sont recrutés par un étrange personnage qui se présente comme étant membre d'un mouvement de résistance. Selon lui, le seigneur de Cascadonne est sur le point de s'allier avec un seigneur assoiffé de sang de manière à asseoir son autorité. Ses espions lui ont appris que le seigneur en question est en ce moment dans un château peu protégé à quelques jours de marche – il demande au PJs de l'y assassiner, afin d'empêcher le massacre qui se prépare. La description qu'il fait de ce seigneur est suffisamment horrible pour mettre n'importe quel paladin en marche.

En fait, le commanditaire de cette opération cherche par tous les moyens à retrouver la trace d'une armure censée le rendre invincible. Il a lui-même regroupé une armée pour prendre le château de force, mais les défenses du château et sa construction rendent l'aventure hasardeuse. Une fois le seigneur éliminé ou les défenses réduites après l'intervention des PJs, il espère que cette entreprise pourra être couronnée de succès. Il espère donc que les PJs feront assez de dégâts pour qu'il puisse par la suite faire tomber la place forte entre ses mains.

Le seigneur qu'il a pris pour cible est tout sauf le tyran sanguinaire qu'il décrit : il s'agit d'un homme bon, dévoué à la protection de cette armure magique. Si les PJs ne le tuent pas, il leur explique qu'ils ont été trompés, et demande leur aide à réparer les dégâts qu'ils ont commis – juste à temps, car l'armée de leur commanditaire originel s'apprête à attaquer...

INTÉGRATION DES PERSONNAGES

Il est possible d'intégrer des éléments se passant avant l'aventure afin de permettre aux joueurs de faire connaissance. Il est aussi possible de passer cette section et de faire rencontrer aux personnages le protagoniste de l'histoire dans le cadre d'une soirée à la taverne ou tout autre idée de votre choix.

I1 (OPTIONNEL) : DÉFENDRE LA CARAVANE (750 PX, NIVEAU 3)

Configuration

Les PJs escortent une caravane de marchands vers la ville de Cascadonne. Ils sont payés 3 pièces d'or par jours pour un voyage de 7 jours ; un bonus de quelques pièces d'or est prévu s'ils parviennent à repousser un danger immédiat. Comme tous les mercenaires embauchés, ils logent dans la même tente, ce qui leur permet de faire connaissance. Plusieurs jours durant, rien ne se passe, mais leur chance touche à sa fin lorsqu'ils sont attaqués par des pillards voulant très certainement récupérer le chargement des marchands.

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

- 3 agitateurs humains (A, sbires niveau 2, BF p162)**
- 2 bandits humains (B, franc-tireurs niveau 2, BF p162)**
- 1 berserker humain (H, brute niveau 4, BF p163)**
- 2 archers elfes (E, artilleurs niveau 2, BF p106)**

Les 15 marchands de la caravane sont considérés comme des agitateurs humains (sbires niveau 2) ; ils ne combattent que s'ils sont dans une case adjacente à un ennemi, sinon ils essaient principalement de se mettre aux abris de leurs carrioles.

Lisez ce qui suit :

Il y a 5 jours que vous avez signé ce contrat miteux : 3 pièces d'or par jour pour accompagner une caravane de petite taille vers la vile centrale de Cascadonne ! Autant dire des cacahuètes ! Fort heureusement, vous n'avez pas à payer ni le souper ni le lit, ce qui vous permet de vous déplacer à moindre frais. Le chef de la caravane, le dénommé Kamir le Vieux estime que deux jours suffiront pour atteindre la cité. D'ici là, il espère pour le salut de son âme et celle de son fils qui l'accompagne que rien ne viendra perturber le voyage.

Vous avez passé le dernier col des Marches de Pierre avant d'atteindre les plaines. Autour de vous, le paysage change soudainement – les collines sont moins escarpées, et la petite vallée que vous empruntez à ce moment semble calme. Au loin, vous apercevez de temps à autre les reflets d'un grand lac – probablement le lac Brumhiver. Dans une heure ou deux, vous sortirez de cette vallée pour entrer dans le Val de Nentir – il sera alors temps de dresser le campement pour y passer la nuit...

Un test de Perception Passive DD 15 permet aux personnages qui le réussissent de voir des ombres bouger dans les bosquets qui surplombent la route, tandis qu'un jet d'Intuition Passive DD 15 permet de se rendre compte que l'endroit traversé serait parfait pour une embuscade. Les PJs qui réussissent l'un ou l'autre de ces jets peuvent se voir autoriser un jet de Perception DD 15 s'ils étudient un peu mieux les environs.

Lisez ce qui suit aux joueurs ayant réussi leur jet d'Intuition Passive :

La route s'égare dans un passage. A votre droite, un ruisseau puissant mais peu large est accolé à l'un des versants de la vallée que vous traversez. A gauche, l'autre versant de la vallée, plus doux, est encombré d'arbres et d'arbustes. La luminosité faiblissant, vous prenez soudainement conscience que l'endroit serait parfait pour une embuscade.

Lisez ce qui suit aux personnages qui réussissent un jet de Perception Passive ou un jet de Perception DD15

Des mouvements dans les arbustes montrent que vous n'êtes pas seuls. Pendant un court instant, la pointe d'une flèche est même visible en haut de la vallée. Il vous apparaît clairement que vous allez très bientôt être la cible d'une attaque !

Dans tous les cas, lisez ce qui suit :

Alors que rien de vraiment tangible ne le laissait prévoir, une flèche s'enfonce dans la bâche de l'une des carrioles. Kamir le Jeune est le premier à réagir : « On nous attaque ! » Crie-t-il, alors que des pillards armés de gourdins ou de masses d'armes et couverts de morceaux d'armures disparates cavalent sur le versant de la vallée. Une autre flèche venant visiblement de plus haut atterrit à vos pieds. Le combat semble inévitable.

Si les joueurs ne sont pas prêts à se battre à ce moment, les pillards bénéficient de l'effet de surprise : les archers stationnés en haut peuvent tirer une volée de flèches, tandis que les combattants se rapprochent de la caravane.

Tactique

Les archers elfes restent au sommet de la petite vallée, afin de couvrir l'assaut des bandits et des agitateurs humains. Tant qu'ils le peuvent, ils restent à proximité des éléments qui leur offre une couverture même partielle.

Le berserker (qui lance les ordres) reste un peu en retrait au début du combat. Si tôt qu'il voit une cible un peu plus faible que les autres, il tente de la tuer à l'aide de sa grande hache. Il utilise sa hachette en soutien des archers pour affaiblir un personnage proche, mais uniquement si il n'est pas au contact (afin d'éviter les attaques d'opportunité).

Si le combat commence à tourner en nette faveur des PJs, le berserker et les archers tentent de fuir, laissant les combattants au corps à corps en plein combat. Si cela devait se produire, les agitateurs et

les bandits humains écoperaient d'un malus de moral de -2 à leurs défenses. Ils se battent toutefois jusqu'à leur mort.

Particularités de la zone

Côtes : monter ou descendre la côte est considéré comme la traversée d'un terrain difficile (seul le franchissement d'une bordure grise est considéré comme tel ; voir la carte ci-dessous).

Rivière : si une créature est dans la rivière au début de son tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être déplacées de 2 cases dans le sens d'écoulement de la rivière. La créature est ralentie jusqu'à la fin de son tour.

Buissons et arbustes : les buissons et arbustes offrent une couverture partielle aux créatures adjacentes.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJs, retirer un bandit humain (franc-tireur niveau 2), un archer elfe (artilleur niveau 2), et ajouter 3 agitateurs humains (sbires niveau 2).

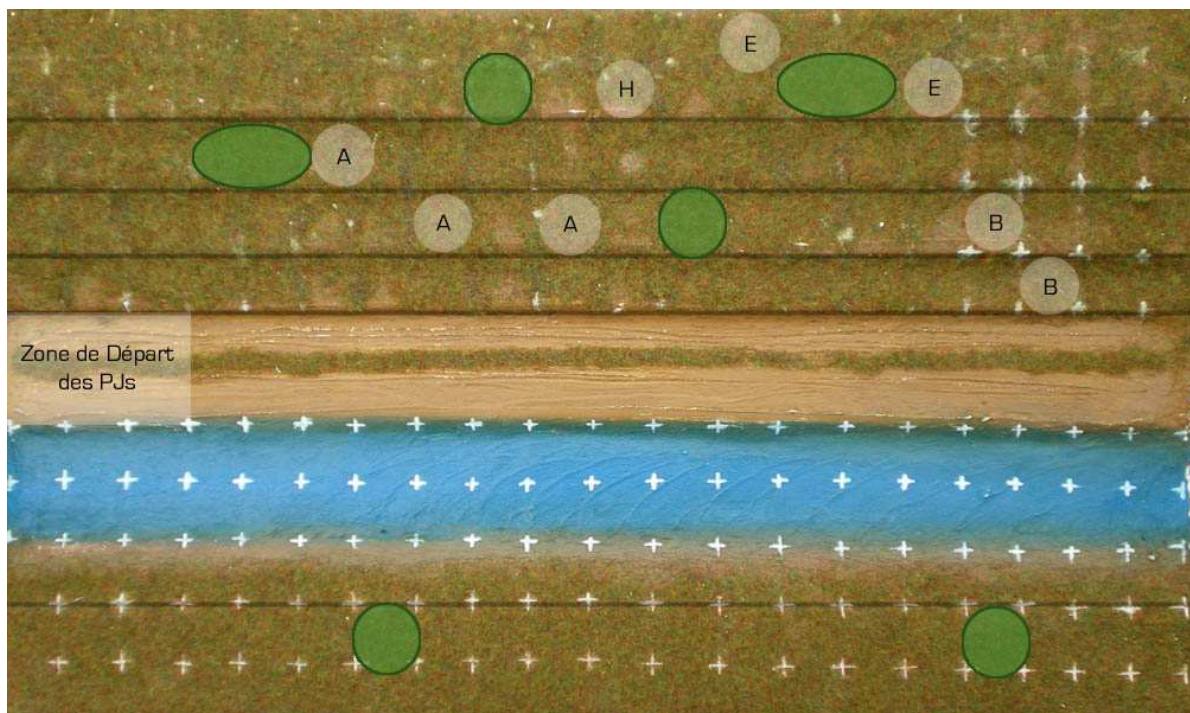
Pour un groupe de 6 PJs, ajouter un agitateur humain (sbire niveau 2) et un archer elfe (artilleur niveau 2).

Récompenses

En cas de victoire, les PJs gagnent 150 PX par personne ; si moins de la moitié des marchands décèdent (7 ou moins), les PJs recevront un bonus monétaire de 4 PO à la fin du voyage. Le reste du voyage se déroulant sans incident majeur, ils devraient recevoir entre 21 et 25 PO chacun à leur arrivée à Cascadonne, selon le nombre de marchands décédés.

Carte

Sur cette carte, les PJs démarrent dans la zone indiquée. Les zones vertes de 1x1 sont des arbustes, tandis que les zones vertes de 1x2 sont des buissons. Les lignes grises représentent les frontières de terrain difficile (traverser une frontière de terrain difficile coûte 2 unités de mouvement).



Blocs de Statistiques

Agitateur Humain (A)	Sbire Niveau 2
Humanoïde naturel de taille M	31 XP
Initiative : +0	Sens : Perception +0
Pv : 1 : une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.	
CA 15 ; Vigueur 13, Réflexes 11, Volonté 11 ; cf. aussi Voyoucratie.	
VD : 6	
(M) Gourdin (simple ; à volonté) – arme	
+6 contre CA ; 4 dégâts.	
Voyoucratie	
L'agitateur humain bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes ses défenses quand au moins deux autres agitateurs humains se situent dans une rayon de 5 cases de lui.	
Alignement : au choix.	Langue : Commun
For 14 (+2)	Dex 10 (+0) Sag 10 (+0)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1) Cha 11 (+0)
Équipement : Gourdin	

Barserker Humain (H)	Brute Niveau 4
Humanoïde naturel de taille M	175 XP
Initiative : +3	Sens : Perception +2
Pv : 66 ; Pénil : 33 ; cf. aussi <i>fureur guerrière</i> .	
CA 15 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 12	
VD : 7	
(M) Grande hache (simple ; à volonté) – arme	
+7 contre CA ; 1d12+4 dégâts (critique 1d12+16).	
(m) Fureur guerrière (libre, quand le berserker humain est en péril pour la première fois ; recontre)	
Le berserker humain effectue une attaque au corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaire s'il touche.	
(r) Hachette (simple ; à volonté) - arme	
Distance 5/10 ; +5 contre CA ; 1d6+3 dégâts.	
Alignement : au choix.	Langue : Commun
Compétences : Athlétisme +9, Endurance +9	
For 17 (+5)	Dex 12 (+3) Sag 11 (+2)
Con 16 (+5)	Int 10 (+2) Cha 12 (+3)
Équipement : armure de peau, grande hache, 2 hachettes.	

Bandit Humain (B)	Franc-tireur Niveau 2
Humanoïde naturel de taille M	125 XP
Initiative : +6	Sens : Perception +1
Pv : 37 ; Pénil : 18.	
CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 12	
VD : 6	
(M) Masse d'arme (simple ; à volonté) – arme	
+4 contre CA ; 1d8+1 dégâts et le bandit humain se décale de 1 case.	
(R) Dague (simple ; à volonté) – arme	
Distance 5/10 ; +6 contre CA ; 1d4+3 dégâts.	
(m) Coup hébétant (simple ; recontre) – arme	
Masse d'arme nécessaire. +4 contre CA ; 1d8+1 dégâts. La cible est hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du bandit humain, et ce dernier se décale de 1 case.	
Avantage de combat	
Les attaques à distance et au corps à corps du bandit humain infligent 1d6 dégâts supplémentaire à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Alignement : au choix.	Langue : Commun
Compétences : Connaissance de la rue +7, Discrétion +9, Larcin 5	
For 12 (+2)	Dex 17 (+4) Sag 11 (+1)
Con 13 (+2)	Int 10 (+1) Cha 12 (+2)
Équipement : armure de cuir, masse d'arme, 4 dagues.	

Archer Elfe (E)		Artilleur Niveau 2	
Humanoïde féérique de taille M		125 XP	
Initiative : +5		Sens : Perception +11, vision nocturne	
Vigilance de groupe aura 5 : les alliés non-elfes pris dans l'aura bénéficient d'un bonus racial de +1 aux jets de Perception.			
Pv : 32 ; Péril : 16.			
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 13, Volonté 12			
VD : 7 ; cf. aussi <i>pas assuré</i> .			
(M) Épée courte (simple ; à volonté) – arme			
+5 contre CA ; 1d6+4 dégâts.			
(r) Arc long (simple ; à volonté) – arme			
Distance 20/40 ; +7 contre CA ; 1d10+4 dégâts ; cf. aussi <i>mobilité de l'archer</i> .			
Mobilité de l'archer			
Si l'archer elfe se déplace d'au moins 4 cases depuis sa position de départ, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque à distance jusqu'au début de son tour de jeu suivant.			
Précision elfique (libre ; rencontre)			
L'elfe peut relancer un jet d'attaque. Il doit accepter le résultat du second jet, même s'il est inférieur.			
Pas si près (réaction immédiate ; quand un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre l'archer elfe ; rencontre)			
L'archer elfe se décale de 1 case et effectue une attaque à distance contre l'ennemi.			
Pas assuré			
L'elfe ignore le terrain difficile lorsqu'il se décale.			
Alignement : au choix.		Langue : Commun, elfique	
Compétences : Discrétion +10, Nature +11			
For 13 (+2)	Dex 18 (+5)	Sag 16 (+4)	
Con 14 (+3)	Int 12 (+2)	Cha 11 (+1)	
Équipement : armure de cuir, épée courte, arc long, carquois de 30 flèches.			

I2 : UN ENTRETIEN D'EMBAUCHE

Configuration

Les PJs sont à Cascadonne en milieu d'après midi. Laissez leur le temps de dépenser leur argent s'ils le souhaitent à la maison de commerce Milune ou dans une autre maison de négoce de la ville, voire de s'abreuver dans une auberge ou une taverne quelconque. Le soir tombe vite, les magasins ferment, et il faut que les PJs trouvent un endroit pour dormir. Quelle que soit la solution qu'ils retiennent, ils sont abordés discrètement par un homme habillé de couleurs sombres.

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

Tanis, humain.

Lisez ce qui suit.

La nuit commence à tomber sur le bourg de Cascadonne. Les échoppes ferment les unes après les autres, et bientôt seule les tavernes et les auberges continuent leurs activités. Alors que vous vous absorbez dans la recherche d'une solution pour passer la nuit, un homme habillé d'une longue cape noire et de vêtements sombres vous aborde discrètement.

- Messieurs, vous m'avez l'air d'aventuriers méritants. J'espère que vous passerez outre cette impolitesse, mais je me suis permis de vous suivre tout au long de l'après midi, et vous êtes peut-être les personnes qui conviennent. J'ai un travail bien rémunéré à vous proposer. Est-ce que vous êtes intéressés ? Pouvons nous aller discuter quelque part ?

Si les PJs sont intéressés, l'homme les emmène à l'auberge du Nentir, l'un des plus animée de la ville. Dans le cas contraire, il tente de les appâter en prétendant un gain non négligeable, et que de toute façon « parler ne vous engage à rien ».

Une fois installé, l'homme se présente sous le nom de Tanis, tout en avertissant qu'il ne s'agit pas de son nom réel.

Tanis – ou quelque soit son nom réel – se penche alors vers vous, et, prenant un ton conspirateur, vous annonce :

- le seigneur-protecteur Markelais, honni soit son nom, s'est allié avec un chevalier dont la noirceur d'âme n'a pas d'égal. Son but est très certainement d'affirmer un peu plus son autorité malavisée sur la région de Nentir, et notre liberté va encore s'en trouver réduite. Vous êtes des étrangers, peut-être ne connaissez-vous pas la vérité profonde de notre détresse, car la ville semble fonctionner et être vivante. Mais je vous assure que le pouvoir est sans pitié. Il y a 3 lunes, un des miens a été pendu parce qu'il a laissé échappé dans une discussion de taverne des mots affirmant qu'il souhaitait tuer les laquais du mal de ses propres mains. Je fais partie d'une sorte de mouvement de résistance envers le tyran – c'est la raison pour laquelle je ne peux me permettre de vous donner mon vrai nom. Ici comme ailleurs, les murs ont des oreilles...

Pour mieux illustrer son propos, il fait un léger mouvement de tête, qui désigne un homme assis dans un coin sombre de l'auberge.

- Ne vous inquiétez pas, celui là n'a aucune idée de ce qui se trame à notre table. Les miliciens seraient déjà là si c'était le cas. Bref. J'ai pu apprendre que l'allié du seigneur-protecteur a établi ses quartiers dans le château fortifié de Brunkar, à quelques jours de marche. Une opération de grande envergure se prépare, car on m'a aussi parlé de troupes de créatures immondes qui se massent à proximité de ce château. Voilà ma proposition : vous pénétrez dans la forteresse et vous assassinez le meurtrier qui s'y trouve. La forteresse est mal gardée – il y a au plus une douzaine de soldats. Elle est de petite taille, et un groupe d'aventuriers courageux devrait pouvoir y pénétrer sans mal. Je sais qu'il y en a parmi vous que le meurtre répugne, mais pensez à ceci : en tuant cet être ignoble, vous sauverez peut-être la vie de centaines de personnes innocentes dans cette contrée.

Laissez les personnages réagir à la proposition. Insistez sur le point de vue de Tanis, présentez la cible de l'assassinat comme étant un être cruel et sans pitié (« C'est lui qui est derrière la plupart des

attaques de brigands qui sont commises dans la région depuis plusieurs mois. Il n'hésite pas à tuer pour s'approprier les biens des autres ! »), de manière à ce qu'ils acceptent la mission. Au niveau de la rémunération, Tanis propose à chaque PJ 75 po. Si les PJs réclament davantage, vous pouvez à loisir utiliser le défi de compétence I3 pour faire augmenter cette somme (jusqu'à 125 po ; voir ci-dessous). Une fois les termes acceptés, Tanis propose aux aventuriers de partir dès le lendemain en direction du Fort de Brunkar.

En réalité, Tanis n'a même pas l'intention de payer les PJs – toute l'histoire qu'il raconte est fausse de bout en bout. Il n'est pas membre d'un réseau de résistant, et c'est même lui qui dirige une grande troupe de brigands qui sévit dans la région. La cible de l'assassinat n'est même pas vraiment la cible d'un assassinat – tout ce que Tanis veut, c'est diminuer les forces en présence dans la forteresse de manière à pouvoir l'attaquer plus simplement avec les forces que lui-même à massé discrètement à proximité du fort.

I3 (OPTIONNEL) : NÉGOCIATION POUR UN ASSASSINAT (125 PX, NIVEAU 2)

Cette rencontre fait immédiatement suite à la rencontre I2 et se déroule sous la forme d'un défi de compétence. Tanis a dans l'idée de ne jamais verser la somme prévue, puisqu'il pense pouvoir tuer les PJs lorsqu'il attaquera le château. Il n'accepte cette négociation que pour que les PJs ait une confiance plus grande en lui, et au cas où il serait forcé de les payer à la fin leur mission.

Négociation pour un Assassinat

Défi de compétence

Niveau 2

125 PX

Complexité : 1 (4 réussites avant 2 échecs)

But : augmenter la rémunération des personnages telle que proposée par Tanis pour la faire aller jusqu'à 125 po par PJ (maximum offert par Tanis).

Compétences principales : Intimidation, Diplomatie, Bluff

Compétences secondaires : Intuition, Connaissance de la Rue

Diplomatie (DD11) : un personnage insiste sur le fait que Tanis a besoin d'eux, et qu'ils sont la réponse idéale à son problème. Chaque réussite rajoute 10 po à la somme proposée par Tanis, jusqu'au maximum demandé par les PJs ou jusqu'au maximum proposé par Tanis (125 po). Maximum 3 réussites dans le défi.

Intimidation (DD15) : un personnage montre à Tanis sa force de caractère. Tanis est impressionné et accepte d'augmenter la somme de 15 po (jusqu'au maximum demandé par les PJs ou jusqu'à 125 po). Une seule réussite est autorisée pour cette compétence. Toute utilisation ultérieure entraîne un échec systématique et une baisse de la rémunération de 5 po.

Bluff (DD11) : un personnage utilise un motif fallacieux pour faire augmenter les enchères, et Tanis se laisse piéger. La rémunération augmente de 15 po (jusqu'au maximum demandé par les PJs ou jusqu'à 125 po). Maximum 2 réussites.

Intuition (DD11) : un personnage peut estimer si Tanis est prêt à verser davantage. Ce test de compétence n'entraîne aucune réussite ou échec, mais permet d'obtenir en cas de réussite un bonus de +2 sur le prochain jet de Diplomatie ou de Bluff, tandis qu'un échec donne un malus de -2 au prochain jet de ces compétences.

Connaissance de la Rue (DD15) : en cas de réussite, le PJ apprend que le mouvement de résistance est mal connu – impossible d'en estimer la richesse – ou qu'un fait cité par Tanis est vrai, même si les gens ont du mal à en connaître les tenants et les aboutissants (par exemple : c'est vrai qu'une personne a été pendue il y a trois jours, mais les motifs de sa pendaison sont troubles). Ce test de compétence n'entraîne aucune réussite ou échec.

Bluff, Intimidation ou Diplomatie (DD15) : un personnage demande une avance. En cas de réussite, les PJs obtiennent une avance de 20 po par personne (1 réussite maximum). Ce test de compétence n'entraîne aucune réussite ou échec.

Réussite : les PJs amènent Tanis à proposer une somme supérieure à 75 po par personne.

Échec : Tanis n'accepte pas d'augmenter la rémunération des PJs, qui restent donc à 75 po.

Conséquences : même en cas d'échec, si une avance est obtenue, elle n'est pas remise en cause.

LE VOYAGE

Dans cette partie, les PJs vont tenter de trouver le Fort de Brunkar sans se perdre, affronter de nouveau des brigands habillés de noir et finalement arriver devant les portes du fort en fin d'après midi.

V1 : EN ROUTE VERS LE FORT (375 PX, NIVEAU 2)

Ce défi de compétence simule le voyage des PJs vers le Fort de Brunkar. Il s'étale sur une durée de 4 jours.

La Route vers le Fort

Défi de compétence

Niveau 2

375 PX

Complexité : 3 (8 réussites avant 4 échecs)

But : Déterminer la route la plus sûre vers le Fort de Brunkar ; éviter les pièges de la nature et les rencontres dangereuses.

Compétences principales : Nature, Endurance.

Compétences secondaires : Discrétion, Histoire.

Endurance (DD11) : Chaque jour, chaque PJ doit effectuer un test d'Endurance. En cas de réussite, une réussite ultérieure ne compte plus pour une réussite dans le cadre du défi. En cas d'échec, la PJ perd une récupération qu'il ne pourra retrouver que s'il prend un repos prolongé et qu'il n'échoue pas au test d'Endurance lié à la journée suivante (1 réussite ou un échec maximum par PJ).

Nature (DD11) : Un test de Nature est nécessaire régulièrement pour retrouver la route et éviter les pièges de la nature. En cas d'échec, les PJs sont retardés de 4h et perdent une récupération jusqu'à leur prochain repos prolongé.

Discrétion (DD11) : Un animal qui a manifestement une envie pressante de chasser est proche des PJs. En cas de réussite, l'animal ne flaire pas leur trace ; en cas d'échec, il flaire la trace des PJs et les attaque. Chaque membre du groupe perd une récupération. Ce test ne compte pas dans le défi pour ce qui est du décompte des réussites ou des échecs.

Histoire (DD15) : un PJ se souvient du Fort de Brunkar et est capable d'aider les membres du groupe à trouver leur chemin. Une réussite à ce test permet d'obtenir un bonus de +2 au prochain jet de Nature. Un échec mène les PJs sur la piste d'un autre château – un malus de -2 est appliqué au prochain de Nature. Seule une réussite au maximum compte pour ce défi.

Réussite : Les PJs arrivent sur les contreforts des Monts Aubeforge en milieu d'après midi.

Échec : Les PJs arrivent sur les contreforts des Monts Aubeforge au début de la nuit. Ils sont retardés en chemin par un groupe de créatures qu'ils doivent combattre (voir la rencontre V2).

V2 (OPTIONNEL) : LES MONSTRES ERRANTS (500 PX, NIVEAU 1)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les créatures suivantes :

2 lame noire gobeline (L, niveau 1, BF p137)

3 hommes d'armes gobelins (A, niveau 1, BF p137)

Lisez ce qui suit.

Vous n'êtes pas à proprement perdus, mais les contreforts des Monts Aubeforge sont encore loin, et il est difficile d'en déterminer la distance. Vous étiez tout à cet examen lorsque des piailllements aigus vous ont ramenés les pieds sur terre. La source du bruit ne fait aucun doute et d'ici à quelques secondes, vous allez être en face d'elle. Des gobelins !

Tactique

Les lames noires gobelines cherchent à aller au corps à corps avec les créatures les moins protégées. Elles attaquent à tour de rôle, en utilisant leur pouvoir Furtif pour échanger leur place avec l'autre lame noire.

Les hommes d'armes encerclent le groupe et se servent de leurs javelines pour effectuer des dégâts à distance. Ils se gardent toujours une marge de manœuvre pour éviter d'être piégés. Lorsqu'ils sont en péril, ils cherchent à se mettre le plus loin possible. S'ils n'ont plus de javeline, et qu'ils sont en péril, ils tentent de fuir.

Particularités de la zone

Collines : monter ou descendre une colline est considéré comme la traversée d'un terrain difficile (seul le franchissement d'une bordure grise est considéré comme tel ; voir la carte ci-dessous).

Buissons et arbustes : les buissons et arbustes offrent une couverture partielle aux créatures adjacentes.

Arbres : il est possible de grimper dans les arbres en réussissant un jet d'Athlétisme DD15. Se maintenir ensuite dans les branches nécessite un jet d'Acrobatie DD5.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJ, enlever un homme d'armes goblin.

Pour un groupe de 6 PJ, ajouter une lame noire gobeline.

Récompenses

En cas de victoire, les PJ gagnent chacun 100 PX. Les gobelins ne portent aucun trésor sur eux. Ils continuent ensuite leur trajet en direction du Fort de Brunkar.

Carte

Sur cette carte, les PJ démarrent dans la zone indiquée. Les zones vertes de 1x1 sont des arbustes, tandis que les zones vertes de 2x2 sont des arbres. Les lignes grises représentent les frontières de terrain difficile (traverser une frontière de terrain difficile coûte 2 unités de mouvement).



Blocs de statistiques

Lame noire gobeline (L)		Chasseur Niveau 1		Homme d'arme gobelin (A)		Franc-tireur Niveau 1	
Humanoïde naturel de taille P		100 XP		Humanoïde naturel de taille P		100 XP	
Initiative : +7		Sens : Perception +1 ; vision nocturne		Initiative : +5		Sens : Perception +1 ; vision nocturne	
Pv : 25, Péril : 12				Pv : 29, Péril : 14			
CA 16 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 11				CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 12			
VD : 6 ; cf aussi <i>tactique gobeline</i> .				VD : 6 ; cf aussi <i>attaque à distance mobile</i> et <i>tactique gobeline</i> .			
(M) Épée courte (simple ; à volonté) – arme				(M) Lance (simple ; à volonté) – arme			
+5 contre CA ; 1d6+2 dégâts.				+6 contre CA ; 1d8+2 dégâts.			
Avantage de combat				(r) Javeline (simple ; à volonté) – arme			
La lame noire gobeline inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.				Distance 10/10 ; +6 contre CA ; 1d6+2 dégâts.			
Tactique gobeline (réaction immédiate ; quand le gobelin est raté par une attaque au corps à corps ; à volonté)				(r) Attaque à distance mobile (simple ; à volonté)			
Le gobelin se décale de 1 case.				L'homme d'arme gobelin se déplace à hauteur de la moitié de sa V. A n'importe quel moment de son déplacement, il effectue une attaque à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.			
Furtif				Bonne position			
Quand elle se décale, la lame noire gobeline peut se déplacer dans un espace occupé par un allié d'un niveau inférieur ou égal au sien. Cet allié se décale alors dans l'espace précédent de la lame noire au prix d'une action libre.				Si, à son tour de jeu, l'homme d'arme gobelin termine son déplacement à moins de 4 cases de son point de départ, il inflige 1d6 dégâts supplémentaires sur ses attaques à distance jusqu'au début de son tour de jeu suivant.			
Alignement : Mauvais.		Langue : Commun, gobelin		Tactique gobeline (réaction immédiate ; quand le gobelin est raté par une attaque au corps à corps ; à volonté)			
For 14 (+2)		Dex 17 (+3)		Sag 12 (+1)			
Con 13 (+1)		Int 8 (-1)		Cha 8 (-1)			
Équipement : armure de cuir, épée courte				Le gobelin se décale de 1 case.			
				Alignement : Mauvais.		Langue : Commun	
				Compétences : Discrétion +10, Larcin +10			
		For 14 (+2)		Dex 12 (+1)		Sag 12 (+1)	
		Con 13 (+1)		Int 8 (-1)		Cha 8 (-1)	
		Équipement : armure de cuir, lance, carquois de 5 javelines.					

V3 : LE PÉAGE DU PONT DE BOIS (700 PX, NIVEAU 3)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

1 chef bandit (C, niveau 5, BF p)

4 bandits archers (A, niveau 2, BF p)

Le chef bandit est au milieu de la route. Le repérer ne pose aucune difficulté (jet de Perception DD5). Les archers sont cachés derrière les buissons, et sont plus difficile à voir (jet de Perception DD15). Si les PJs arrivent à la tombée de la nuit, ajoutez 5 aux DD des jets ci-dessus.

Avant que les PJs ne traversent le pont, lisez ce qui suit :

Cela fait maintenant deux bonnes heures que vous arpentez les collines qui forment les contreforts des Monts Aubeforge. Vous arrivez à proximité d'une crevasse profonde enjambée par un vieux pont de bois. Celui-ci semble glissant et peu solide, même s'il est suffisamment large pour peut-être autoriser un passage en toute sécurité. Le fait est qu'il ne vous inspire guère confiance...

Alors que vous approchez du pont, une voix forte se fait entendre de l'autre côté de la crevasse. Vous distinguez un homme à l'air affable qui vous accueille en ouvrant les bras.

- Mes amis, mes amis ! Comment allez-vous, en cette fraîche soirée ? J'espère que tout va bien, et que votre or est bien au chaud. Pourquoi donc parler d'or, vous demandez-vous ? Et bien, réfléchissez quelques instants : vous êtes sur le point de passer mon pont, et le pont le plus proche est à des lieues d'ici. Fort logiquement, je suis dans mon bon droit si je vous annonce que le passage n'est pas gratuit. Il ne vous en coûtera que 10 piécettes d'or le plus fin par tête si vous désirez me rejoindre de l'autre côté. Avouez que ce n'est pas cher payé, d'autant que l'alternative contient les mots « archers » et « prêt à tirer ». Alors, qu'en dites-vous ? Allez vous me lancer votre bourse ou préférez vous faire demi-tour ?

Les PJs peuvent tenter de parlementer avec le chef bandit – celui ci est plus ou moins d'accord pour diminuer le prix du barrage jusqu'à 5 po par PJ, « a condition que cette affaire ne s'ébruite pas ». Ils peuvent décider de payer le prix demandé et ainsi éviter le combat (il suffit qu'ils lancent une bourse de l'autre côté de la crevasse). Dans ce cas, les bandits prennent l'or et s'enfuient. Les PJs ne gagnent pas d'expérience s'ils agissent ainsi.

Ils peuvent aussi tenter de bluffer, en espérant ainsi gagner la confiance des bandits pour les approcher sans pour autant lancer leur or par delà le pont. Pour ce faire, il doivent réussir un jet de bluff opposé à l'intuition du chef bandit (voir bloc de statistiques). En cas de réussite, le chef bandit invite les aventuriers à passer le pont, mais ne leur accorde pas leur confiance ; si les PJs dégainent leurs armes, les bandits sont prêts au combat.

Tactique

Les archers se décalent pour tirer leurs flèches, tandis que le chef bandit reste en retrait. Si les PJs traversent le pont, le chef bandit vient combattre au corps à corps en utilisant son pouvoir de *Mobilité* lorsqu'il le peut et sa *dague magique +1* pour attaquer plusieurs cibles rapidement, tandis que les archers se mettent à couvert et continuent de tirer leurs flèches. Si un archer est forcé de se battre au corps à corps, il lâche son arc au sol et utilise sa dague. Pendant le reste de la rencontre, il continue d'utiliser ses compétences de combat au corps à corps.

Particularités de la zone

Buissons et arbustes : les buissons et arbustes bloquent la ligne de mire et offrent une couverture partielle aux créatures adjacentes.

Falaise : la falaise mesure 4 cases de haut (soit 6 mètres). Une créature qui tombe du haut de la falaise dans les rochers ou à l'eau prend 2d10 points de dégâts. Grimper à la paroi rocheuse nécessite un jet d'Athlétisme DD15.

Pont en bois : le pont en bois est glissant. Un personnage peut se déplacer à la moitié de sa VD sans problème sur le pont. Dès lors qu'il veut se déplacer à sa VD normale, il doit réussir un jet d'Acrobatie DD11. En cas d'échec, il tombe à terre dans l'une des cases adjacentes à la sienne (déterminer la case avec un d8 ; si la case n'est pas sur le pont, le personnage a droit à un jet de sauvegarde pour ne pas tomber à l'eau – voir ci-dessus). Courir ou charger sur le pont nécessite la réussite d'un jet d'Acrobatie DD15.

Berge de la rivière : les berges de la rivière sont considérées comme un terrain difficile.

Rivière : la rivière est considérée comme un terrain difficile. De plus, une personne qui débute son tour dans la rivière doit réussir un jet d'Acrobatie DD11 sous peine d'être déséquilibré par le courant et d'être poussé d'une case dans le sens du courant.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJs, enlever un bandit archer.

Pour un groupe de 6 PJs, ajouter un bandit archer.

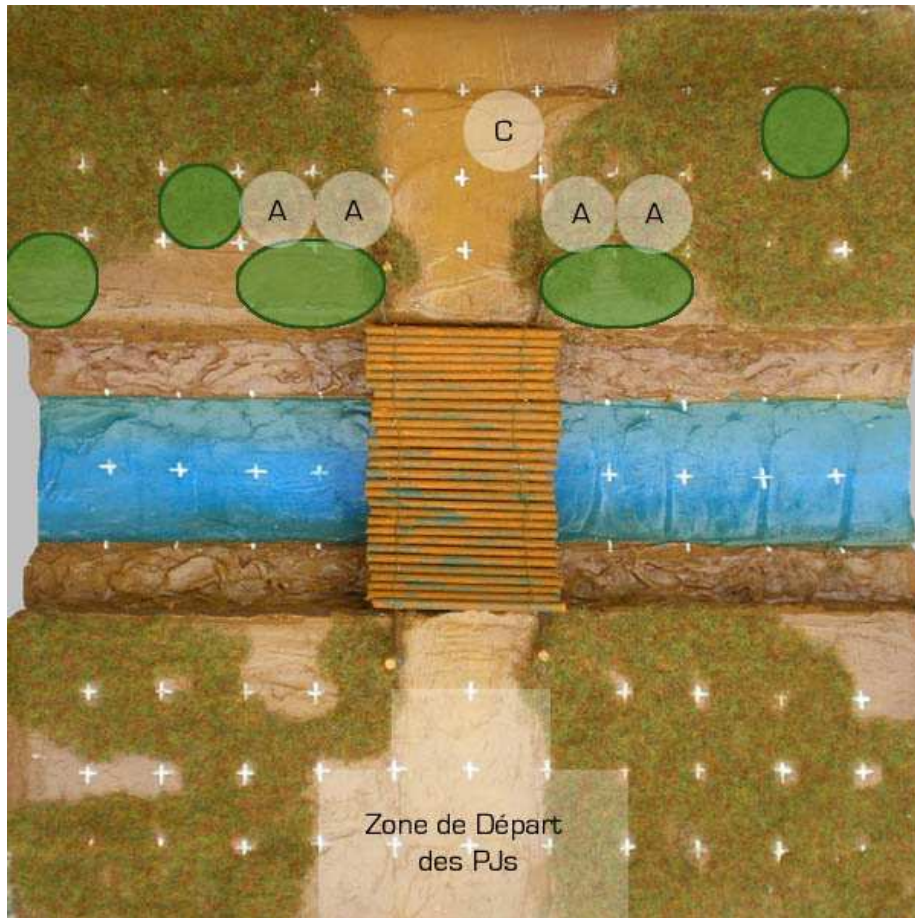
Récompenses

En cas de victoire, les PJs peuvent fouiller les corps des bandits. Ceux-ci transportent avec eux la rançon du jour, qui s'élève à 20 po par PJ. Le chef bandit porte aussi des *bottes d'acrobate* (Niveau 3, MdJ p245) et une *dague magique +1* (Niveau 1, MdJ p231).

La victoire rapporte aussi 140 PX à chaque PJ.

Carte

Sur cette carte, les PJs démarrent dans la zone indiquée. Les zones vertes de 1x1 sont des arbustes, tandis que les zones vertes de 1x2 sont des buissons.



Blocs de statistiques

Chef Bandit (C)		Franc-Tireur Niveau 5		Bandit Archer (A)		Artilleur Niveau 2	
Humanoïde naturel de taille M		200 XP		Humanoïde naturel de taille M		125 XP	
Initiative : +6		Sens : Perception +2		Initiative : +0		Sens : Perception +1	
Pv : 60, Pénil : 30				Pv : 28, Pénil : 14			
CA 19 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 16				CA 14 ; Vigueur 13, Réflexes 16, Volonté 14			
VD : 6				VD : 6			
(M) Dague magique +1 (simple ; à volonté) – arme				(R) Arc court (simple ; à volonté) – arme			
+11 contre CA ; 1d4+5 dégâts (critique : +1d6).				+9 contre CA ; 1d8 dégâts.			
Mobilité accrue (rencontre ; recharge 4-6)				(M) Dague (simple ; à volonté) – arme			
Le chef bandit se décale de 3 cases ; pendant son déplacement, il peut effectuer deux attaques de base sur un ou plusieurs ennemis.				+7 contre CA ; 1d4+2 dégâts.			
Compétences : Intuition +7				Alignement : Mauvais. Langue : Commun			
Alignement : Mauvais. Langue : Commun				For 12 (+2) Dex 16 (+4) Sag 10 (+1)			
For 14 (+4) Dex 14 (+4) Sag 10 (+2)				Con 10 (+1) Int 9 (+0) Cha 10 (+1)			
Con 12 (+3) Int 10 (+2) Cha 11 (+2)				Équipement : armure de cuir, arc court, carquois de 20 flèches, dague.			
Équipement : armure de cuir, <i>Dague magique +1</i> , <i>bottes d'acrobate</i>							

LA PLACE FORTIFIÉE

A moins qu'ils n'aient pris un repos prolongé (ce que le MD devrait déconseiller aux joueurs étant donné qu'ils ne savent pas si leur cible est encore présente au Fort de Brunkar), les PJs devraient arriver à la place forte alors que la nuit tombe ou quelques heures après. A partir de ce moment, le temps importe peu – le reste de l'aventure va se dérouler dans un laps de temps relativement court, et la mission devrait être terminée alors que le soleil n'est pas encore levé.

Lisez ce qui suit :

*La silhouette massive de la place forte de découpe enfin sur l'horizon. Elle se situe au sommet d'une colline escarpée, à moins d'une demi-lieue de votre position actuelle. Déjà, les rayons rassurant du soleil ne sont plus qu'un souvenir – la nuit est tombée, et la lune se dessine, massive, dans le ciel étoilé.
Un chemin sinueux semble mener tout droit aux portes du fort. Alors que vous l'approchez, vous distinguez des lumières au second niveau, ainsi que sur le toit – visiblement, les hôtes du château sont toujours là, vous avez donc finalement une chance de mener à bien votre mission et de mettre un terme à la vie torturée d'un dangereux tyran !*

Il y a plusieurs moyens d'entrer dans la place forte. Chacun de ces moyens requiert un défi de compétence qui lui est propre. Si les PJs pensent à un autre moyen, vous pouvez vous inspirer si nécessaire des propositions présentées pour construire votre propre défi de compétence.

La porte secrète qui protège l'entrée de la crypte peut être détectée avec un jet de Perception DD 30. Un jet de Larcin DD 35 permet de trouver le mécanisme d'ouverture ; un second jet de Larcin DD 30 permet d'ouvrir la porte. Les DD sont volontairement élevés pour empêcher les PJs d'utiliser cette porte et de trouver la crypte trop tôt, mais s'ils réussissent, cela n'a que peu d'impact sur la suite de l'aventure puisque la crypte ne permet pas l'accès direct au château.

F 1 : LA PORTE D'ENTRÉE (NIVEAU 2, PX)

Lisez ce qui suit :

*La porte d'entrée est massive. Alors que vous vous en approchez discrètement, vous apercevez au second étage une meurtrière qui donne directement sur vous – et une silhouette qui clame « Étranger à la porte d'entrée ! »
Aucun doute – vous êtes repéré !
Il ne faut ensuite que quelques instants pour qu'une autre voix, plus forte et plus assurée, ne commence à vous questionner dans un style très militaire...*

Passer par la porte d'entrée fait repérer automatiquement les PJs. Il leur reste à se servir de leurs compétences sociales pour parvenir à se faire ouvrir la porte.

Dialogue à l'entrée

Défi de compétence

Niveau 2

250 PX

Complexité : 2 (6 réussites avant 3 échecs)

But : Obtenir des soldats l'ouverture de la porte d'entrée, afin de pénétrer dans la place forte.

Compétences principales : Diplomatie, Bluff, Intimidation.

Compétences secondaires : Histoire, Intuition.

Bluff (DD15) : Un PJ tente de faire appel à un but fallacieux afin de forcer les gardes à ouvrir la porte du château.

Diplomatie (DD11) : Un PJ tente d'amadouer les gardes par une négociation quelconque.
Attention : proposer une somme d'argent provoque un échec systématique.

Intimidation (DD11) : Un PJ fait appel à une autorité supérieure pour impressionner les gardes. Dans certains cas, ce test s'accompagnera aussi d'un test de Bluff. En cas de réussite, un bonus de +2 est appliqué aux prochains jets de Diplomatie. En cas d'échec, c'est un malus de -2 qui est appliqué.
Attention : si le PJ menace les gardes directement, l'utilisation de cette compétence provoque un échec systématique.

Histoire (DD15) : un PJ se souvient de certaines histoires liées au Fort de Brunkar, et notamment quelques noms actuels de personnes liées à cette place forte. Ce test n'ajoute ni réussite ni échec au défi de compétence, mais permet, en cas de réussite, d'offrir un bonus de +2 au prochain jet de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation.

Intuition (DD11) : un PJ s'aperçoit que les gardes sont fébriles et secs. Visiblement, ils ont des ordres très stricts, et peut être une mission à mener à bien. Utilisez ces éléments dans un jet de Bluff, Diplomatie ou Intimidation permet aux PJs de bénéficier d'un bonus de +2.

Réussite : Un sergent donne l'ordre d'ouvrir les portes. Les PJs sont toutefois accueillis par une petite troupe de soldats qui les tiennent en respect dans la pièce 15 avant que la porte ne soit refermée derrière eux.

Échec : Un sergent donne l'ordre d'ouvrir la porte, mais une troupe de soldat sort immédiatement avec pour mission de maîtriser les PJs. Ces derniers ont toutefois accès à la pièce 15 ; s'ils y pénètrent, l'alarme est donnée.

F2 : LA PORTE DU SECOND ÉTAGE (NIVEAU 2, PX)

Avant de pénétrer dans le fort par la porte située au second étage, il faut d'abord trouver celle-ci. Les joueurs doivent tout d'abord faire le tour du château. Les passages difficiles peuvent être négociés avec 2 jets d'Acrobatie DD 8 successifs. En cas d'échec aux deux jets, le PJ glisse et se fait mal – il perd une récupération. En cas d'échec

Lisez ce qui suit :

Faire discrètement le tour du château n'est pas des plus faciles, mais ne se révèle pas pour autant une tâche insurmontable. Derrière la battisse, vous êtes surpris de trouver un escalier qui, apparemment, ne mène nulle part. Ce n'est que lorsque vous levez la tête que vous voyez une porte de grande dimension qui surplombe l'escalier – il s'agit très certainement d'un moyen commode pour sortir discrètement du fort, se révélera-t-il aussi commode pour y entrer ?

Une fois l'escalier trouvé, il est possible de tenter l'escalade vers la porte située à la verticale. Il faut ensuite ouvrir la porte et la franchir, sans éveiller les soupçons des gardes.

La porte des éclaireurs

Défi de compétence

Niveau 2

500 PX

Complexité : 4 (10 réussites avant 5 échecs).

But : Escalader la paroi jusqu'à la porte, puis ouvrir celle-ci sans attirer l'attention des gardes. Les PJs doivent déterminer le PJ principal qui ouvrira la porte.

Compétences principales : Athlétisme, Acrobatie, Discrétion, Larcin.

Compétences secondaires : Perception.

Athlétisme (DD15) : Deux réussites dans cette compétence sont nécessaires pour chaque PJ qui escalade la paroi. Appliquez les règles décrites dans la compétence Athlétisme pour gérer l'escalade des PJs. Une fois que le PJ a successivement réussi deux jets d'Athlétisme, il peut tenter un jet d'acrobatie pour se maintenir. Un maximum de 5 réussites sont comptabilisées.

Acrobatie (DD11) : Une réussite en acrobatie est nécessaire pour que le PJ principal puisse s'arrimer suffisamment avant de tenter d'ouvrir la porte. Il lui faut trouver une position stable qui lui permettra par la suite d'ouvrir la porte sans trop d'efforts. Maximum 1 réussite. Un échec impose un malus cumulatif de -2 aux jets de Larcin. Une fois accroché, le PJ principal peut tendre une corde aux autres PJs (auquel cas le DD des jets d'Athlétisme passe à 10).

Discrétion (DD11) : Chaque PJ doit tenter un jet de Discrétion au moins une fois pendant le défi de compétence.

Larcin (DD11) : Le PJ principal doit réussir un jet de Larcin pour ouvrir la porte, qui est censée ne pouvoir être ouvrable que de l'intérieur.

Perception (DD11) : A tout moment pendant l'escalade, un PJ peut utiliser la compétence Perception pour trouver des prises. En cas de réussite, un bonus de +2 est appliqué au prochain jet d'Athlétisme. En cas d'échec, un malus de -2 est appliqué au prochain jet d'Athlétisme. Ce test ne compte pas pour ce qui est du décompte des réussites ou des échecs du défi de compétence.

Réussite : Le PJ principal arrive à ouvrir la porte et les membres du groupe arrivent à . Il ne reste aux autres membres du groupe qu'à grimper jusqu'à celle-ci pour pénétrer dans la salle 21.

Échec : Les PJs arrivent à la salle 21, mais ils ont été repérés. L'alarme est déclenchée.

F3 : PASSER PAR LE TOIT (NIVEAU 2, PX)

Passer par le toit requiert des talents d'alpiniste discret et de trouver la position de départ. L'idée est de tenter d'arriver sur le toit avant que les gardes qui y sont en faction ne s'en aperçoivent.

Lisez ce qui suit :

D'où vous êtes placé, vous voyez que le toit est légèrement illuminé – très certainement par quelques torches et des braseros. Les signes ne trompent pas : des gardent y sont certainement placés – saurez vous déjouer leur surveillance ?

Une escalade périlleuse

Défi de compétence

Niveau 2

500 PX

Complexité : 4 (10 réussites avant 5 échecs).

But : Escalader la paroi jusqu'au toit en toute discrétion, afin de ne pas alerter les gardes qui s'y trouvent.

Compétences principales : Athlétisme, Discrétion.

Compétences secondaires : Perception.

Athlétisme (DD15) : 3 jets d'Athlétisme sont nécessaires pour escalader la paroi jusqu'au toit. Il est possible de lancer un grappin pour accrocher une corde aux créneaux.

Discrétion (DD11) : Chaque PJ doit tenter un jet de Discrétion au moins une fois pendant le défi de compétence.

Perception (DD11) : A tout moment pendant l'escalade, un PJ peut utiliser la compétence Perception pour trouver des prises. En cas de réussite, un bonus de +2 est appliqué au prochain jet d'Athlétisme. En cas d'échec, un malus de -2 est appliqué au prochain jet d'Athlétisme. Ce test ne compte pas pour ce qui est du décompte des réussites ou des échecs du défi de compétence.

Perception (DD12) : Une réussite est nécessaire dans cette compétence. Un PJ trouve l'endroit idéal pour commencer l'escalade. Maximum 1 réussite.

Réussite : Les PJs arrivent à grimper jusqu'au toit sans alerter les gardes qui s'y trouvent. Ils atteignent la pièce 31 et bénéficie d'un tour de surprise s'ils attaquent les gardes.

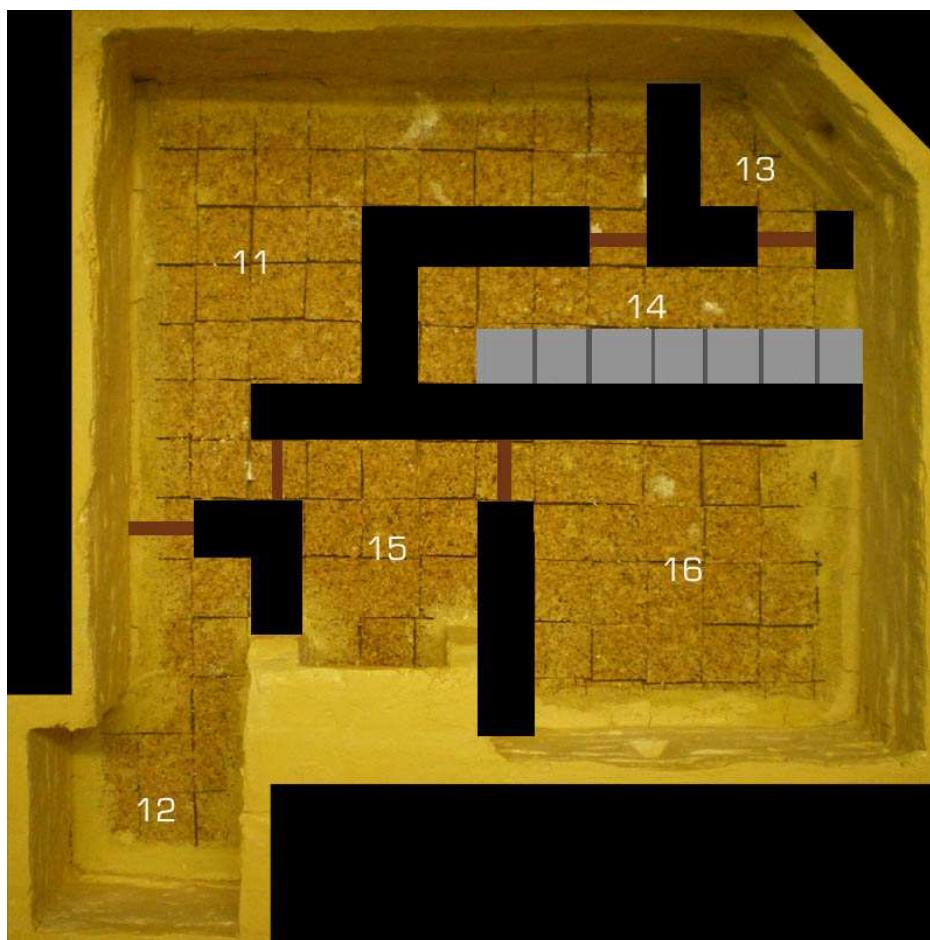
Échec : Les PJs arrivent à grimper jusqu'au toit et atteignent la pièce 31, mais ils ont alerté les gardes. Dès qu'un des PJs est visible, l'un des gardes se dirige vers la pièce 32 – s'il y parvient, il déclenche l'alarme.

DESCRIPTION DES PIÈCES DU FORT DE BRUNKAR.

Les pièces sont numérotées par étage. Au premier niveau, les pièces sont numérotées à partir de 11. Au second niveau, elles sont numérotées à partir de 21. Le toit est numéroté à partir de 31, et la vigie en haut de la tour est numérotée 41. La crypte, bien que située sous le premier niveau, est numérotée 51 car l'aventure est prévue pour s'y terminer.

Dans les cartes ci-dessous, les zones noires représentent des murs, tandis que les zones marron sont des portes. Les zones grises sont des escaliers (voir la description des pièces pour le sens de montée).

L'ensemble des statistiques des gardes, sergents et mage-soldats sont donnés après la description des rencontres.



Premier niveau du Fort de Brunkar

11 – Salle de repos des gardes

Lisez ce qui suit :

Il ne fait aucun doute que cette pièce sert de salle de repos pour les gardes – des matelas posés à même le sol montre les conditions spartiates dans lesquels ceux-ci vivent.

A moins que l'alerte n'ait été donnée, la salle de repos contient 5 gardes et un sergent. Au cas où l'alerte proviendrait de l'intrusion des PJs par la porte d'entrée, les gardes ont ordre de sécuriser l'accès à l'escalier ou à la tour. Voir la rencontre C1 pour plus d'information. Si l'alerte a été donnée en provenance d'un autre niveau, les gardes montent au deuxième niveau du fort en prenant l'escalier de la zone 14. Ils tiennent ensuite la position en zone 25 pour protéger l'accès aux appartements du seigneur.

12 – Rez-de-chaussée de la tour

Lisez ce qui suit :

Un petit couloir mène au rez-de-chaussée de la tour, éclairé par la lueur de quelques torches. Là, une échelle de bois solide permet d'atteindre le second niveau.

Un jet de Perception DD 10 permet d'entendre le garde situé au second niveau de la tour. Celui-ci relaie les informations entre les niveaux hauts et les niveaux inférieurs du fort. Dans le cas où les PJs ne viennent pas de la porte d'entrée, il est possible de lui demander de cesser l'alarme en réussissant un jet de Bluff DD 20 tout en restant dans la zone 12.

Il est possible de vérifier la présence de gardes dans la zone 11 sans ouvrir la porte y menant – un jet de Perception DD 12 confirme la présence de nombreux gardes dans cette zone.

13 – Zone de vigie

Lisez ce qui suit :

Une petite salle triangulaire, avec une chaise installée devant la meurtrière. Visiblement, ce n'est là qu'une salle de vigie supplémentaire.

Aucun garde n'est à ce poste pendant l'aventure.

14 – Salle de l'escalier

Lisez ce qui suit :

Le couloir a été visiblement pensé pour favoriser les défenseurs : l'escalier, bloqué contre le mur, ne permet pas de manier aisément son arme lors de la montée. Vous n'avez plus qu'à espérer que vous n'aurez pas à y combattre...

Le bas de l'escalier est au centre du fort, tandis que le haut (qui mène à la pièce 25) est sur la droite sur plan ci-dessus.

Il est possible de vérifier la présence de gardes dans la zone 11 sans ouvrir la porte y menant – un jet de Perception DD 12 confirme la présence de nombreux gardes dans cette zone.

15 – Hall d'entrée

Lisez ce qui suit :

Le Hall d'entrée donne tout de suite le ton de battisse : pas de décoration, pas d'enluminure, pas de meubles – rien que deux portes fermées sur chaque côté au fond de la salle.

Si les PJs passent par la porte principale, cette salle contient les gardes qui étaient situés en zone 16. Dans ce cas, la rencontre C2 s'y déroule.

Il est possible de vérifier la présence de gardes dans les zones 11 et 16 sans ouvrir les portes y menant – un jet de Perception DD 12 confirme la présence de nombreux gardes dans ces zones.

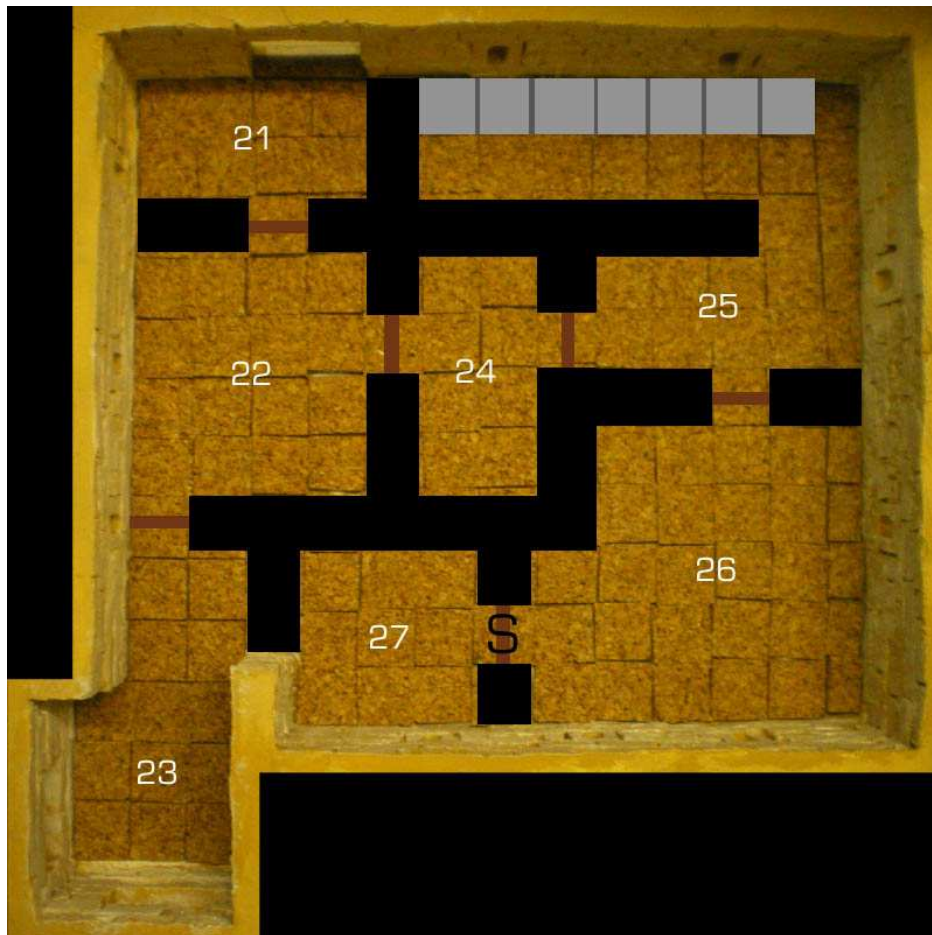
16 – Salle de vigie

Lisez ce qui suit :

Il est indéniable que cette salle assez grande sert de vigie – mais ce n'est pas là sa seule fonction : tables et chaises ne font pas partie du mobilier du garde en service. De toute évidence, elle a été aménagée ainsi pour gagner le maximum de place.

En temps normal, cette salle sert de salle de repos et de salle de vigie – vu l'étroitesse du château, les gardes ont aménagé cette zone comme ils le pouvaient.

A moins que l'alarme n'ait été déclenchée (auquel cas les gardes de cette zone sont partis dans la direction de la tour afin de monter au niveau supérieur), cette zone contient 5 gardes et un sergent. Voir la rencontre C2 pour plus d'information.



Second niveau du Fort de Brunkar

21 – Sas de sortie des éclaireurs

Lisez ce qui suit :

Vous êtes dans une petite pièce qui n'est encombrée d'aucun matériel. Une large porte semble mener vers l'extérieur, et fait face à la porte permettant de sortir de cette salle. Visiblement, il s'agit d'un sas, ou de quelque chose y ressemblant.

Si les PJs sont entré par ce sas sans que l'alerte ne soit donnée, la porte en face d'eux est fermée. Dans ce cas, ils entendent le bruit de la discussion des gardes de la zone 22 en effectuant un test de Perception DD 12. Si l'alarme a été lancée, la porte est ouverte et les gardes des zones 22 et 24 sont face à eux. Reportez-vous à la rencontre C3 pour plus d'informations.

22 – Hall des soldats

Lisez ce qui suit :

A part une ou deux chaises, il n'y a rien de notable ici. Comme partout ailleurs dans ce fort, vous ressentez l'absence de décoration plus que vous ne la percevez. Ici aussi, l'ambiance est spartiate.

En temps normal, cette zone contient 3 soldats et un mage-soldat. Si les PJs attaquent les gardes, les soldats positionnés en zone 24 accourent aussitôt (ils arrive dans le round suivant). Reportez-vous à la rencontre C3 pour plus d'informations. L'un des soldats s'absente régulièrement pour aller en zone 23.

23 – Second niveau de la tour

Lisez ce qui suit :

Un petit couloir mène à la tour, dans laquelle deux échelles permettent de se déplacer vers le haut ou vers le bas. Plusieurs torches illuminent l'endroit, et une chaise est positionnée en face de l'un des meurtrières.

Il est possible de vérifier la présence de gardes dans la zone 22 sans ouvrir la porte y menant – un jet de Perception DD 12 confirme la présence de nombreux gardes dans cette zone.

24 – Antichambre du seigneur

Lisez ce qui suit :

Pour une fois, vous êtes surpris : jusqu'ici, l'absence totale de décoration était de règle, et l'univers très martial du lieu était palpable. Cette salle est décorée – ou, plus exactement, l'une porte est décorée. Mais l'élégance du lieu s'arrête là.

La porte décorée est celle qui mène à la zone 25.

Deux soldats sont en station debout dans cette salle. Ils échangent régulièrement leur place avec deux gardes situés dans la zone 22. En cas de bruit de combat dans la zone 22 ou si une alarme est lancée (quelle qu'en soit la provenance), les gardes ont ordre de rallier la zone 22 et de suivre les ordres du mage-soldat qui s'y trouve (voir la rencontre C3).

Il est possible de vérifier la présence de gardes dans la zone 22 sans ouvrir la porte y menant – un jet de Perception DD 12 confirme la présence de nombreux gardes dans cette zone.

25 – Salle de l'escalier

Lisez ce qui suit :

Un escalier massif mène au toit de la forteresse, pendant qu'un autre, située à quelques mètres, descends vers le rez-de-chaussée. Signe distinctif : les deux portes qui sortent de cette pièce sont décorées avec des armoiries obscures.

Si l'alarme a été donnée en provenance du rez-de-chaussée, la troupe de soldats se trouvant en zones 22, 24 et 31 s'est déplacé ici. Si l'alarme a été donnée en provenance du toit, c'est la troupe de soldats des zones 11, 22 et 24 qui s'y trouvent. Enfin, si l'alarme a été donnée à partir de la zone 21, les troupes des zones 11 et 31 s'y rencontrent. Le nombre de garde est dans tous les cas suffisant pour

stopper la progression des PJs et les empêcher d'arriver en zone 26. Voir la rencontre C4 pour plus d'information.

Le sens de montée de l'escalier est de la droite du plan vers la gauche. Ainsi, le défenseur en haut a toujours la main porteuse de l'arme libre, tandis que celui qui monte est gêné dans ses mouvements.

26 – Chambre du seigneur

A moins d'une chance exceptionnelle, les PJs ne devraient pas pouvoir arriver dans cette zone sans être maîtrisés. Si toutefois ce n'était pas le cas, considérez que la zone est gardée par une dizaine de gardes supplémentaires, accompagnés d'un sergent et d'un mage (équivalent de la rencontre C4).

Le seigneur des lieux, le baron Azal, y a ses quartiers. Lisez ce qui suit :

Vu les circonstances, il est difficile d'imaginer mener à bien la mission qui est la vôtre. Au centre de la pièce décorée de manière sobre – des tentures couvrent les murs, le lit paraît confortable et les meubles semblent de bonne qualité - se trouve un petit homme à la barbe grisonnante et au charisme indéniable. Il semble furieux, et il ne faut pas être sorcier pour voir que sa fureur vous est toute dédiée.

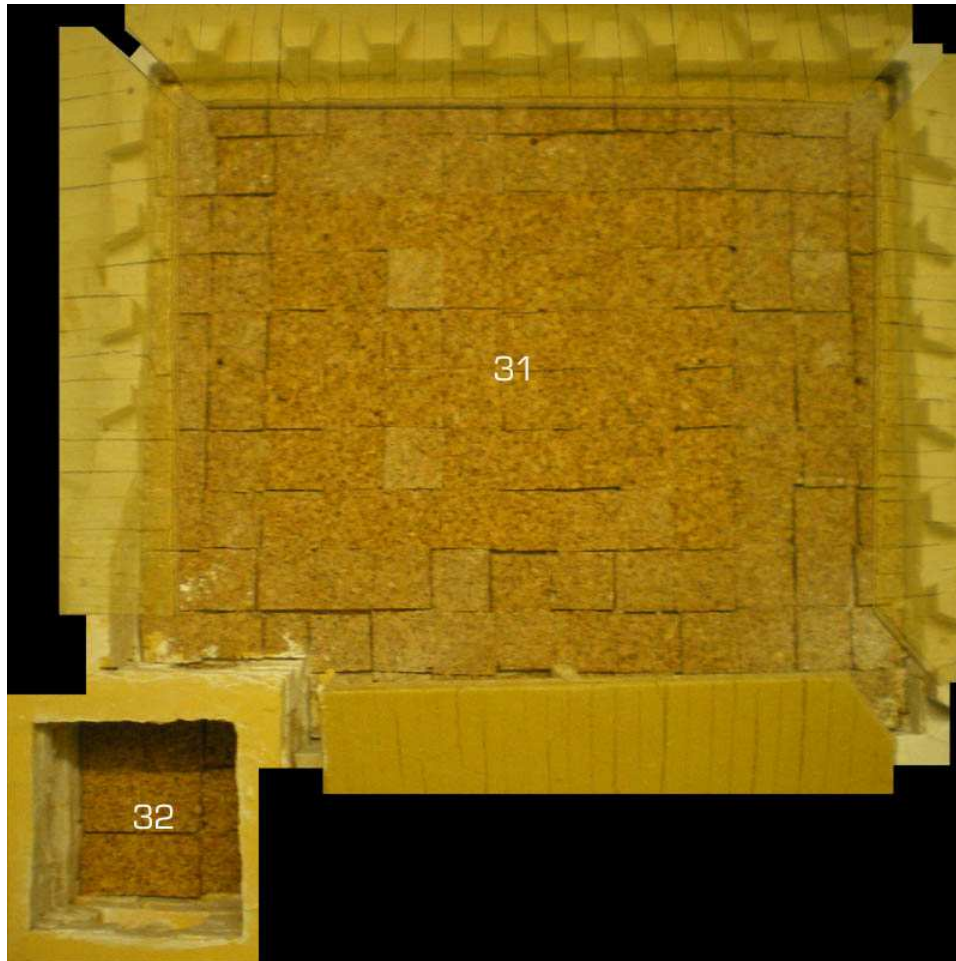
A partir du moment où les PJs rencontrent le seigneur, passez à la rencontre C5.

27 – Salle de téléportation

Cette petite salle, dont la porte est cachée par l'une des tentures de la salle 26, permet au seigneur de se téléporter vers la crypte en zone 51. Il utilise pour cela son anneau. Après la téléportation, la pierre est encore active pour quelques instants. Si tout se passe correctement, les PJs doivent arriver dans cette pièce peu de temps après que le seigneur se soit téléporté, à l'issue de la rencontre C5. Lisez alors ce qui suit :

Au centre de la pièce se trouve une pierre carrée décorée de motifs arcaniques qui éclairent d'un bleu diffus la salle. Des mains ouvertes sont gravées à divers endroits, comme pour vous inviter à y poser votre paume. Vous sentez la magie crépiter dans l'air, mais vous sentez aussi que ce crépitement se fait de moins en moins présent. Il vous faut agir vite.

Les PJs n'ont que quelques instants avant que la pierre ne s'arrête de luire – faites leur ressentir l'urgence de la situation (la lumière émise par les symboles diminue, l'air se fait moins chargé en magie, etc.) Il est possible d'identifier l'effet de la pierre avec un test d'Arcane DD 24 afin de découvrir qu'il s'agit d'un portail ou d'une pierre de téléportation qui est encore active – il suffit de poser sa paume dans l'une des mains ouvertes gravées pour être téléporté à destination.



Toit du Fort de Brunkar

31 – Toit

Lisez ce qui suit :

*Le toit est partiellement protégé des éléments par des planches clouées à la va-vite. En dehors de ça, vous distinguez le passage qui mène au troisième niveau de la tour, ainsi qu'un certain nombre de gardes – qui n'ont pas l'air particulièrement heureux de vous voir là.
Une trappe permet probablement de descendre directement vers le niveau inférieur.*

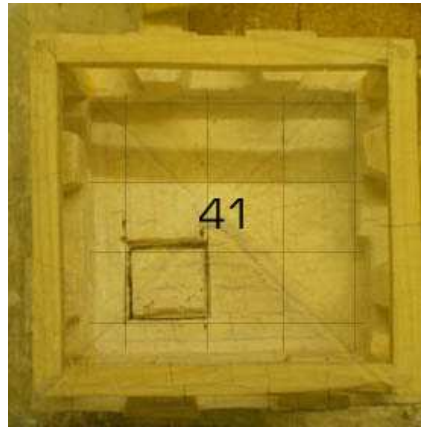
Si les PJs arrivent par le toit et que les gardes les ont repérés, l'un d'eux tente de descendre par la zone 32 pour donner l'alarme. Il est possible de l'en empêcher en le tuant avant qu'il n'y parvienne. Dans tous les cas, le garde située en zone 41 descend pour prêter main forte à ses collègues – il arrive au troisième round du combat. Reportez-vous à la rencontre C6.

32 – Troisième niveau de la tour

Lisez ce qui suit :

Le troisième et avant dernier niveau de la tour est vide. Une échelle de corde permet d'atteindre la trappe qui donne sur le dernier niveau, tandis qu'une échelle en bois permet de descendre vers le second niveau.

Un jet de Perception DD 10 permet d'entendre le garde situé au second niveau de la tour. Celui-ci relaie les informations entre les niveaux hauts et les niveaux inférieurs du fort. Dans le cas où les PJs ne viennent pas de la porte d'entrée, il est possible de lui demander de cesser l'alarme en réussissant un jet de Bluff DD 20 tout en restant dans la zone 32.



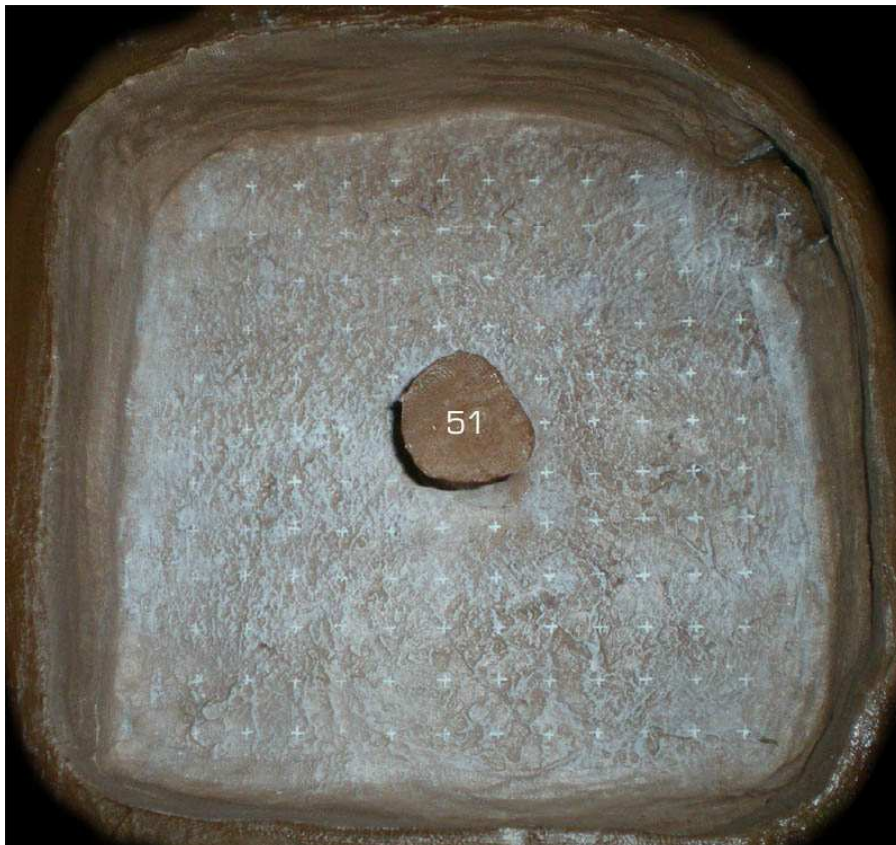
Tour de vigie du Fort de Brunkar

41 – Quatrième niveau de la tour

Dans le cas où l'alarme a été donnée, lisez ce qui suit :

Un brasero posé au centre de la tour est censé protéger du froid le garde qui devrait se trouver là, mais qui a certainement trouvé une autre occupation à cause de votre intrusion. Malgré la nuit avancée, vous vous rendez compte que les environs du fort sont nettement visibles – c'est probablement dû à la lune, qui est très brillante ce soir. À part ça, il n'y a pas grand chose à regarder ici, si ce n'est l'échelle en corde qui descend au niveau inférieur.

Dans le cas contraire, un garde est posté à proximité du brasero. Si les PJ montent, il lance l'alarme en hurlant « Intrusion par le toit ! » plusieurs fois, tout en préparant son arme. Cette alarme a 25% de chance d'être entendue par round de combat. Voir la rencontre C7.



Crypte du Fort de Brunkar

51 – Crypte

Les PJs devraient arriver à la crypte grâce à la pierre de téléportation située en zone 27. S'ils arrivent à la crypte avant par un autre moyen, lisez ce qui suit :

Vous vous trouvez à l'intérieur de ce qui semble être une grande grotte. Dans un coin, vous remarquez une pierre étrange couverte de signes cabalistiques. Au centre de la grotte se trouve une stalactite de taille impressionnante. Il semblerait que le sol vaguement plat de l'endroit soit du au travail de l'homme. Plus étrange, une armure dorée semble flotter dans le vide. D'ailleurs, à mieux y regarder, vous n'êtes même pas sûr que cette armure est bien là : elle est presque transparente, et vous mettriez votre main à couper qu'elle n'est même pas tangible. A part des étrangetés, il n'y a rien d'autre à remarquer ici.

Si les PJs arrivent grâce à la pierre de téléportation suite à la rencontre C5, ils enchaînent directement avec la rencontre C8.

C 1 – DES ARMES ET DES LITS (NIVEAU 4, 925 PX)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

5 gardes humains (Niveau 3)

1 sergent (Niveau 4)

Tactique

Au début du combat, deux gardes essaient de se mettre à distance pour utiliser leurs arbalètes. Les autres gardes humains attaquent avec leur hallebarde et essaient de placer leur *Coup vigoureux* aussi souvent que possible.

Le sergent utilise son épée longue. Dès que l'un des gardes est en péril, le sergent utilise son pouvoir *Honneur militaire* pour donner un coup d'épée supplémentaire.

Particularité de la zone

Lits : les lits sont posés à même le sol. Une action de mouvement permet de soulever un matelas, une action simple permet ensuite de le lancer sur un adversaire distant de moins de 2 cases (il s'agit d'une attaque à distance avec une arme improvisée). L'attaque ne fait pas de dégâts, mais la cible peut se retrouver à terre si elle est touchée.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJs, enlever un garde humain.

Pour un groupe de 6 PJs, ajouter un garde humain.

Récompense

Si les PJs sont victorieux, chacun d'eux reçoit 185 PX.

C2 – DES ARMES ET DES TABLES (NIVEAU 4, 925 PX)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

5 gardes humains (Niveau 3)

1 sergent (Niveau 4)

Tactique

Au début du combat, deux gardes essaient de se mettre à distance pour utiliser leurs arbalètes. Les autres gardes humains attaquent avec leur hallebarde et essaient de placer leur *Coup vigoureux* aussi souvent que possible.

Le sergent utilise son épée longue. Dès que l'un des gardes est en péril, le sergent utilise son pouvoir *Honneur militaire* pour donner un coup d'épée supplémentaire.

Particularité de la zone

Tables : il est possible de grimper sur une table au prix d'une action de mouvement. Retourner une table peut forcer un adversaire adjacent à celle-ci à reculer d'une case.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJ, enlever un garde humain.

Pour un groupe de 6 PJ, ajouter un garde humain.

Récompense

Si les PJ sont victorieux, chacun d'eux reçoit 185 PX.

C3 – GARDE À VOUS ! (NIVEAU 4, 925 PX)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

5 gardes humains (Niveau 3)

1 mage humain (Niveau 4)

Tactique

Deux des cinq gardes humains sont stationnés dans la zone 24 – il leur faut un round pour arriver dans la zone 22.

Deux gardes se placent en protection du mage-soldat pendant que celui-ci utilise ses *Projectiles magiques* pour frapper les PJs à distance.

Les autres gardes utilisent leur hallebarde et leur *Coup vigoureux* aussi souvent que possible, tout en tournant autour des PJs pour essayer de les prendre en tenaille.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJs, enlever un garde humain.

Pour un groupe de 6 PJs, ajouter un garde humain.

Récompense

Si les PJs sont victorieux, chacun d'eux reçoit 185 PX.

C4 – TOUCHER AU BUT ET ÉCHOUER... (NIVEAU 8, 1850 PX)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

10 gardes humains (Niveau 3)

1 mage humain (Niveau 4)

1 sergent humain (Niveau 4)

Lisez ce qui suit :

Vous êtes soudain face à une dizaine voire une douzaine de gardes. Après une courte estimation de vos forces, l'un des soldats, certainement un gradé, vous annonce :
- Il faut vous rendre à l'évidence : vous n'avez aucune chance de vous en tirer. Rangez vos armes calmement et suivez-nous.

Si les PJs tentent le combat, le nombre et la rapidité des gardes devraient vite leur faire comprendre qu'ils doivent se rendre. Ils n'ont aucune chance de venir à bout de cette rencontre. Au pire, les gardes ne les tuent pas et se contentent de les assommer.

S'ils se rendent, les gardes prennent les armes des PJs. Le seigneur des lieux ouvre alors la porte de la zone 26, invitant tout le monde à y pénétrer.

Tactique

Les gardes encerclent les PJs et les attaquent avec leurs hallebardes, usant de leur *Coup vigoureux* aussi souvent que possible.

Deux gardes se placent en protection du mage-soldat pendant que celui-ci utilise ses *Projectiles magiques* pour frapper les PJs à distance.

Le sergent utilise son pouvoir *Coup de taille* pour repousser les PJs vers l'intérieur de la pièce, de manière à permettre l'encercllement par les soldats.

Récompense

En cas de victoire, chaque PJ reçoit 370 PX (462 s'ils sont 4 ou 308 s'ils sont 6).

C5 – LE BARON AZAL

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

Baron Azal

10 gardes humains (Niveau 3)

1 mage humain (Niveau 4)

1 sergent humain (Niveau 4)

Lisez ce qui suit :

La colère du seigneur des lieux se lit sur son visage. Il prend le temps de tous vous regarder dans les yeux, et annonce enfin

- Mais par Pelor, qui diable êtes vous donc, et qu'est-ce que vous êtes venu faire dans ce fort ? Et inutile de me mentir, parce que cette bague (il montre un anneau à son doigt) me le dirait immédiatement ! Parlez, ou foi de baron Azal, je vous ferais percer par les hallebardes de mes gardes !

Libre aux PJs de tenter de mentir (jet opposé de Bluff contre l'Intuition du baron Azal (Intuition +13)), mais dans ce cas, il est préférable qu'ils ne se mélangent pas dans leurs mensonges. Si les PJs lui disent la vérité (ou ce qu'ils en savent), le baron Azal reprends la parole :

- Je n'ai plus entendu pareille faribole depuis que j'ai quitté l'armée du seigneur protecteur ! Mais qu'est-ce qui vous est passé par la tête pour croire à toutes ses sornettes ? Évidemment, le seigneur-protecteur de Cascadonne est un tyran, mais vous auriez juste deux notions de politique, vous sauriez vite que c'est un tyran éclairé ! Il ne fait pas de mal à son peuple, il le protège ! Quand à moi, je n'ai aucune espèce d'envie de me mêler de politique ! La raison de ma présence est tout autre, et vous compromettez ma mission au-delà de toute espèce de description ! Il y a un objet particulièrement puissant dans la crypte de ce château, et croyez bien que les agents du mal rêvent de le détruire ou de le voler ! Et la dessus, vous arrivez, et vous mettez une pagaille monstre ! J'espère pour vous que...

Il n'a même pas le temps de finir sa phrase qu'un garde entre brusquement dans la pièce

- Veuillez excuser mon intrusion Seigneur Azal, mais la vigie signale qu'un grand nombre de bandit sont massés à l'extérieur du fort – il semblerait qu'ils veulent nous attaquer !

- Pelor nous viennent en aide ! Vous avez vu ce que vous avez engendré, sinistres individus ? Espérons qu'ils ne savent pas où est caché l'armure...

Au moment où le seigneur Azal prononce ces mots, une explosion retentit à l'extérieur, faisant trembler les murs du fort. Le visage du baron devient livide. Puis ses yeux s'illuminent, et il lance ses ordres.

- Regroupez les soldats et repoussez l'envahisseur ! Envoyez un message à la division nord pour qu'ils viennent à notre secours le plus rapidement possible – avec un peu de chance, ils seront là d'ici deux heures. Laissez ces imbéciles ici – j'espère qu'ils réalisent l'ampleur du désastre ! Ils ont trouvé l'autre entrée de la crypte, je dois y aller le plus vite possible. Il me faut protéger l'armure à tout prix !

Sur ces mots, il tourne les talons et part en direction d'un des murs de la pièce. Vous le voyez soulever une tenture qui dissimulait une porte. Avec une vivacité étonnante, il pousse cette porte pendant que les gardes se regroupent et sortent de la pièce. En quelques secondes à peine, vous voilà seul dans la pièce.

Les PJs ont la possibilité de suivre le baron Azal dans la zone 27. Il faut qu'ils se décident très vite (lancer un compte à rebours si les PJs ne parviennent pas à une décision rapidement). Si ils décident de suivre les gardes, vous pouvez leur rappeler leurs chances de survie (40 bandits, 12 gardes et 5 PJs... la balance ne penche pas vraiment en leurs faveur).

C6 – COMBAT SUR LES TOITS (NIVEAU 4, 925 PX)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

5 gardes humains (Niveau 3)

1 mage humain (Niveau 4)

Tactique

Deux gardes se placent en protection du mage-soldat pendant que celui-ci utilise ses *Projectiles magiques* pour frapper les PJs à distance.

Les autres gardes utilisent leur hallebarde et leur *Coup vigoureux* aussi souvent que possible, tout en tournant autour des PJs pour essayer de les prendre en tenaille.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJs, enlever un garde humain.

Pour un groupe de 6 PJs, ajouter un garde humain.

Récompense

Si les PJs sont victorieux, chacun d'eux reçoit 185 PX.

C7 – UN SOLDAT BIEN SEUL (NIVEAU 1, 150 PX)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

1 garde humain (Niveau 3)

Tactique

Le soldat tente de défendre chèrement sa peau. Il se met dans un coin pour ne pas être pris en tenaille et essaie de s'attaquer au plus faible des membres présents à l'aide de sa hallebarde. Il tente son *Coup Vigoureux* aussi souvent que possible.

Au début de son tour de jeu, si l'alarme n'a pas encore été donnée, il tente de donner vocalement l'alarme en criant « Alerte ! Intrus sur le toit ». Si les soldats de la zone 31 y sont encore, ceux-ci attendent les PJs en zone 32. Dans le cas contraire, l'alerte vocale a 25% de chance d'être entendue.

Particularité de la zone

Trappe : tomber dans la trappe occasionne 1d10 dégâts de chute.

Récompense

A l'issue de la rencontre, si le garde est tué, chaque PJ gagne 30 PX (37 PX s'il y a 4 PJs, 25 PX s'il y a 6 PJs).

C8 – UN TRÂTRE RÉVÉLÉ (NIVEAU 4, 875 PX)

Configuration

Cette rencontre fait intervenir les protagonistes suivants :

Tanis

Baron Azal

Cette rencontre a lieu dans la crypte (zone 51). Commencer par décrire le lieu, puis lisez ce qui suit :

Le premier bruit que vous entendez est une voix que vous reconnaissez – celle de Tanis, votre commanditaire. Il est debout à quelques mètres de vous, et son talon est posé sur la gorge du baron Azal. Et les mots qu’il prononce sont sans équivoque :

- Tu ne veux pas me le dire vieillard impotent ? Et bien crève.

Et il donne un violent coup de talon – si violent que vous entendez les os du cou du baron se briser malgré la distance.

C’est alors que Tanis se retourne vers vous :

- Je suppose que le vieux fou a réussi à vous retourner comme un gant – vous êtes si manipulable que s’en est pathétique. Et bien, puisque je ne peux visiblement pas avoir cette armure et que je suis un peu en colère, que diriez vous de mourir pour m’apaiser ?

A ces mots, un rictus horrible se forme sur son visage – visiblement, la bête prend du plaisir à l’idée de tuer. Mais plus horrible encore, c’est sa main gauche qui se boursoufle, puis s’allonge violemment pour former ce qui ressemble à un tentacule...

- Adieu, sots ! De toute façon, je n’avais aucune espèce d’envie de vous payer...

Demandez à chaque joueur de lancer 1d20 (les joueurs qui font un score égal se départagent en lançant de nouveau 1d20). Le joueur qui obtient le score le plus élevé sent une étrange vibration qui semble émaner de l’armure. Celle-ci lui parle dans sa tête. S’il s’approche de l’armure, lisez ceci :

Alors que tu t’approches, la vibration se fait plus forte, et la voix plus pressante : « Sauve moi ! Sauve moi ! » t’ordonne l’armure. Et plus tu t’approche, plus elle t’apparaît tangible. Alors que tu t’apprêtes à la toucher, quelque chose d’étrange se produit : elle se fond sur ton armure ! Toute ton armure prend une teinte dorée et paraît briller de mille feux. Voyant ce spectacle, Tanis entre dans une rage folle :

- C’est mon armure ! C’est mon armure ! hurle-t-il.

Et il se lance dans le combat...

L’armure offre un bonus de +2 à toutes les défenses du porteur, mais le porteur a 50% de chance d’être la cible de Tanis a chaque nouveau round.

Tactique

Tanis agit comme une brute. Il utilise son pouvoir de *Décalage supérieur* pour se déplacer en mêlée, et attaque les créatures les plus proches de lui avec son épée courte. Il essaie toutefois de maintenir ses adversaires à distance en utilisant ses attaques de tentacule, et notamment l’*Étreinte tentaculaire* (il utilise ensuite immédiatement son pouvoir *Jet de corps* pour balancer sa cible a terre ou contre un mur).

Si plusieurs adversaires arrivent à s’approcher de lui, il utilise son *Fouet de tentacule* pour les retarder.

Ajuster la rencontre

Pour un groupe de 4 PJ, diminuer les défenses de Tanis de 1 et ses points de vie de 20.

Pour un groupe de 6 PJ, augmentez les défenses de Tanis de 1 et ses points de vie de 20.

Récompense

En cas de victoire, les PJs reçoivent 175 PX. Au moment de mourir, Tanis s'effondre en s'écriant « nous nous reverrons, et vous crèverez comme des rats ! ». Son corps se dissout, ne laissant rien derrière lui.

A l'issue du combat, l'armure se remet à parler au PJ qu'elle a attiré.

- Tu n'es pas celui que j'attendais, te dit-elle d'une voix douce, mais tu m'as sauvé du mal et tu dois être récompensé. Maintenant que mon seigneur protecteur est mort, il me faut trouver Celui Qui M'Attend par mes propres moyens. Ainsi en a décidé Pelor. Je me dois de partir, mais permets-moi de t'offrir un modeste présent.

L'armure se dissout, et elle s'est bientôt transformée en un petit tas de pièces d'or. Ton armure est redevenue celle que tu as toujours connue – mais tu ne repars pas les mains vides pour autant, car tu te sens alourdi par le poids de nouveaux objets...

Vous pouvez offrir un objet magique niveau 1 de votre choix à chacun des PJs n'ayant pas encore reçu d'objet magique. Parmi la liste des objets recommandés :

- armes magiques +1
- armure magique +1
- baguette magique +1
- bâton magique +1
- symbole sacré magique +1
- sceptre magique +1
- amulette de protection 1
- etc.

Chaque PJ reçoit en outre 50 po, produit de la dissolution de l'armure dorée.

BLOCS DE STATISTIQUES

Mage Humain	Artilleur Niveau 4	Garde Humain	Soldat Niveau 3
Humanoïde naturel de taille M	175 PX	Humanoïde naturel de taille M	150 PX
Initiative : +4 Sens : Perception +5		Initiative : +5 Sens : Perception +6	
Pv : 42 ; Péril : 21.		Pv : 47 ; Péril : 23.	
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 15		CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 14	
VD : 6		VD : 5	
(M) Bâton (simple ; à volonté) – arme		(M) Hallebarde (simple ; à volonté) – arme	
+4 contre CA ; 1d8 dégâts.		Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10+3 dégâts et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du garde humain.	
(R) Projectile magique (simple ; à volonté) – force		(m) Coup vigoureux (simple ; recharge 5-6) – arme	
Distance 20 ; +7 contre Réflexe ; 2d4+4 dégâts de force.		Hallebarde nécessaire ; allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10+7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.	
(r) Éclair dansant (simple ; rencontre) – électricité		(r) Arbalète (simple ; à volonté) – arme	
Le mage humain effectue une attaque distincte contre trois cibles. Distance 10 ; +7 contre Réflexe ; 1d6+4 dégâts d'électricité.		Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8+2 dégâts.	
(z) Explosion de tonnerre (simple ; rencontre) – tonnerre		Alignement : au choix. Langue : Commun	
Explosion de zone 1 à 1à cases ou moins ; +7 contre Vigueur ; 1d8+4 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule)		Compétences : Connaissance de la rue +7	
Alignement : au choix. Langue : Commun		For 16 (+4) Dex 14 (+3) Sag 11 (+1)	
Compétences : Arcanne +11		Con 15 (+3) Int 10 (+1) Cha 12 (+2)	
For 10 (+2) Dex 14 (+4) Sag 17 (+5)		Équipement : cotte de maille, hallebarde, arbalète et 20 carreaux.	
Con 12 (+3) Int 18 (+6) Cha 12 (+3)			
Équipement : robe, bâton, baguette.			

Sergent	Contrôleur Niveau 4	
Humanoïde naturel de taille M	175 PX	
Initiative : +3	Sens : Perception +6	
Pv : 56 ; Péris : 28.		
CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 16		
VD : 5		
(M) Épée longue (simple ; à volonté) – arme		
+11 contre CA ; 1d8+5 dégâts.		
(m) Coup de taille (simple ; recharge 5-6) – arme		
Épée longue nécessaire ; +11 contre CA ; 1d8+5 dégâts, et la cible est poussée d'une case.		
Honneur militaire (réaction immédiate ; quand un allié est en péril pour la première fois)		
Le sergent peut effectuer une attaque de base au corps à corps contre une cible adjacente au choix.		
Alignement : au choix.		Langue : Commun
Compétences : Connaissance de la rue +7		
For 16 (+5)	Dex 12 (+3)	Sag 12 (+3)
Con 14 (+4)	Int 12 (+3)	Cha 10 (+2)
Équipement : cotte de maille, épée longue		

Tanis	Brute Solo Niveau 4	
Humanoïde naturel de taille M	875 PX	
Initiative : +3	Sens : Perception +6, vision nocturne	
Pv : 216 ; Péris : 108.		
CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 17, Volonté 18		
VD : 7		
Points d'action : 2		
Jets de sauvegarde : +5		
(M) Épée courte (simple ; à volonté) – arme		
+11 contre CA ; 1d6+6 dégâts.		
(m) Étreinte tentaculaire (simple ; à volonté) – arme		
Allonge 3 ; +9 contre Réflexe ; 2d4+4 dégâts, et la cible est étreinte (sauvegarde annule).		
(m) Fouet de tentacule (simple ; à volonté) – arme		
Tanis peut fouetter jusqu'à deux créatures situées à moins de 3 cases – il effectue alors deux attaques distinctes ; Allonge 3 ; +11 contre CA ; 2d4+4 dégâts, et la cible est à terre.		
Jet de corps (mineur ; rencontre ; recharge : quand une cible est étreinte)		
La cible doit être étreinte ; Tanis est capable de lancer la cible jusqu'à une distance de 3 cases dans la direction qu'il souhaite. La cible est à terre et subit 1d10 dégâts de chute.		
Décalage supérieur (mouvement ; rencontre ; recharge 4-6)		
Tanis se décale de la moitié de sa VD.		
Alignement : mauvais.		Langue : Commun
For 18 (+6)	Dex 11 (+3)	Sag 12 (+3)
Con 14 (+4)	Int 16 (+5)	Cha 8 (+1)
Équipement : voir la rencontre C8.		

Nom du document : Le Château Brunkar.doc
Dossier : C:\Documents and Settings\Emmanuel Deloget\Mes documents
Modèle : C:\Documents and Settings\Emmanuel Deloget\Application
Data\Microsoft\Modèles\Normal.dot
Titre : Le Château Brunkar
Sujet :
Auteur : logout
Mots clés :
Commentaires :
Date de création : 12/02/2009 18:27
N° de révision : 27
Dernier enregistr. le : 21/02/2009 02:10
Dernier enregistrement par : logout
Temps total d'édition : 1 442 Minutes
Dernière impression sur : 21/02/2009 02:10
Tel qu'à la dernière impression
Nombre de pages : 40
Nombre de mots : 12 777 (approx.)
Nombre de caractères : 58 778 (approx.)