

A black and white illustration of a horned demon with long, flowing hair. The demon is shown from the chest up, holding a sword with a unicorn on its blade. The background is a textured, light-colored surface with dark, vertical brushstrokes. The title "UN CONTE DE LARMES DE ET DE SANG" is written in a stylized, gothic font across the center of the image.

UN CONTE
DE
LARMES ET DE SANG

Contexte

Ce scénario est proposé dans le cadre du concours Montagne de jeux 2024. Il comprend 49980 caractères hors annexes. L'ensemble des aides de jeu sont prévues pour la 5ème édition de Donjons et Dragons.

Univers et temporalité

Ce scénario s'inscrit dans le contexte de Faerûn mais peut tout à fait être adapté à n'importe quel univers médiéval fantastique.

Il se situe en 1489 CV selon le calendrier des Royaumes oubliés et tourne autour de la rivalité de deux immortelles originaires de Narfell qui errent depuis des siècles dans le Nord.

Structure narrative

Le scénario s'articule en deux parties jouables indépendamment et sans ordre chronologique particulier. Les joueurs et joueuses incarnent un personnage différent dans chaque partie du récit.

La première partie est intitulée "Enlèvement". Les personnages joués sont d'alignement Mauvais. L'intrigue est une enquête dont le dénouement pousse les PJs à enlever un enfant pour le livrer au sacrifice de Licorne. Cette quête peut les mener à la corruption de villageois, la destruction de biens, au meurtre (même temporaire) de Tronçonneuse et à faciliter l'invocation d'un archidémon.

La seconde partie intitulée "Protection" concerne le personnage de Tronçonneuse. L'intrigue est une enquête dont le dénouement pousse les PJs à devoir protéger un enfant des griffes de Licorne. Cette quête peut les mener à devoir protéger les orphelins de la forêt, à rendre un bien volé, à éviter un jugement moral hâtif vis-à-vis de Tronçonneuse et à empêcher l'invocation d'un archidémon.

Les deux parties partagent une même unité de temps et de lieu. Il est donc possible que les personnages des deux parties puissent se croiser. Cela peut créer des situations de tension narrative. A ce titre, un petit chapitre est proposé en fin de scénario pour réconcilier les éventuelles différences dans le déroulé de l'aventure en fonction des actions de l'équipe.

Thèmes abordés

Ce scénario aborde plusieurs thèmes qui peuvent être sensibles selon le vécu des personnes qui seront amenées à le jouer. Une partie de l'intrigue fait endosser le rôle de personnages à la morale déviante

et certains thèmes abordés peuvent mener à l'émergence de tensions ou d'inconfort. Il est important que le groupe discute et respecte les limites de chacune des personnes participant à l'aventure.

Le ou la MJ est libre de mettre moins d'accent sur ces thèmes, de les adapter ou de les retirer complètement si cela lui convient mieux.

Les thèmes sensibles abordés sont les suivants :

- La trahison (aussi bien sur le plan moral que d'un point de vue amoureux)
- Le racisme / le rejet (essentiellement envers la tieffeline pour sa part de sang de démon et envers les orphelins de la forêt)
- L'enlèvement d'enfants
- Le meurtre d'enfants

Voici quelques pistes (non exhaustives) pour lisser les effets de ces thèmes si des personnes expriment un inconfort vis à vis de ces derniers :

- La trahison : supprimer la relation amoureuse des deux héroïnes, par exemple Licorne a toujours été une servante d'Orcus et une ennemie de Tronçonneuse,
- Le racisme / le rejet : clairement exprimer que les personnages joués ne sont pas sensibles à de tels biais sociaux, lisser l'ostracisme dont certains PNJs sont victimes.
- L'enlèvement ou le meurtre d'enfants : ne cibler que des adultes, ne pas présenter la victime comme telle, si elle s'est laissée prendre c'est pour en apprendre plus sur ses ennemis, par malice.

Jouer des personnages mauvais

Faire jouer des personnages mauvais est un exercice délicat. L'alignement du personnage ne doit pas être un défouloir ruinant potentiellement l'expérience de jeu des autres personnes à table.

Il ne faut pas hésiter à rappeler la cohérence de leurs actions aux personnes trop enclines à verser dans des caricatures de brigands immatures enclins à tous les vices. Les PJs font partie d'un clan. Ils doivent rendre des comptes à une hiérarchie qui n'apprécierait pas qu'on donne des raisons à d'autres clans d'ouvrir les hostilités à leur rencontre. Leurs intérêts personnels sont à mettre dans la balance de leur position sociale.

Si, malgré tout, une personne s'acharne à ruiner l'expérience de jeu, il ne faut pas hésiter à en parler avec elle calmement et à l'inviter à quitter la table si elle ne parvient pas à se modérer pour le bien des autres.

A l'origine de l'aventure

Une grande guerre

En -623 CV le [Narfell](#) est une nation puissante affaiblie par des conflits mal préparés. Afin d'enrayer son déclin, ses dirigeants, manipulés par le seigneur démon **Orcus**, Seigneur de la Non-Vie, se tournent vers les démons pour apprendre la sorcellerie.

Pendant des siècles, une guerre contre un empire voisin fait rage. Magiciens et prêtres corrompus s'affrontent à force d'invocations de démons, et de sortilèges puissants. Les deux nations sont anéanties dans la [Guerre de la Grande Conflagration](#).

En -150 CV, à l'issue de la dernière grande bataille, la région, désormais sans défense, est à la merci de nombreux démons qui la ravagent.

De valeureuses héroïnes

C'est alors que deux combattantes, survivantes du conflit, commencent une quête de purification de leur pays.

Jelenneth, est une jeune druidesse elfe agile et fougueuse qui affectionne de se métamorphoser en licorne pour combattre. **Bryseis** est une barbare tieffeline si robuste et si forte qu'on la dit capable de trancher les troncs les plus massifs d'un seul coup de son épée enchantée Fendrefer, une flamberge aux dents de métal mouvantes. Amantes, elles sont aussi féroces avec leurs adversaires que tendres l'une pour l'autre. Ensemble, elles traquent et tuent de nombreux démons et sorciers.

Après des années d'escarmouches, lassé de leurs succès répétés, Orcus leur tend un piège. Il les mène à affronter **Kel'Zull**, le général de ses armées, qu'il souhaite punir de ses échecs au passage. Elles l'affrontent et le tuent.

Une malédiction

Malheureusement, le sang de leur ennemi est maudit. Maculées par la souillure, elles sont condamnées à porter la marque d'Orcus. Désormais, incapables de mourir, elles provoquent une lente flétrissure à tout ce qu'elles approchent. Ensemble, elles cherchent un remède à leur mal des siècles durant, en vain.

Avec le temps, Jelenneth est grandement affectée par la corruption qu'elle porte. Voir ainsi sa précieuse nature mourir par sa faute lui est de plus en plus

insupportable. Lentement sa mélancolie se mue en folie. Elle comprend qu'une magie pure, comme celle provenant d'êtres innocents ou s'éveillant à la magie, lui permettrait de lever temporairement son état si elle en absorbe une quantité suffisante.

Ses premiers dilemmes moraux surmontés, elle réalise des essais sur des petites créatures magiques. Elle invite Bryseis à l'imiter. Celle-ci, horrifiée, tente de ramener Jelenneth à la raison. Rien n'y fait. Elles se disputent alors régulièrement et l'elfe se montre de plus en plus distante et déterminée. Chaque vie prise lève sa malédiction pour un temps de plus en plus court. Il lui en faut alors toujours plus.

Leurs chemins se séparent définitivement une nuit où la tieffeline tente de sauver un jeune garçon des griffes de sa compagne. Leur combat est violent et s'achève par la mort de l'enfant et la chute de Jelenneth du haut d'une falaise. Les habitants du village, terrifiés et ne voyant en Bryseis qu'une démonsse, la chassent avant qu'elle n'ait pu donner la moindre explication. C'est le début de leur mythe.



Une légende

Bien qu'elles soient toutes deux encore en vie aujourd'hui et qu'elles s'affrontent régulièrement en secret, plus de mille ans plus tard leur histoire fait partie des légendes du folklore local. Toutefois, avec le temps, la réalité s'est distordue et la peur des démons a influencé le récit.

Le conte parle de deux héroïnes aux caractères contrastés. Licorne est une elfe métamorphe, symbole de lumière, de pureté et de bienveillance. Elle est sage et agile. Elle défait ses ennemis grâce à une magie céleste pure capable de transformer le pire des démons en vertueux pénitent.

Tronçonneuse est une tieffeline violente, colérique, entachée de vice qui tronçonne ses ennemis sans effort. Son épée Fendrefeur se fond par antonomase avec le nom de celle qui la brandit "Tronçonneuse". Elle est décrite comme une lame barbelée de flammes mouvantes capables de tout fendre dans un vacarme démoniaque. Elle répand les cendres, le sang et la destruction partout où elle passe.

Leurs exploits face aux armées de démons sont racontés dans de nombreuses fables. Bien des versions de l'histoire existent mais la conclusion est toujours la même. Tronçonneuse trahit son amie et la tue. Ce meurtre appelle sur elle une malédiction qui la transforme en ogresse tronçonnant les enfants pour les manger. Elle erre ensuite pour l'éternité à la recherche de chair fraîche dans les campagnes.

En 1489 CV, ce conte n'est presque plus connu que dans la région du village de Valmarr. Le personnage de la tieffeline y est devenu une figure locale de croque-mitaine qui effraie les enfants et les superstitieux.



Enlèvement

Préambule

Licorne a deux objectifs :

- Elle veut ressusciter Kel'Zull pour obtenir de lui qu'il lève la malédiction de son ancien maître Orcus. Elle sait qu'il voudra se venger de lui et espère se servir de sa haine pour obtenir ce qu'elle veut.
- Elle a entendu parler de faits étranges au village. Elle pense qu'un enfant voit ses pouvoirs latents s'éveiller et souhaite l'identifier pour absorber sa magie naissante. Cela lui permettra d'être assez forte pour réaliser le rituel.

Les personnages sont membres de la tribu nare [Creel](#). Leur maîtresse est la sorcière tieffeline Sylanth. Elle les a envoyés pour prêter main-forte à Licorne dans son effort de résurrection de Kel'Zull. Elle espère pouvoir asservir l'archidémon, pour agrandir considérablement l'influence de sa tribu.

Les personnages ont pour consigne de suivre les ordres de Licorne comme si elle était Sylanth elle-même. La druidesse s'est installée dans la région il y a environ un an et a régulièrement enlevé des enfants pour absorber leur vitalité. Les personnages l'ont rejoint il y a deux mois environ pour l'aider. Une fois dans la forêt, c'est elle qui les a trouvés. Immédiatement sa beauté surnaturelle les a frappés. Par thaumaturgie, elle s'est donnée l'allure qu'elle avait avant sa malédiction pour leur inspirer la peur et le respect. D'abord réticente, elle a fini par accepter leur aide et les traite depuis avec autorité.

Ils ne connaissent pas son nom, et l'appellent simplement Ved'ma, un mot qui, dans leur langue, signifie sorcière. Ils savent qu'elle vit quelque part dans les bois mais ignorent l'endroit exact. Ils la rencontrent toujours dans des ruines au cœur de la forêt, c'est elle qui les convoque par l'intermédiaire d'animaux. Elle ne leur a jamais parlé de sa némésis et, par chance, ils ne l'ont jamais croisée.

Dès leur arrivée, les PJs ont traqué et tué des licornes pour la druidesse. Il ne leur reste désormais qu'une corne à récupérer pour accomplir le rituel...

L'évasion

Il fait noir. Il fait froid. Les PJs ne parviennent pas à bouger facilement. Tout semble noir alentour.

Il faut faire preuve de volonté pour recouvrer un souvenir clair de la situation. Après leur départ, il y a trois jours, des ruines, deux tâches leur incombaient :

- Récupérer la dernière corne de licorne nécessaire au rituel,
- Contacter et payer une informatrice au village de Valmarr pour identifier et enlever l'enfant aux pouvoirs naissants.



Leur première tâche accomplie, les PJs sont tombés dans une embuscade, à l'orée de la [Forêt de Rawlin](#). Leurs adversaires, des [pisteurs nentyar](#) du [Cercle de Leth](#) étaient en trop grand nombre. Leur équipement, la corne de licorne fraîchement récupérée et la bourse de 60po pour l'informatrice leur ont été confisqués.

Plusieurs heures se sont écoulées depuis leur perte de connaissance. Leurs blessures et leur fatigue se rappellent à eux. Chaque personnage prend un niveau d'épuisement dès son réveil.

Une corde enserre leurs chevilles et leurs poignets. Leurs corps ligotés, les bras au-dessus de la tête, ont été suspendus dans un vieil arbre creux. Les cordes sont reliées à une poutre passée en travers de l'arbre, dans deux orifices naturels du tronc. Ils se balancent à quelques centimètres du sol. Il s'agit d'un supplice commun pour les personnes qui s'en prennent à la nature dans cette région. C'est une condamnation à mort : la soif, les prédateurs, le climat, etc. La nature fait sa propre justice.

L'arbre est massif. Bien qu'il soit mort depuis longtemps, son bois est solide et fermement enraciné. Au dehors, une épaisse couche de neige recouvre tout et reflète la faible lueur de la lune. En cherchant alentour sous la poudreuse, on peut trouver des pierres, des branches et de la végétation qui pourront servir d'armes improvisées plus tard.

Il s'agit pour les PJ de faire preuve d'imagination pour s'en sortir. Les sorts adaptés aux circonstances (ne nécessitant pas de composante gestuelle ou de consommables à manipuler par exemple) sont utilisables. Il est très difficile d'essayer de détacher ses liens. C'est toutefois possible en forçant et en y laissant quelques égratignures (4 points de dégâts).



La corde est trop solide pour être coupée mais il est possible de se hisser sur la corde pour prendre appui sur la poutre en se contorsionnant. On peut profiter du balancement pour tenter d'user la corde avec de la patience.

Fixez des seuils de difficulté hauts (DD17 à 20 minimum) pour chaque test. Ils sont dans une situation vraiment compliquée. Il fait froid, leurs corps sont engourdis par les heures passées ligotés. On ne leur a pas laissé la moindre chance. Ouvrez la porte à toutes possibilités et favorisez des solutions créatives au problème. Si vraiment rien ne fonctionne, n'hésitez pas à utiliser un deus ex machina comme la foudre qui frappe l'arbre et provoque un début d'incendie, un ours qui vient se frotter et dégage partiellement le tronc ou la poutre, etc.

Deux pisteurs ont dressé un camp à 500 mètres de leur position et s'apprêtent à passer une bonne nuit. Le reste des assaillants n'est pas là. La fin du travail a été laissée à ces deux-là pendant que le reste de leur patrouille a sans doute continué sa route.

La fiche de PNJ des [pisteurs nentyar](#) se trouve dans les annexes.

Les pisteurs ont posé deux collets à proximité du camp qui nécessitent de la vigilance pour être évités.

L'équipement des PJ est sous bonne garde au milieu du camp mais il est possible de s'approcher sans bruit. Les pisteurs fêtent leur capture en faisant bombance, en jouant de la musique, en chantant et en vidant leurs outres de vin, ils peuvent mettre un peu de temps à s'apercevoir d'un problème. Si des effets voyants sont utilisés ou si l'un des collets est activé, leur réaction sera rapide et il faudra les affronter avec des armes improvisées.

Les pisteurs connaissent bien les lieux. Ils utilisent troncs, buttes et fossés à leur avantage. Dans tous les cas, ils privilégient la vie de leur partenaire avant tout. Si l'un d'eux est mal en point, l'autre vient l'aider et surtout, ils n'hésitent pas à fuir en se couvrant mutuellement s'ils pensent ne pas pouvoir s'en sortir.

Une fois leur équipement récupéré et le groupe de pisteurs éliminé ou mis en fuite, un tour rapide de leurs possessions indique que tout est là.

L'informatrice

Mara Shemov est une bergère de Valmarr qui fait paître ses bêtes sur les collines au sud du village. Elle a été approchée ces dernières semaines pour prendre discrètement des informations sur les événements étranges du village dont les rumeurs parlent dans la région.

L'un des personnages a fait cette première prise de contact en se faisant passer pour un voyageur. Il y a eu trois rencontres. La bergère a d'abord été méfiante. Elle a fini par accepter de témoigner de ce qu'elle a vu contre paiement (aucun montant n'a été fixé).

Mara est venue accompagnée de 4 autres bergers et de leurs chiens respectifs. Elle a compris qu'elle avait un profit à tirer. En plus de l'argent, elle compte bien se débarrasser de Mival. Elle est très superstitieuse et le voit comme un pourvoyeur de mauvais-oeil. Pour appuyer ses mensonges elle a prévu d'utiliser le vieil érudit, Pavel, comme caution. Elle le voit comme un marginal à peine plus fréquentable que Mival et pense que personne ne le pleurera si les malfrats vont lui rendre visite au préalable.

Pour s'assurer de se débarrasser de lui, elle a préparé une série de mensonges grossiers pour les conduire à lui. Pendant toute la conversation elle insinue

fortement que c'est quelqu'un du village qui est à l'origine de toutes ces disparitions et événements mystérieux. Elle compte négocier chaque information de la plus floue à la plus précise jusqu'à obtenir au moins 30po.



Si les personnages lui demandent son prix, elle le donnera un peu naïvement. Toutefois, si on lui donne la somme attendue ou même davantage, elle donne toutes les informations mais essaie d'en obtenir plus en monnayant l'identité de Mival.

Informations floues (4po chacune)

- Depuis un an, des enlèvements d'enfants ont lieu régulièrement (vérité), le vieux Pavel en a été le témoin (mensonge).
- Pavel a dit qu'il avait vu un homme, venant du village, aux yeux brillants comme des braises (mensonge) à chaque enlèvement.
- Tous les enfants enlevés portaient des cornes. Ils ont été repris par les démons de la forêt qui en ont fait des diabolins (mensonge).
- On trouve régulièrement des bêtes tuées avec des lacérations profondes (mensonge).
- Un après-midi, les enfants du village se sont bagarrés. Un tourbillon de vent s'est soulevé sur la place, forçant tout le monde à s'enfuir (vérité).

Informations précises (8po chacune)

- Toutes les nuits, on entend des bruits étranges (vérité). Le lendemain,

immanquablement, il y a du sang sur toutes les portes du village (mensonge).

- Le vieux Pavel a vu une silhouette discuter avec un démon en bordure de forêt, près du temple. Elle a trouvé des sceaux démoniaques tout autour le lendemain (mensonge, mais elle a déposé des cailloux maladroitement peints pour donner du crédit à son histoire).
- Depuis un an plus rien ne pousse, les bêtes et les personnes tombent malades (vérité, la cause en est la flétrissure de Licorne et de Tronçonneuse). Toutefois il y a une maison, une seule, qui semble miraculeusement épargnée (vérité).

Si elle n'a pas atteint les 30po lorsqu'elle raconte la dernière histoire, elle demande le montant nécessaire pour les atteindre, révèle de quelle maison il s'agit et donne le nom de Mival. Elle leur parle de son fils Lukas et du fait que l'enfant n'a pas de mère.

Mara peut leur apporter beaucoup plus que des rumeurs et indications. Elle peut aider les PJs de plusieurs façons :

- Les loger avec ses bêtes contre paiement.
- Les emmener discrètement au village en les camouflant parmi ses moutons avec des peaux.
- Provoquer une diversion dans le village pour leur laisser le champ libre.

Si les personnages veulent lui extorquer les informations par la violence, les bergers la défendent et tentent d'aller chercher de l'aide au village. Elle fait également appel à son chien de berger, Sacha, pour lui venir en aide.

Les fiches de PNJs des [bergers](#) et des [chiens de berger](#) se trouvent dans les annexes.

Bien sûr, cela ne représente pas une très grande menace. Les aboiements des chiens et l'agitation du troupeau sont perceptibles depuis le village.

Le vieil érudit

Si les PJs choisissent de se rendre chez Pavel, ils le trouvent plongé dans une étude de textes anciens. Son logement est un capharnaüm de parchemins, de livres empilés sur des étagères et d'objets insolites en tout genre. Malgré le caractère modeste de la maison et du personnage, tout indique qu'il y a là une collection de valeur. Certains de ces ouvrages sont très anciens et proviennent de la Côte des Épées ou d'autres contrées lointaines.

Lorsqu'on toque à sa porte, il ouvre et entame la discussion. Il refuse de laisser entrer quiconque chez lui. Il y a 6 mois environ quelqu'un (Licorne) lui a dérobé un ouvrage de magie très ancien. Il prend des précautions drastiques depuis. Il accepte de les recevoir à l'extérieur où une petite terrasse de bois est à l'abri sous l'appentis du toit. Des tabourets y sont disposés devant une petite fenêtre, protégée de barreaux de fer, qui permet de voir l'intérieur de la maison. Pour toute la durée de la visite des PJs, Pavel fera des allers-retours pour chercher les textes dont il leur parle, en prenant soin de toujours refermer à clé derrière lui avant de magiquement faire disparaître le trousseau.

Interrompu dans son étude, Pavel est trop heureux d'avoir un auditoire. Il commence un cours magistral sur la guerre de la Grande Conflagration. Il en parle avec ferveur. Il en vient à parler du conte de Licorne et Tronçonneuse. Un ouvrage à la couverture explicite est d'ailleurs bien mis en évidence sur un pupitre à l'intérieur. Le parchemin le plus ancien de sa collection représente les deux personnages du conte enlacés.

Si on lui demande le logis, il refuse poliment à cause du vol dont il a été victime. Si on l'interroge sur les propos de Mara, il ne comprend pas de quoi on lui parle et nie avec sincérité. Si on le contraint par la violence, il utilise les bribes de magie qu'il maîtrise pour se défendre. Il touche alors un petit collier de verre sphérique à son cou d'où s'extirpe un élémentaire de neige qui l'aide à combattre. Les PJs observateurs peuvent s'apercevoir au préalable que ce collier brille légèrement et qu'une tempête de neige miniature semble s'y déchaîner.

Dans tous les cas, il ne dit rien de spécial à propos de Mival, même sous la contrainte. Au sujet de Lukas, il se montre plus hésitant. Si on insiste, il finit par avouer qu'il pense sentir chez lui un éveil magique puissant.

Les fiches de PNJs de [Pavel](#) et de l'[élémentaire de neige](#) se trouvent dans les annexes.

Au village

A Valmarr l'ambiance est à la méfiance (imaginez l'ambiance d'un village transylvanien craignant une attaque de vampires). Les volets de toutes les maisons sont clots, voire cloués. Les villageois sont taiseux et méfiants. La flétriature a sévèrement touché la zone, les cultures sont en mauvais état. Les animaux ont l'air rachitiques, comme s'ils ne mangeaient pas malgré l'abondance de nourriture.

La façon dont les habitants accueillent les PJs dépend de leur approche. Il est possible de brûler les maisons, de prendre des otages et de contraindre tout le monde par la force. En revanche, les villageois sont nombreux et n'hésitent pas à se défendre.

De nombreux talismans de bois sont présents partout dans le village, des sculptures et décorations sont visibles sur toutes les maisons. Toutes ces figures représentent des éléments du conte de Licorne et Tronçonneuse très fortement ancrés dans la culture locale. S'ils arrivent à lancer une discussion avec des villageois, ces derniers n'auront aucun problème à leur expliquer les symboles et à parler du conte. On trouve pêle-mêle de nombreuses représentations de Licorne sous sa forme animale et elfique, de Tronçonneuse plus ou moins démoniaque et de son épée Fendrefer dans sa représentation la plus sombre.

La représentation la plus commune, disponible en grande quantité et largement visible à l'atelier de l'artisan local, Grigor, est la licorne. En bon homme d'affaires, il ne repousse pas les PJs. Il vend des meubles, outils, décorations en tous genres. C'est lui qui a fabriqué les talismans et décorations. La superstition locale pousse les gens à utiliser l'une ou l'autre figure pour repousser l'ogresse Tronçonneuse qui parcourt la forêt et dont on pense qu'elle est à l'origine des enlèvements.

Un descriptif des principaux villageois est disponible dans le chapitre de [description du village](#).

Les premiers villageois qu'ils abordent s'enferment dans leurs maisons sans leur adresser la parole. Au mieux ils ont un mouvement de recul et portent la main à leur arme ou outil le plus proche. Tous sont pâles, au teint maladif, la flétriature touche particulièrement les enfants et les anciens. Que les PJs se montrent hostiles ou non, quelqu'un finit par chercher la matriarche et Pavel pour leur parler. S'ils demandent le gîte, les PJs assistent à une palabre. Après de longues minutes, la matriarche leur explique la situation du village, les enlèvements d'enfants et la méfiance des habitants. Personne ne veut prendre le risque d'accueillir un étranger chez soi. Elle les adresse alors à Katernin, la prêtresse d'Eldath, qui ouvre les portes de son temple à tous.

Si les PJs se rendent près du temple ou de la maison de Mival, ils constatent que ces deux zones sont préservées de la flétriature visible un peu partout par ailleurs. Le temple est protégé par Eldath et la maison est protégée par les pouvoirs du jeune Lukas.

Le temple est assez grand pour accueillir toute la population du village pour des célébrations. A l'intérieur, Katernin a aménagé une chambre où elle s'occupe des personnes les plus malades du village sous le regard bienveillant d'une statue de Serra. Elle est consciente qu'une magie sinistre est à l'œuvre mais n'est pas convaincue qu'un personnage de fable en soit à l'origine. Ses soins sont limités par les effets de la flétriature mais elle arrive au moins à éviter la mort des plus faibles.

La première fois que les PJ's se rendent à la maison de Mival, ils constatent que personne n'est là. Katernin peut les informer du fait que Mival et son fils sont partis pour Noonymbourg. Ils devraient être de retour le lendemain. Il faudra donc passer la nuit au village pour attendre leur retour.

La protectrice

Pendant la nuit, Bryseis s'approche du village. Comme tous les soirs depuis des mois, elle vient patrouiller lorsque la nuit tombe. Si les PJ's ont laissé des traces évidentes de leur passage, elle remonte la piste jusqu'à eux, sinon elle déambule dans les rues, Fendrefer émettant un horrible ronronnement de moteur.

Des volets claquent et des lumières s'éteignent sur son passage. Où que soient les PJ's, leurs hôtes se précipitent pour éteindre toute source de lumière, fermer les volets et les enjoindre au silence dans un chuchotement. Elle se dirige lentement vers la maison de Mival, dont elle observe le fils à distance depuis longtemps, et s'installe pour y monter la garde.

Si les PJ's choisissent de ne rien faire, elle repart tranquillement aux premières lueurs du jour en direction de la forêt. Si elle est confrontée, elle accuse les PJ's : elle a vu leurs allers et venues depuis les ruines, elle sait qu'ils ont tué des licornes, ils méritent la mort. Elle passe à l'offensive (voir le chapitre suivant pour la fin du combat).

La fiche de PNJ de [Bryseis / Tronconneuse](#) se trouve dans les annexes.

Le rapt

Le lendemain, Mival et Lukas rentrent chez eux. Le père chemine avec un âne sur lequel chevauche son fils. Arrivé chez eux, Lukas, va jouer dans le potager. Mival vient en aide à son fils dès qu'il soupçonne quelque chose. Il n'est pas très bon combattant et n'oppose qu'une résistance de principe.

Lukas ne suit pas les PJ's de bon gré. Il refuse de parler à des étrangers. Si on le menace, il avoue qu'il ne contrôle pas sa magie : les choses se produisent s'il formule un souhait suffisamment fort. Son père lui a déjà demandé de contenir ses pensées mais il y arrive de moins en moins bien.



Lorsqu'on s'en prend à lui, il se met à appeler à l'aide. La terre s'ouvre alors et un golem surgit, fait des légumes et des rochers du potager. Il a été invoqué par Lukas pour le défendre et ne cherche qu'à récupérer l'enfant pour le mettre à l'abri.

La fiche de PNJ du [golem de Lukas](#) se trouve dans les annexes.

Si les PJ's peinent à venir à bout de cet ennemi, la créature ne manque pas d'attirer l'attention. Après quelques tours de combat, une foule de personnes arrivent armées de fourches et de bâtons pour s'en prendre à elle. Si le danger est écarté, la foule en colère s'en prend à Mival, le jugeant responsable de toute la situation. Il se retrouve encerclé et incapable d'aider son fils.

Si elle n'a pas été vaincue la veille, Bryseis intervient sur le chemin des PJ's vers les ruines. Elle leur barre la route et les confronte pour tenter de libérer Lukas.

Elle n'a pas peur de mourir (et pour cause, elle reviendra à elle, entière et prête à une revanche, le

jour suivant). Elle attaque donc comme une furie avec pour objectif de massacrer les sbires de son ancienne amante. Fendrefer se comporte comme une vraie tronçonneuse, en son et en effet. Elle tranche tout ce qui passe sur son passage en propulsant de la matière dans toutes les directions. Dans sa rage, elle attaque le décors aussi bien que les PJs comme une vraie barbare. Elle ne retient ses coups que pour épargner Lukas.

Elle ne fuit pas le combat. Une fois défaite, son corps tombe à terre et Fendrefer cesse de faire du bruit, comme si elle tombait inanimée elle aussi.

Leurs missions accomplies, il est temps pour les PJs de retourner aux ruines pour lancer le rituel (voir le chapitre [Conclusions](#)).



Protection

Préambule

Les personnages sont membres du [Cercle de Leth](#). Depuis le début du siècle, ce cercle de druides est à la recherche d'une magie capable de lutter contre les centaines de démons qui infestent la [Forêt de Rawlin](#).

Les personnages ont été chargés par le [Nentyarch](#), le druide souverain du Cercle de Leth, d'enquêter sur des rumeurs, rapportées par des voyageurs, d'événements étranges dans une partie de la forêt. Elles parlent de météo étrange ou de protection des cultures contre la souillure démoniaque. La source magique potentielle a été localisée au nord de Noonymbourg, près d'anciennes ruines dans la forêt. Ils ont été chargés de trouver, de défendre et de ramener cette source de magie qui pourrait être un atout contre les démons.

Les personnages sont des aventuriers entraînés, convaincus du bien fondé de leur quête et surtout éduqués dans le fait de venir en aide à autrui. Leur cercle représente le pouvoir local. Ils sont donc vus comme des représentants du pouvoir par les populations du Grand Val. Leur principale doctrine est la protection de la nature et des innocents.

Le Grand Val est un vaste territoire et le Cercle ne peut pas être présent partout. C'est pourquoi, le village de Valmarr, bien qu'il vive selon leur loi, leur est totalement inconnu.

Au moment où l'aventure commence, les PJs ont déjà voyagé pendant près d'une semaine. C'est l'hiver et la neige est tombée abondamment, rendant le voyage difficile. Ils progressent prudemment dans la forêt depuis deux jours. S'ils sont capables d'affronter un démon mineur, ils ne sont pas prêts à s'attaquer aux nombreux archidémons qui hantent ces bois. Depuis le début de la matinée, une étrange flétrissure de la végétation va croissante à mesure qu'ils progressent dans la forêt en direction des ruines.

Courez !

Tant de branches basses, de racines affleurantes et de ronces qui les font trébucher. Ils sont à bout de souffle mais il faut tenir, trouver une issue, semer cette créature à tout prix !

Un [Diantrefosse](#), l'un des démons les plus puissants qui soit, les a surpris pendant leur progression. A 200 mètres derrière les PJs, il balaie tout sur son passage pour réussir à les atteindre, seulement légèrement entravé dans sa course par l'envergure de ses ailes qui

se prennent dans les branches. Ils savent qu'ils n'ont aucune chance de l'affronter et d'en sortir en vie. Leur seule chance est de le semer, de se cacher ou de le piéger d'une façon ou d'une autre.

La course dans les bois est difficile. Des tests d'Athlétisme ou d'Acrobaties permettent de déterminer qui s'en sort le mieux et réussit à distancer le démon plus rapidement. En cas d'échec, même majeur, ne laissez pas les PJs se faire rattraper par leur ennemi. Leurs échecs se traduisent par des blessures prises pendant leur course : une entorse de la cheville, des écorchures dues à des ronces, un choc sur une branche basse, etc. La première blessure occasionne 1D4 dégâts, puis chaque nouvelle blessure est lancée sur un dé supérieur (1D6, 1D8, etc).

Laissez les PJs faire preuve d'inventivité sur la façon de semer la créature. La forêt dispose d'un relief très variable. Des fossés, ravines, collines, ruisseaux et cascades sont visibles partout autour des PJs. Des rochers couverts de mousse, des arbres morts ou abattus peuvent servir de moyens détournés pour ralentir la créature via des sorts par exemple.

Finalement, une caverne salvatrice surgit au détour d'une clairière. Les PJs peuvent s'y engager suffisamment profondément pour échapper au Diantrefosse. La fatigue de la course après des jours difficiles se manifeste par un point d'épuisement.

Celle-ci dispose d'un long boyau qui débouche sur une salle principale. De nombreux stalactites et stalagmites se sont formés partout dans la salle. Une autre sortie est visible à l'autre bout de la caverne à environ 1 kilomètre. Il faut serpenter entre les structures géologiques et parfois se faufiler dans des espaces restreints pour passer. Il faut franchir de petites crevasses ou escalader des parois rocheuses. Ils sont couverts de boue.

Alors qu'ils progressent dans la caverne, ils sont attaqués par deux enlaceurs qui dormaient là tranquillement. Les deux créatures sont des monstres opportunistes qui ne cherchent qu'à se nourrir sur d'infortunées proies de passage.

La fiche de PNJ des [enlaceurs](#) se trouve dans les annexes.

Une fois ressortis de la grotte, après un bref moment de calme, le Diantrefosse retrouve leur trace et les poursuit à nouveau dans un hurlement sauvage. Une dernière courte séquence de course s'amorce.

Cette fois le démon s'arrête à une centaine de mètres des personnages. Il hésite. Il fait un pas, puis un

autre. Un râle de douleur le fait repartir en arrière. Il les toise encore quelques instants puis renâcle et s'en va dans les bois. Le sortilège d'interdiction qui est lancé sur toute la zone des ruines par Licorne l'empêche d'avancer sans prendre de violents dégâts.

Les ruines

Les ombres s'allongent alors que le jour décroît lorsque les PJs pénètrent dans la zone. Contrairement au reste de la forêt, ici, plus un bruit, pas le moindre chant d'oiseau ou grattement de rongeur. Un calme de mort est tombé. La végétation est dans un état encore pire que dans le reste de la forêt, noire, sèche, elle survit à peine. Les arbres sont attaqués à différentes hauteurs selon leur vigueur mais tous présentent des marques de la flétriature.

Les ruines sont vastes, elles occupent tout l'espace d'un ancien village d'un peu moins d'un millier d'habitants. La fouille peut prendre du temps selon l'organisation des PJs pour enquêter. Elle ne débouche sur rien de concret. Une détection de la magie permet uniquement de détecter la présence du rituel d'interdiction. La flétriature reste la grande inconnue, rien n'explique clairement son origine. Hormis cela, rien ne paraît suspect, tout est calme, ce sont des ruines de la guerre comme on en trouve partout dans le pays.

Voir le [descriptif des ruines](#) en annexe.

Si la curiosité les pousse à fouiller une cave, un éboulement a lieu et bloque tout ou partie du groupe en souterrain. Leur salut tient dans l'exploration du réseau de tunnels qui relie plusieurs caves entre elles (et une éventuelle rencontre de créatures longeant à cet endroit, voir le descriptif des ruines) ou dans l'intervention de leurs camarades à l'extérieur pour dégager le passage au prix d'un long effort de déblayage.

L'ermite

Que le groupe choisisse de s'installer pour la nuit ou qu'il pousse les investigations jusqu'aux heures du soir, la lumière de la tour où Licorne est installée finit par attirer leur attention. A l'approche de la tour, ils sentent une bonne odeur de repas chaud qui attire d'autant plus leur attention, après ces jours passés en repas frugaux dans la forêt.

Licorne est vigilante quant à d'éventuels intrus. A l'approche des PJs, sa réaction initiale est l'attaque. Elle se ravise toutefois rapidement en voyant qu'il s'agit d'un groupe d'aventuriers capables de lui opposer une résistance importante. Elle se confond en

excuses auprès des PJs, elle explique les avoir pris pour les diabolins qui hantent les bois et viennent régulièrement l'attaquer. Elle se présente comme étant Jelenneth, une ermite. Elle est d'apparence repoussante, sa véritable apparence. Des cicatrices et nécroses couvrent son visage, ses mains tremblent, sa voix n'est qu'un souffle, ses yeux sont couverts d'un voile bleu. C'est là le prix de ses actes maudits.

Rapidement, elle leur offre le gîte et leur propose à manger. Ne sachant pas si les PJs sont suffisamment puissants pour détecter une menace comme un poison, elle ne veut pas s'en prendre directement à eux. Elle décide de les utiliser pour s'assurer le champ libre au déroulement de son rituel. Elle veut paraître la plus inoffensive possible, les éloigner des ruines pour accomplir son rituel tranquillement et surtout leur désigner Tronçonneuse comme ennemie à abattre. Pendant la soirée elle se montre très curieuse. Elle pose de nombreuses questions aux PJs et chantonne régulièrement une petite chanson malgré elle.

La tour et son annexe sont aménagées sobrement. Le lieu à vivre est dans l'annexe où elle les accueille. Quelques pierres agencées servent de meubles. Un feu crépite dans l'âtre au-dessous d'une marmite en fonte. Elle n'a pas de bibliothèque, pas d'armes, pas de décoration particulière.

Elle dort dans les étages de la tour. Là, on peut trouver un unique livre de magie. C'est le livre qu'elle a volé à Pavel et dont elle se sert chaque jour pour lancer le sortilège d'interdiction. Il contient de nombreux sortilèges utilisables pour une personne sensible à la magie.

Celui-ci dispose d'un verrou dont elle garde la clé sur elle en permanence. La couverture est également renforcée de plaques de métal protectrices percées d'un trou au dos de l'ouvrage. Elle y a passé le maillon d'une robuste chaîne qui est reliée au mur de la tour par une plaque d'acier solidement rivetée. Ainsi, l'ouvrage est virtuellement impossible à voler à moins de détruire la chaîne ou le livre.

Si on l'interroge sur des événements étranges dans la région, elle confirme la présence d'une magie bénéfique mais indique que Tronçonneuse l'a volé. Elle leur parle du conte et la dépeint comme une démonsse qui est responsable de la flétriature de la région, qui enlève et tue des enfants.

Elle ajoute du drame à l'histoire en disant avoir trouvé un corps de licorne sans vie dans la forêt il y a quelques jours (c'est son œuvre bien sûr). Elle leur explique comment s'y rendre mais refuse de les accompagner, par crainte de l'ogresse.

Finalement, pour les mener à Bryseis, elle leur indique l'endroit de la forêt où la tieffeline se rend tous les jours, une clairière à l'est, à plus de deux heures de marche. Licorne sait que sa rivale s'y rend tous les jours à midi pour aider les orphelins de la forêt. Elle a appris l'existence de leur terrier en la suivant et n'a pas manqué de prélever quelques enfants là-bas par la suite.

Si on l'interroge sur le sort d'interdiction, elle joue la comédie en disant que ce n'est qu'un vestige de la magie que les PJs recherchent. Elle les prie de l'aider et de se hâter avant qu'elle ne soit à la merci des démons.

Le reste de la soirée se passe tranquillement. Elle fait tout pour ne rien laisser suspecter. Elle s'absente une partie de la nuit pour "arranger" la scène de crime de la licorne tuée afin de rendre plus crédible son récit. Sa petite chanson est la dernière chose que les PJs entendent en s'endormant.

Le bûcheron

Le lendemain matin, Jelenneth se montre à nouveau aimable. Elle prépare un encas (en chantant) pour les PJs et leur souhaite bonne chance dans leur quête.

Que les personnages souhaitent s'attarder dans les ruines ou qu'ils partent sur la piste de Tronçonneuse, ils entendent rapidement un bruit familier. Celui d'une hache de bûcheron abattue avec force contre un tronc. Ce fait pourtant anodin devrait leur mettre la puce à l'oreille dans une forêt pourtant grouillante de démons.

Il ne faut pas longtemps pour trouver la source des bruits. Au sud des ruines, à dix minutes de marche, ils tombent sur Grigor en train de débiter des bûches d'une pile de bois amassée là depuis longtemps d'après la quantité de mousse qui la recouvre.

En voyant arriver les PJs, il garde fermement sa hache en main et les regarde arriver l'air prêt à toute éventualité. Il leur demande qui ils sont et ce qu'ils lui veulent. Quand il comprend qu'ils représentent le Cercle de Leth, il se défend immédiatement en indiquant qu'il n'abat que les arbres autorisés par les lois du Cercle.

Sur sa présence dans les bois il explique qu'il doit s'approvisionner pour son commerce, le bois de chauffage amassé en été ne convient pas pour les travaux de menuiserie. Il n'a pas peur de venir jusqu'ici dans la forêt. Il fait attention et surtout il a remarqué que les démons ne s'approchent pas des ruines.

Si les PJs le questionnent davantage, il explique venir du village de Valmarr, à quelques heures de marche au sud. Il peut ensuite détailler tout ce qui est arrivé au village. Les événements étranges, les enlèvements, il n'omet aucun détail. Il n'est au courant d'aucune magie bénéfique. Il complète son récit en sortant une amulette de bois sculpté en forme de démon et indique que ces malédictions qui frappent son village sont l'œuvre de Tronçonneuse. Il sait qu'elle rôde dans les bois c'est pour ça qu'il emmène toujours un des talismans qu'il fabrique.

Il a prévu de passer la journée à s'occuper de son bois et de dormir dans les ruines pour rentrer demain. Si les PJs insistent il peut les conduire au village en rechignant sur le manque à gagner que cela représente pour lui.

Au village

Si les joueurs choisissent de se rendre au village, l'ambiance est à la méfiance (voir le descriptif de la [première partie](#) ou dans le chapitre du [village](#)). Leur appartenance au Cercle de Leth, rend les habitants un peu plus accueillants (mais à peine).

Si Lukas a déjà été enlevé, leur premier contact est Pavel, qui cherche des traces des ravisseurs dans la forêt. Il peut leur expliquer ce qui s'est passé et leur dire qu'il suspecte celui ou ceux qui ont volé son livre de magie d'être les auteurs.

Dans tous les cas, si les PJs vont lui rendre visite, il leur révèle que Lukas est à l'origine des événements étranges et qu'il travaille à la conception d'un collier pour l'aider à contrôler ses pouvoirs naissants (l'objet est visible sur son bureau).

L'ostracisme envers Mival est perceptible. Tout le monde l'accable. Grigor ou Mara peuvent leur en expliquer l'origine, cet enfant sans mère est un signe de pacte avec des entités démoniaques. Tout le monde sait qu'il aspirait à avoir un enfant et il est apparu magiquement.

Sacrilège

Lorsque les PJs se rendent à l'endroit indiqué des restes de la licorne, en suivant un ruisseau pendant deux heures à travers la forêt depuis les ruines, ils trouvent le lieu du massacre.

Un nycaloth s'est installé là pour piquer une petite sieste. Il a arraché une partie de la carcasse de licorne pour la manger et il a le sommeil léger.

La fiche de PNJ du [nycaloth](#) se trouve dans les annexes.

Les arbres alentour ont été sectionnés nets, la terre a été comme fracassée et retournée. Le corps de l'animal gît, fortement mutilé. Elle a été tuée il y a une semaine au plus. De nombreuses blessures profondes et sales sont visibles partout sur le corps. Elle a clairement souffert. Il n'y a plus une goutte de sang dans la carcasse qui a déjà commencé à être détériorée par les insectes et les intempéries.

La corne de l'animal a été sectionnée à même le front, sans doute encore du vivant de l'animal. On peut voir les traces de dents et de brûlures d'une arme qui a sectionné la nacre de l'appendice magique pour le retirer. C'est sale, c'est abject, ça retourne les tripes. En tant que représentants du Cercle de Leth, ils ont déjà vu de nombreux braconnages, mais rien qui arrive à ce niveau de cruauté. Il faut aux PJs une grande volonté pour ne pas vomir.

Une inspection plus détaillée de l'endroit permet tout de même de s'apercevoir de quelques détails incohérents à condition d'avoir l'oeil et un minimum de pragmatisme :

- La [licorne](#) n'a pas eu le temps de se défendre ou de s'enfuir. Tout dans sa posture laisse penser qu'elle ne se méfiait pas de son agresseur. Une démonsse aurait sans doute éveillé ses instincts de préservation et elle se serait téléportée ailleurs.
- Les traces de coupe des arbres et celles de la corne n'ont pas été faites par la même arme. La coupe des arbres est plus récente, le bois n'a pas eu le temps de sécher.
- Il n'y a aucune trace de pas claire autour du corps, comme si on avait effacé les traces de la scène de crime. En cherchant bien, on peut trouver les traces d'au moins quatre personnes qui ont convergées vers l'animal.

Les PJs peuvent donner une sépulture décente à l'animal pour mettre son corps hors de portée des démons qui pourraient le désacraliser. Il leur faut au moins deux heures pour cela. Un bûcher est exclu de par leur dogme de protection de la nature.

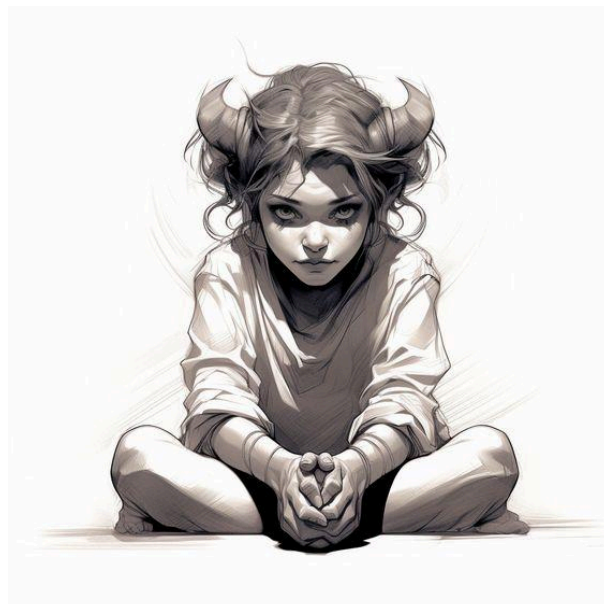
Ils ont encore une demi-heure de marche pour parvenir jusqu'à la clairière indiquée par Jelenneth où Tronçonneuse se rend régulièrement. Même avec des doutes, revenir en arrière est moins intéressant que de pousser un peu la route.

Les orphelins

Avant d'arriver à la clairière, les PJs tombent sur une petite fille en train d'observer une chenille sortir de sa chrysalide (voir Curieuse dans la description [des bois](#)). Elle est absorbée par la scène et ne perçoit pas tout de suite les intrus.

Lorsque finalement elle les remarque, elle les observe pendant de longues secondes avant de s'enfuir en courant vers une clairière plus loin en criant "danger !". Rapidement une dizaine d'enfants et d'adolescents sortent d'un terrier ouvert entre les racines d'un grand chêne périssant lentement de la flétrissure. Courageux s'avance, il chasse les intrus en les menaçant de mort s'ils ne quittent pas les lieux immédiatement.

Une jeune chamane s'avance et lance des osselets. Elle clame alors que les PJs sont envoyés par la démonsse, la mangeuse d'enfants, la tueuse de licorne. Elle pointe un doigt accusateur dans leur direction, à moitié en transe. Toutes les armes sont au clair et la tension monte d'un cran.



Si les PJs montrent de bonnes intentions, les enfants restent sur leur garde mais sont prêts à discuter. Ils sont prêts à marchander des informations contre leur départ :

- Le nom de Tronçonneuse ou de Licorne ne leur évoque rien. Ils les connaissent sous leur vrais noms : Bryseis et Jelenneth.
- Les ruines leur font peur, c'est là que la sorcière Jelenneth emmène et tue les enfants du terrier.
- Le village est peuplé de monstres qui les attaquent à la moindre occasion.
- Bryseis est "comme eux mais vieille comme le monde". Ils la respectent, elle leur apporte à manger. Ils peuvent raconter son histoire.

Si la tension n'est pas désamorcée, ils ne parlent pas de Bryseis et lancent des accusations envers eux qui sont de la même espèce que la sorcière ou les monstres du village.

Pendant toute la discussion, des enfants en armes restent aux aguets près de la porte d'entrée du terrier. A un moment donné, l'un d'entre eux va crier "danger !" et désigner du mouvement dans un fourré de l'autre côté de la clairière.

La fiche de PNJ des [orphelins](#) se trouve dans les annexes.

Entre les branches se découpe alors la silhouette massive de Bryseis portant le corps d'une licorne sur l'épaule. Voyant les orphelins en danger, elle laisse tomber la carcasse et dégaine Fendrefer qui se met à ronronner du son si particulier qui est le sien. Elle se place entre les enfants (qui courent se réfugier au terrier) et les PJs. La suite dépend de leur attitude envers elle.

Si les PJs parviennent à éviter le combat. Elle peut leur expliquer toute la situation. Elle est venue leur apporter la dernière victime des sbires de Licorne, pour qu'au moins sa mort serve à quelque chose. Elle explique avoir suivi la piste de quatre guerriers nars qui effectuent les basses besognes de la druidesse jusqu'à trouver la pauvre bête. Elle en trouve de plus en plus depuis deux semaines, Licorne mijote quelque chose d'imminent, elle le sent. Elle raconte son histoire, la flétriiture, la folie de son amante, tout ce que les PJs veulent savoir est dit sans mensonge.

Elle termine son récit en détaillant qu'elle traque Licorne depuis des mois mais qu'elle ne peut pas entrer dans les ruines sans éprouver une intense douleur qui la cloue sur place. Un sortilège l'empêche d'entrer. Les PJs peuvent discuter avec elle pour comprendre d'où provient ce sortilège. La conclusion logique est qu'un tel sort n'est pas d'origine druidique et qu'un objet magique doit être responsable du problème. La seule solution pour débloquer la situation est de retrouver le livre dans la tour, de l'ouvrir et de lire le sortilège pour comprendre comment l'annuler.

Le voile des abysses se déchire

Où que soient les PJs à ce moment-là, un grondement de tonnerre retentit, des bourrasques froides se mettent à souffler en direction des ruines, au-dessus desquelles une tempête noire et grondante s'est formée.

Licorne a commencé le rituel, sans doute pressée par le passage des PJs, elle a décidé de ne plus attendre. Un passage vers la dimension Abyssal s'ouvre dans la région et toutes les âmes en peine qu'Orcus retient tentent de s'échapper.

Des puits d'abysse noirs s'ouvrent partout et la voix sépulcrale d'Orcus s'élève dans un cri de rage. Un murmure inaudible l'accompagne. Des âmes s'extirpent d'un puits et s'en prennent aux PJs.

La fiche de PNJ des [âmes en peine](#) se trouve dans les annexes. Prévoyez trois âmes si Bryseis est avec le groupe, sinon deux.

Chaque âme en peine vaincue donne lieu à un moment cinématique où le bâton d'Orcus sort du puits et aspire l'âme à elle avant de disparaître. A cette vue, l'âme survivante redouble de coup et gagne un avantage à toutes ses attaques alors qu'elle tente de vaincre ce qu'elle prend pour des démons venus la torturer.

Après le combat, le grondement au dessus des ruines se fait de plus en plus fort. Si Bryseis est avec les PJs elle insiste pour ne pas perdre un instant et s'y rendre. Dans tous les cas des puits d'abysse s'ouvrent de plus en plus nombreux partout, le murmure inaudible se mue progressivement et les PJs reconnaissent facilement la voix de Jelenneth qui chante (voir le chapitre [Conclusions](#)).

Conclusions

Un nuage noir s'est formé au-dessus de l'ancien temple des ruines. Un vent froid s'engouffre dans les anciennes cryptes jusqu'aux tréfonds de cette lugubre nécropole (voir la description [des ruines](#)).

La progression jusqu'à la dernière chambre est compliquée. La magie malsaine qui a envahi les lieux a réveillé les morts. Une rencontre avec deux [âmes en peine](#) peut encore être ajoutée au détour d'un couloir.

Finalement les PJs arrivent au lieu du rituel. Licorne a commencé les préparatifs, tracé les cercles d'invocation d'âme et préparé le couteau sacrificiel. Une urne est destinée à accueillir l'esprit de Kel'Zull. Licorne s'est scarifiée pour répandre son sang. Les cornes de licorne disposées autour de la jarre canalisent une faille vers les abysses. Licorne chante et appelle le nom de Kel'Zull.

Le mal l'emporte

Les PJs arrivent les premiers. Lukas est offert en sacrifice à Licorne qui le tue et absorbe sa magie. La dernière corne est placée dans le cercle.

L'esprit de Kel'Zull est conjuré depuis le plan des Abysses. Licorne marchand sa libération. Les PJs peuvent la tuer ou la laisser finir avant de s'approprier le démon pour Sylanthe. Elle reste toutefois immortelle tant que sa malédiction est active, elle peut être tuée mais ressuscite alors le jour suivant.

Si vous souhaitez faire s'affronter les deux groupes, les guerriers du Cercle de Leth arrivent juste après l'accomplissement du rituel. Un combat a lieu pendant lequel Kel'Zull lance l'équivalent d'un [soin de groupe](#) rendant 3D8+5 points de vie aux PJs à chaque tour. Son urne est désormais indestructible.

Sinon ils repartent avec l'urne de Kel'Zull, bien avant que le Cercle de Leth ne parvienne à localiser la chambre sombre du rituel. Sylanthe les récompense généreusement à leur retour.

Le bien l'emporte

Si vous souhaitez faire s'affronter les deux groupes, les PJs parviennent à intercepter les guerriers nars avant qu'ils n'arrivent aux ruines. Bryseis n'a pour seul objectif que de protéger Lukas.

Sinon, les PJs trouvent la chambre du rituel juste avant son accomplissement. Les guerriers nars ont été vaincus par les âmes en peine des cryptes et gisent dans les couloirs.

Lukas est allongé sur une dalle en pierre, prêt à y être sacrifié.

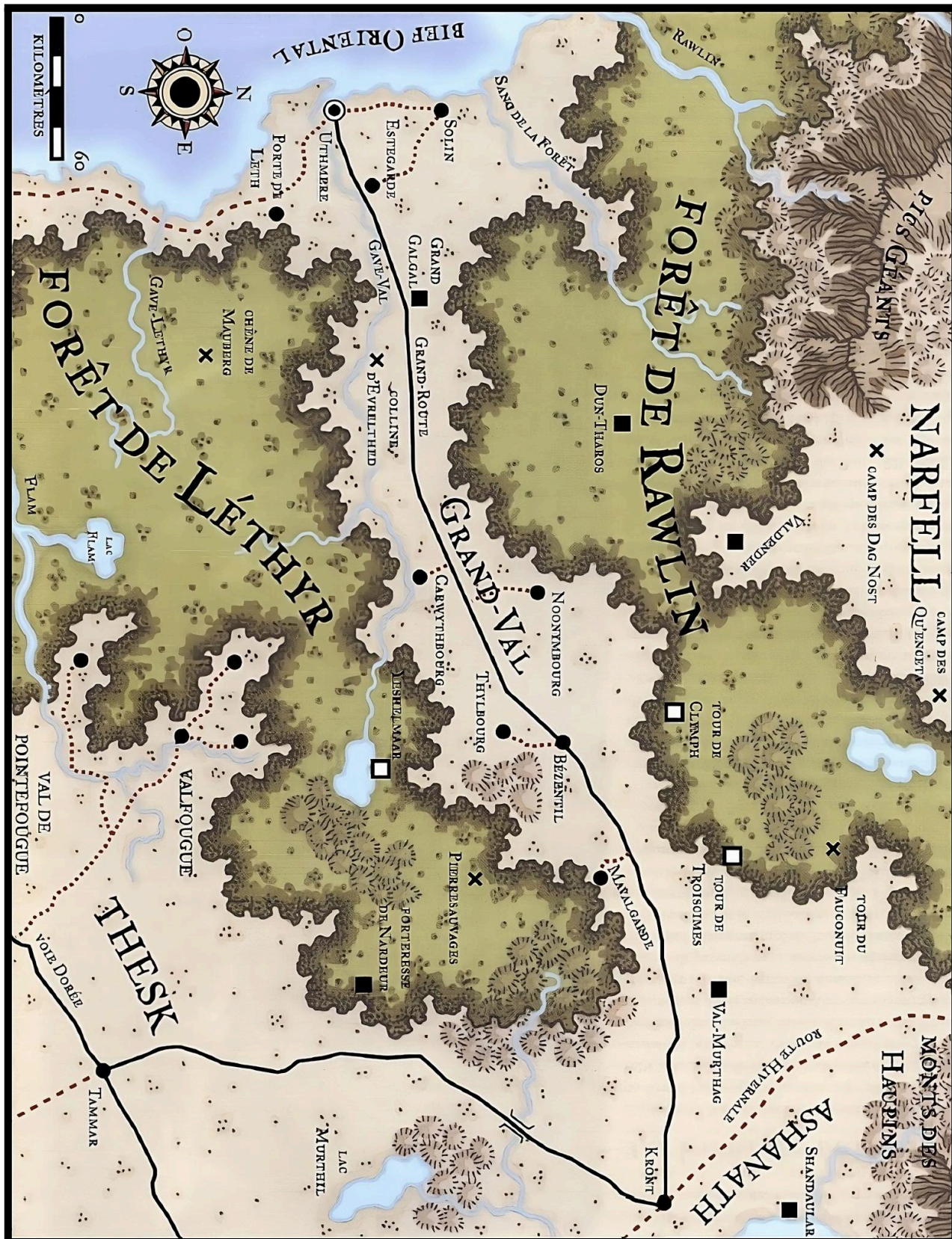
Si les PJs n'ont pas levé le sort d'interdiction, il est possible de remplacer Bryseis par Serra. Dans ce cas, elle s'incarne juste avant leur entrée dans la crypte pour leur prêter main forte. Elle a réagi dès qu'elle a entendu les cris de Lukas, mais le voyage depuis le plan de la lumière lui a pris du temps.

Dans la chambre rituelle, ils affrontent Licorne qui se métamorphose en une licorne sinistre, noire, au crin de flammes et de cendres. Elle s'en prend à Bryseis ou Serra en priorité.

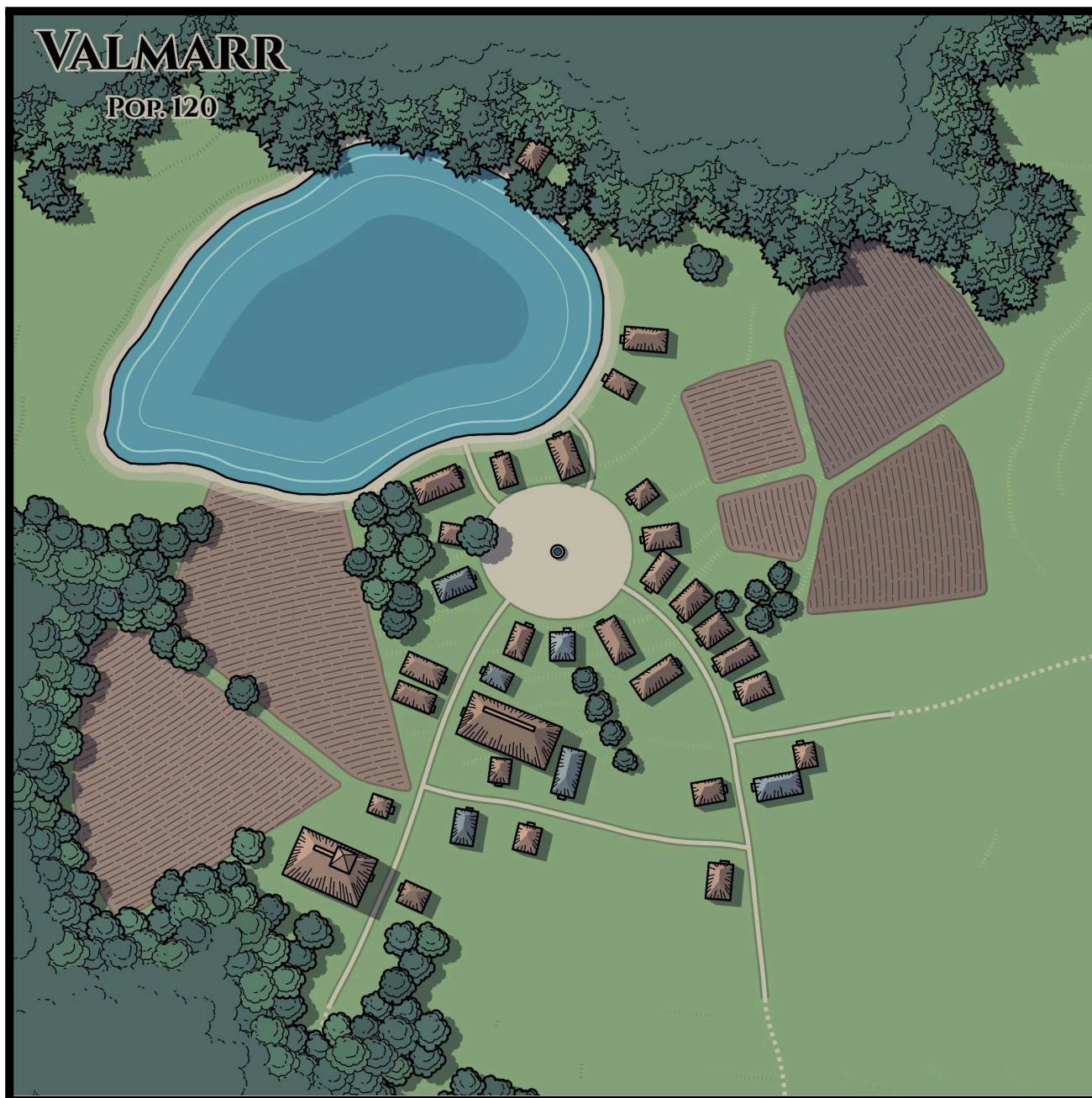
Une fois Licorne vaincue, Serra peut lever la malédiction des deux amantes et proposer son aide aux PJs pour purifier la forêt. Le sort de Licorne est entre les mains des PJs.

A propos des lieux

Carte de la région



Le village de Valmarr



Description

Situé au nord de Noonymbourg, le village de Valmarr ne figure sur aucune carte. C'est un petit village d'à peine 120 personnes.

Sa position, en bordure de la forêt de Rawlin, en fait l'un des endroits les plus dangereux du Grand-Val. De nombreux démons hantent les bois depuis les méfaits perpétrés en 1373 CV par le [Gangréné](#), un druide maléfique, ennemi du Cercle de Leth.

La proximité du bois protège le village contre les vents froids et assure un climat un peu plus doux qu'ailleurs. Le sol du Grand-val est fertile et adapté à l'agriculture mais peu exploité du fait de la [loi](#)

[imposée par les druides](#). Au village on cultive surtout du blé car il est suffisamment vigoureux pour résister aux bourrasques printanières et aux gelées précoces mais chaque habitant a également son propre potager, et quelques bêtes.

La principale richesse du village, et la raison de sa fondation, est l'eau de son lac qui sert principalement pour l'irrigation.

Le village dispose des bâtiments suivants :

- Un puits, au centre de la place centrale. Il a été creusé pour éviter aux habitants de marcher jusqu'à l'étang dont les berges sont

souvent boueuses et particulièrement risquées en hiver.

- La maison de la matriarche, au sud de la place centrale.
- Une grange commune pour entreposer l'essentiel des récoltes.
- Un temple, au sud du village, dédié à la divinité locale, [Eldath](#), déesse des sources, et de la tranquillité. Il comporte de nombreuses représentations de Serra, déva de l'espoir, la protectrice du village (vitraux, statues, etc).
- La maison de Mival se situe au sud du village, juste en face du temple.

Habitants

Tous les habitants sont méfiants. Les nombreux enlèvements d'enfants ont transformé la bourgade en un lieu à l'ambiance sinistre. Les volets sont fermés, les gens parlent peu et sont prompts à la loi du Cercle de Leth qui punit de mort ceux qui dérangent la nature.

Les enlèvements ont commencé il y a environ un an. En tout, c'est pas moins d'une douzaine d'enfants qui sont portés disparus. Le dernier rapt date d'il y a deux mois.

Il n'y a pas d'auberge au village mais les habitants peuvent accueillir les voyageurs chez eux si la matriarche l'impose ou qu'ils sont clairement identifiés comme des envoyés officiels du Cercle de Leth. Ils logent alors avec les bêtes qui sont le principal moyen de chauffage pendant l'hiver.

Seuls les plus braves s'aventurent dans la forêt. Pour l'essentiel, les habitants ont peur de s'y rendre et tout le monde rentre chez soi dès la fin du jour. La chasse et la pêche ne sont pas pratiquées, puisque contraires à la loi druidique.

Olma Dotsk : la matriarche du village. A 80 ans passés, elle est frêle et doit se faire aider pour marcher. C'est elle que l'on consulte pour toutes les décisions à prendre. Elle ne prend pas de décision à la hâte. Elle voit tous les habitants avec bienveillance, quel que soit leurs lubies ou leur passé. Elle a d'ailleurs activement participé à mettre au monde un grand nombre d'entre eux. Beaucoup critiquent sa bienveillance en cette période de méfiance.

Grigor Kulenov : un bûcheron et habile artisan. C'est lui qui a fabriqué la plupart des décorations et talismans que l'on trouve partout dans le village. Il parle peu mais est très observateur et intelligent. Comme la plupart des personnes du village, il se méfie de Mival par superstition depuis l'arrivée de Lukas dans sa vie. Toutefois, il ne rechigne pas à faire

commerce avec lui. Il continue d'aller régulièrement en forêt pour chercher du bois. Il travaille principalement près des ruines car il a remarqué qu'il s'y trouvait moins de démons.



Mara Shemov : une bergère du village. C'est une personne superstitieuse qui fait davantage confiance à son chien, Sacha, qu'aux humains. Elle voue une détestation sans bornes à Pavel et Mival, qu'elle voit comme des marginaux qui n'ont pas leur place au village. Les habitants l'ignorent car ils savent qu'elle s'est aigrie avec la perte de son jeune fils, emporté par la maladie il y a des années, à peu près à l'âge de Lukas aujourd'hui.

Pavel Bersk : un ancien voyageur qui a ramené beaucoup de livres et parchemins de ses voyages. Il pratique un peu de divination pour les villageois. Sa maison est à l'écart, de l'autre côté de l'étang. Il connaît bien les histoires de la région et en particulier le conte de Licorne et Tronçonneuse. Il est vu comme un rebouteux un peu fou. Les enfants en ont peur et se défient mutuellement d'approcher de sa maison. Olma le conseille régulièrement sur les décisions à prendre pour le village.

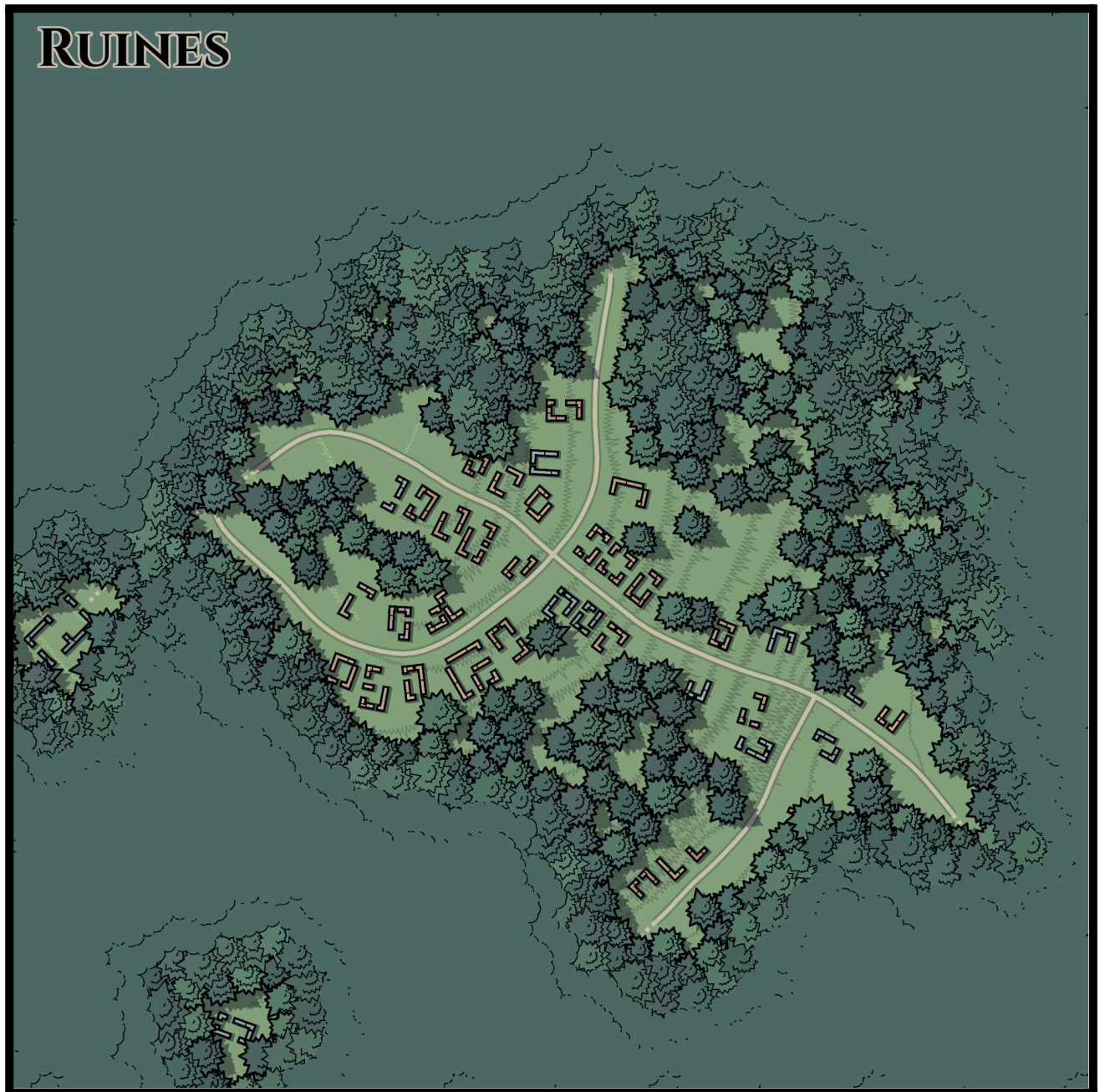
Katernin Dotsk : Prêtresse d'Eldath. C'est avant tout une sage-femme et doctoresse pour les habitants du village. C'est la seule qui traite Mival et son fils réellement avec bienveillance. Elle célèbre le culte d'Eldath et accueille tous les habitants et voyageurs dans le besoin. Depuis que la flétriature a envahi les terres du village, les habitants redoublent de visites au temple. Elle peut parler de Serra, déva de l'espoir, la gardienne tutélaire du village qui insuffle à tous le courage d'affronter les épreuves.

Mival Chernin : le père du jeune Lukas. Il est très pauvre et pieux. Il aspire depuis longtemps à fonder une famille sans succès. A force de dévotion, il a attiré

l'attention de Serra, qui est tombée amoureuse du mortel qu'elle protégeait. Lukas est né de leur union. D'ailleurs tout le monde au village voit le père et son fils d'un mauvais œil malgré son comportement pieux à cause de cette naissance sans mère.

Lukas Chernin : le jeune garçon voit ses pouvoirs, hérités de sa mère, s'éveiller subtilement. S'il souhaite quelque chose avec suffisamment de conviction, la magie s'exprime pour réaliser son souhait. Il a provoqué un certain nombre de désagréments involontaires dans le village cette dernière année et il a également préservé les terres de son père de la flétriature. C'est un garçon réservé, laissé en marge par les autres enfants et regardé d'un mauvais œil par la plupart des gens du village qui lui attribue de plus en plus la responsabilité de leurs malheurs.





Description

Perdues au milieu de la forêt, au nord du village, les ruines sont un vestige de la guerre de la Grande Conflagration. Situées à environ 2h de route à travers bois, elles sont les restes d'un village que la nature a progressivement envahi avec les siècles.

Il ne reste des bâtiments que des fondations, quelques murs dressés et des éléments de charpentes effondrés. Seuls demeurent les éléments en matériaux durables, comme la pierre ou le métal. Certaines bâtisses disposent encore de caves accessibles. Il est parfois possible de pouvoir se déplacer entre elles grâce à des tunnels creusés par des créatures. La plupart sont aujourd'hui inoccupés mais il est possible d'y croiser

des [charognards rampants](#) ou des [oxydeurs](#), en particulier la nuit.

La forêt grouille de démons qui vont et viennent à toute heure du jour et de la nuit. Ils ne s'approchent pas des ruines. Elles sont protégées par un sort d'interdiction, relancé tous les jours par Licorne grâce au grimoire qu'elle a volé à Pavel. Ce sort empêche toute créature ayant du sang de démon d'entrer.

La végétation, ainsi que la flétrissure ont envahi toute la zone. Les plantes sont fanées ou en bonne voie de l'être. Les arbres sont couverts de moisissures et meurent à petit feu. Les animaux sont malades et des petites carcasses peuvent être régulièrement trouvées.



Licorne

C'est au sud-ouest, à l'écart du village, que Licorne a choisi de s'installer, dans les ruines d'une ancienne tour de guet. C'est ici que la flétrissure est la plus avancée. Ici rien ne vit. Les silhouettes des arbres morts dominent une vaste étendue sèche.

Le lieu du rituel

A l'ouest du village se trouve un ancien temple partiellement écroulé dont les tours sont très visibles. Il ne reste rien qui permette d'identifier à quel culte il était voué. On peut y trouver l'accès à l'ancienne crypte.

Des restes de reliques sans valeur et des tombeaux attendent là silencieusement. Au plus profond de la crypte, se dresse un autel où Licorne procède à ses rituels. Lorsqu'on parvient à ce dernier sous-sol, une forte odeur de pourriture prend aux tripes. Dans les nombreuses salles de ce sous-sol, les dalles de pierre ont été retirées et déposées contre les murs. Le sol meuble sert de cimetière où pourrissent les nombreux

enfants à qui Licorne a tenté de donner un semblant de sépulture.



Les bois

Tronçonneuse

Tronçonneuse est arrivée dans la région quelques mois après Licorne. Le territoire des ruines lui est totalement interdit à cause du sortilège d'interdiction. Elle parcourt donc la forêt et campe dans la nature. Les démons ne lui posent pas vraiment de problème, elle reste une vaillante guerrière.

Les orphelins

C'est ici qu'habite également [une bande d'orphelins des bois](#), de pauvres gamins au sang de fiélon issus des expériences du [Gangréné](#). Ils n'ont rien et se cachent dans la forêt, chassés par les démons et les humains qui les considèrent comme des diabolins sans âme. Certains pensent même que leurs enfants enlevés viennent grossir leurs rangs. En réalité il ne s'agit que des descendants de ceux qui peuplaient ces bois avant l'arrivée des démons. Ils ne sont pas nombreux et la plupart ne vivent pas vieux, tout juste sont-ils adolescents.

L'endroit où ils habitent est un mélange de grottes naturelles et de salles creusées dans la terre. Leur groupe se nomme "la famille" et leur logis est "le terrier". Leurs noms sont des adjectifs donnés par leurs parents pour leur apporter bonne fortune. Tous portent des attributs de leur sang fiélon, cornes, yeux rouges, queue, etc. Tous souffrent également de la flétrissure qui s'est installée et du manque de soins. Ils ont le teint blême et sont maigres.

Ils n'accordent leur confiance à personne. Tronçonneuse n'a réussi à entamer le dialogue qu'à force de leur apporter à manger mais elle n'est que tolérée. Elle leur a raconté sa véritable histoire et s'est efforcée de les protéger de Licorne autant que possible.

Les figures marquantes du "terrier" sont les suivantes.

Courageux : un jeune homme de 16 ans. C'est le chef de la troupe. Il voit à peu près tout le monde comme un ennemi et n'a à cœur que la défense de la "famille". Il se bat avec une lance dont il sait se servir. C'est le compagnon de Terrible qu'il consulte pour toutes ses décisions.

Terrible : une jeune femme de 15 ans. C'est la guerrière de la troupe. Elle se bat avec une épée dont

elle sait parfaitement se servir. Elle est froide, impitoyable et commande les enfants sans compassion. C'est la compagne de Courageux.

Curieuse : une petite fille de 6 ans qui passe l'essentiel de son temps à l'extérieur du terrier à l'affût de nouveautés à observer. Elle ne prend pas de risques mais elle est la dernière à fuir et la première à observer à distance.

Astucieuse : une fille de 11 ans portant un crâne de daim comme couvre-chef. Elle fait office de chamane. Elle consomme des champignons hallucinogènes et jette des osselets pour lire les augures. Elle se réfère à ses prédécesseurs "Patient, Mystique et Généreuse" dans pratiquement toutes ses phrases.

Annexes

Réconcilier les deux mondes

Raccords chronologiques

La chronologie des faits est normalement écrite pour que les actions des deux groupes soient suffisamment séparées et cadencées pour ne pas poser de complexité de cohérence. Les faits se déroulent en même temps ou de façon décalée sans grand impact.

Il est toutefois probable que les guerriers nars souhaitent se rendre aux ruines pour le rituel plus tôt que prévu ou que les guerriers du Cercle de Leth veuillent s'attarder au village. Il est même possible que Bryseis ne meure plus tôt ou plus tard, expliquant difficilement un retour d'un côté ou de l'autre.

N'hésitez pas à introduire une chronologie très décalée pour lisser les différences. Quelques nuits de plus pour un groupe peut suffire. Le rituel n'a pas besoin d'être réalisé immédiatement, des préparatifs peuvent expliquer quelques jours de plus avant son accomplissement.

La mort de Licorne ou de Bryseis ne doit pas être un frein. Leur résurrection a des règles insondables, même pour elles. Une heure, un jour, qu'importe le délai avant qu'elles ne reprennent corps et se relèvent. Des cicatrices ou plaies sont d'excellents raccords. Leurs corps se régénèrent intégralement magiquement mais des marques visibles permettent de rappeler une temporalité entre les deux parties.

Le scénario est volontairement écrit pour limiter la possibilité de croisement des deux groupes en temps de jeu. Ceci permet de limiter les risques d'incohérences narratives, en particulier avec des joueurs et joueuses qui chercheraient à briser la continuité volontairement pour le plaisir.

Il est toutefois possible de favoriser de tels croisements pour des MJs ayant de l'expérience. Plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- Des croisements éloignés, les personnages des deux groupes se sont croisés sans se voir.

Un événement particulier d'un côté peut avoir été provoqué par l'autre groupe.

- Des interactions courtes et anodines, les personnages se sont croisés comme on croise des gens dans la rue. Leur échange s'est limité au strict nécessaire, il n'y avait rien dans leurs attitude ou allure qui justifiait plus d'interaction.

Notez un point d'importance : le personnage de Licorne doit rester très dichotomique dans les deux pans de l'histoire, pour conserver son mystère. Elle est Ved'ma, une belle sorcière qui habite quelque part dans la forêt pour un groupe et Jelenneth, une ermite d'une laideur repoussante qui habite dans des ruines pour l'autre. Ce point permet de ne révéler son identité qu'à la fin quel que soit l'ordre dans lequel les parties sont jouées.

Coopération entre joueurs et MJ

Si vous faites le choix de laisser les deux groupes se croiser de près et que vos joueurs et joueuses démontrent une réelle intention de briser la cohérence par plaisir, discutez-en avec eux et recadrez les choses. Le principe du jeu de rôle reste de se raconter une histoire ensemble et que cette expérience soit un plaisir pour tout le monde, MJ compris. Ce n'est pas une confrontation entre les personnes qui jouent et celle qui conte l'histoire mais une collaboration pour raconter une aventure, ensemble, dans un respect mutuel.

PNJs

La section suivante comprend les caractéristiques de combat des PNJs de l'ensemble du scénario, toutes parties confondues.

Certaines créatures standards de D&D5 n'ont pas été reprises ici mais des liens ont été mis directement dans le texte dans ces cas là.

Le facteur de puissance des créatures et leur nombre ont été choisis précautionneusement pour garantir des combats de difficulté croissante mais abordables pour les niveaux des personnages joués.

Pisteur / pisteuse nentyar

Humanoïde de taille M, loyal bon

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté)

Points de vie 75 (10d8 + 30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)

Compétences Acrobaties +7 Dressage +5, Perception +5, Survie +5

Sens Perception passive 21

Langues commun, sylvestre, primordial

Puissance 5 (1800 XP) **Bonus de maîtrise** +3

Oeil de l'archer (3/jour). En action bonus, le pisteur peut ajouter 1d10 à son prochain jet d'attaque ou de dégâts avec un arc long ou un arc court.

Tueur de colosses. Une fois par tour, quand le pisteur touche une créature lors d'une attaque avec une arme, la créature prend 1d8 dégâts supplémentaires si elle est sous son maximum de points de vie.

Défense contre les attaques multiples. Quand une créature touche le pisteur avec une attaque, il gagne un bonus de CA de +4 contre toutes les autres

attaques que peut faire cette créature pour le reste du tour.

Incantation. Le pisteur est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de rôdeur suivants :

Niveau 1 (4 emplacements) : **soins, collet, marque du chasseur**

Niveau 2 (3 emplacements) : **passage sans trace, croissance d'épines**

ACTIONS

Attaques multiples. Le pisteur effectue deux attaques avec l'épée courte ou deux attaques avec l'arc long.

Épée courte. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Arc long. *Attaque à distance avec une arme* : +9 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.



Berger / bergère

Humanoïde de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peaux)

Points de vie 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1/8 (25 XP) Bonus de maîtrise +2

ACTIONS

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants, ou 4 (1d8) dégâts contondants si utilisé avec les deux mains.

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts perforants.

Fronde. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts contondants.

Chien de berger

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12

Points de vie 6 (1d8+2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Puissance 1/8 (25 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien de berger a un avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou l'odorat.

Vivacité. Une fois par tour, le chien de berger peut choisir d'annuler les dégâts qu'il devrait subir d'une attaque au corps à corps ou à distance.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Guide le troupeau. Attaque de zone. Toutes les créatures dans un rayon de 6 m autour du chien de berger doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 2D6 +2 dégâts contondants lié au piétinement des moutons du troupeau. En cas de réussite elles ne subissent que la moitié des dégâts.



Pavel Bersk

Humanoïde de taille M, neutre

Classe d'armure 12 (armure de cuir)

Points de vie 31 (7d8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +6

Compétences Arcanes +5, Investigation +5, Religion +5

Sens Perception passive 13

Langues commun, elfique

Puissance 6 (2300 XP)

Incantation (mage). La caractéristique d'incantation de l'incantateur est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 13, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : **lumière**, **main de mage**, **trait de feu**

Niveau 1 (4 emplacements) : **bouclier**, **mains brûlantes**, **sommeil**

Niveau 2 (2 emplacements) : **invisibilité**

Sorts mineurs puissants. L'incantateur peut ajouter son modificateur de caractéristique d'incantation aux dégâts de ses sorts mineurs.

ACTIONS

Bâton. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. **Touché** : 3 (1d6) dégâts contondants, ou 4 (1d8) dégâts contondants si utilisé avec les deux mains.



Élémentaire de neige

Élémentaire de taille G, loyal neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 114 (10d12 + 48)

Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnérabilités aux dégâts feu

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts froid, perforant, poison

Immunités aux états épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues aquatique, aérien

Puissance 6 (2300 XP)

Corps de neige. Le corps de l'élémentaire est constitué de neige et peut reformer tous les appendices sectionnés au début de chacun de ses tours (aucune action).

L'élémentaire perd 5 (1d10) points de vie à la fin de chaque heure passée à des températures de 4 degrés Fahrenheit ou plus, qui ne peuvent être renouvelés que lorsque l'élémentaire revient à des conditions glaciales.

Forme de blizzard. Par une action bonus à chacun de ses tours, l'élémentaire de neiges peut transformer son corps en un nuage de neige tourbillonnant ou revenir à sa forme normale et solide. Sous forme de blizzard, la taille de l'élémentaire devient TG, sa seule forme de mouvement est le vol à une vitesse de 9m, et il peut entrer et occuper l'espace d'autres créatures.

Sous forme de blizzard, l'élémentaire gagne l'immunité contre les dégâts contondants, perçants et

tranchants non magiques, ainsi que la résistance à tous les autres dégâts non magiques, à l'exception du feu, auquel il est vulnérable. Une créature qui entre dans l'espace de l'élémentaire pour la première fois au cours d'un tour, ou qui commence son tour à l'intérieur, subit 7 (2d6) dégâts de froid alors qu'elle est secouée par des vents glaciaux.

Marche sur glace. L'élémentaire peut se déplacer et escalader des surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un test de capacité. De plus, les terrains difficiles composés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de déplacement supplémentaire.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire effectue deux attaques de coup.

Coup (forme solide uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 13 (2d8 + 3) dégâts contondants.

Coup de vent glacial (Recharge 5-6). L'élémentaire projette un vent glacial dans un cône de 9 m, forçant chaque créature présente dans la zone à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, une créature subit 10 (3d6) dégâts de froid, sa vitesse est réduite de moitié et elle ne peut pas réagir avant la fin de son prochain tour. En cas de sauvegarde réussie, la créature subit la moitié des dégâts et ne subit aucun autre effet.

Ramassez la neige (3/jour). L'élémentaire rassemble de la neige fraîche et intacte sur une zone de 3 m carrés à sa portée et la place sur son corps. L'élémentaire récupère 22 (4d10) points de vie. Cela perturbe la neige dans la zone où elle a été collectée.



Golem du potager / des pâturages

Artificiel de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 178 (17d10 + 85)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10

Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler

Puissance 10 (5900 XP)

Absorption de l'acide. Lorsque le golem subit des dégâts d'acide, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts d'acide causés.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altéreraient son apparence.

Résistance à la magie. Le golem a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Lenteur (Recharge 5-6). Le golem cible une ou plusieurs créatures qu'il peut voir dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. En cas d'échec, une cible ne peut pas utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut pas faire plus d'une attaque à son tour. En outre, la cible peut à son tour prendre une action normale ou une action bonus, mais pas les deux. Ces effets durent pendant 1 minute. Une cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, l'effet se terminant en cas de réussite.



Enlaceur

Monstruosité de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)

Points de vie 93 (11d10 + 33)

Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Discrétion +5, Perception +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 16

Langues —

Puissance 5 (1800 PX)

Apparence trompeuse. Tant que l'enlaceur reste immobile, il ne peut être distingué d'une formation naturelle de caverne, comme une stalagmite.

Filaments agrippants. L'enlaceur peut avoir jusqu'à 6 filaments à la fois. Chaque filament peut être attaqué (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité au poison et aux dégâts psychiques). Détruire un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut faire sortir un filament de remplacement à son prochain tour. Un filament peut également être rompu si une créature utilise son action pour effectuer un jet de Force DD 15 contre elle.

Pattes d'araignée. L'enlaceur peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques avec ses filaments, utilise Embobiner, et effectue une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.

Filament. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 15 m, une créature. *Touché* : La cible est agrippée (évasion DD 15). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et a un désavantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, et l'enlaceur ne peut plus utiliser le même filament sur une autre cible.

Embobiner. L'enlaceur tire à lui sur 7,50 mètres chaque créature qu'il a agrippée.



Nycaloth

Fiélon de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)

Points de vie 123 (13d10 + 52)

Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Intimidation +6, Perception +4

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux dégâts acide, poison

Immunités aux états empoisonné

Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

Langues abyssal, infernal, télépathie 18 m

Puissance 9 (5000 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée du nycaloth est le Charisme. Le nycaloth peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : **ténèbres**, **détection de la magie**, **dissipation de la magie**, **invisibilité** (personnel uniquement), **image miroir**

Résistance à la magie. Le nycaloth a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du nycaloth sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nycaloth effectue deux attaques au corps à corps, ou effectue une attaque au corps à corps et une téléportation avant ou après avoir attaqué.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou subir 5 (2d4) dégâts tranchants au début de chacun de ses tours à cause de cette blessure fiélon. Chaque fois que le nycaloth touche avec cette attaque la cible blessée, les dégâts qu'elle subit à chaque tour augmentent de 5 (2d4). Toute créature peut utiliser son action pour soigner la blessure en réussissant un jet de Sagesse (Médecine) DD 13. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Hache à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 18 (2d12 + 5) dégâts tranchants.

Téléportation. Le nycaloth se téléporte magiquement, avec tout l'équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 18 mètres autour de lui.



Orphelin

Humanoïdes de taille M, neutre

Classe d'armure 12

Points de vie 11 (2d8 + 2)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Compétences Survie +4, Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun

Puissance 1/4 (50 PX)

Fuite agile. L'orphelin peut Se cacher ou Se désengager à chacun de ses tours en utilisant une action bonus.

ACTIONS

Dague. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible.
Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Fronde. *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.



Âme en peine

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13

Points de vie 67 (9d8 + 27)

Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunités aux dégâts nécrotique, poison

Immunités aux états à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues les langues qu'elle connaissait de son vivant

Puissance 5 (1800 PX)

Déplacement intangible. L'âme en peine peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Détection de la vie. Grâce à la magie, l'âme en peine peut sentir la présence de créatures qui ne sont ni des

morts-vivants ni des créatures artificielles jusqu'à 7,5 kilomètres de distance. Elle connaît dans quelle direction elles se trouvent, mais pas leur localisation exacte.

ACTIONS

Absorption de vie. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Touché : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas subir une diminution de son maximum de points de vie égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Création de spectre. L'âme en peine prend pour cible un humanoïde se trouvant à 3 mètres ou moins, décédé depuis 1 minute maximum et dont la mort fut violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.



Serra

Céleste de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)

Points de vie 136 (16d8 + 64)

Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9

Compétences Intuition +9, Perception +9

Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Immunités aux états charmé, effrayé, épuisement

Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 19

Langues toutes, télépathie 36 m

Puissance 10 (5900 PX)

Armes angéliques. Les attaques de Serra avec une arme sont magiques. Lorsqu'elle touche avec n'importe quelle arme, l'arme inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (inclus dans l'attaque ci-contre).

Incantation innée. La caractéristique d'incantation innée de Serra est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, qui nécessitent uniquement une composante verbale :

À volonté : **détection du mal et du bien**

1/jour chacun : **communion, rappel à la vie**

Résistance à la magie. Serra a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Serra effectue deux attaques au corps à corps.

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 18 (4d8) dégâts radiants.

Contact guérisseur (3/jour). Serra touche une autre créature. La cible récupère par magie 20 (4d8 + 2) points de vie et est guérie de toutes malédictions, maladies, poisons, aveuglement ou assourdissement.

Changement de forme. Serra se métamorphose magiquement en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou bien retrouve sa forme véritable. Elle retrouve sa forme originale si elle meurt. L'équipement qu'elle porte ou transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix de Serra). Dans sa nouvelle forme, elle garde ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, son mode de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses sens spéciaux sont remplacés par ceux de la nouvelle forme, et elle gagne les statistiques et capacités (hors capacités de classe, actions légendaires et les actions de repaire) que possède la nouvelle forme et qui lui font défaut.



Licorne (Jelenneth)

Elfe de taille M, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16 (armure de peaux, armure naturelle)

Points de vie 132 (24d8 + 24)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9

Compétences Médecine +9, Nature +5, Perception +9

Sens Perception passive 19

Langues druidique, abyssal, elfique

Puissance 12 (8400 PX)

Incantation. Licorne est une lanceuse de sorts de niveau 18. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Elle a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : **druidisme, réparation, bouffée de poison, flammes**

Niveau 1 (4 emplacements) : **soins, enchevêtrement, lueurs féériques, communication avec les animaux**

Niveau 2 (3 emplacements) : **messager animal, sens animal, immobilisation de personne**

Niveau 3 (3 emplacements) : **invocation d'animaux, fusion dans la pierre, respiration aquatique**

Niveau 4 (3 emplacements) : **domination de bête, localisation de créature, peau de pierre, mur de feu**

Niveau 5 (3 emplacements) : **communion avec la nature, soins de groupe, passage par les arbres**

Niveau 6 (1 emplacement) : **guérison, festin des héros, rayon de soleil**

Niveau 7 (1 emplacement) : **tempête de feu**

Niveau 8 (1 emplacement) : **formes animales**

Niveau 9 (1 emplacement) : **prémonition**

ACTIONS

Cimeterre. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Changement de forme (2/jour). Licorne se métamorphose magiquement en une **licorne** sinistre, noire, au crin de flammes et de cendres ou en un élémentaire d'un FP de 6 ou moins et peut rester sous cette forme durant 9 heures. Elle peut choisir si son équipement tombe au sol, se fond avec sa nouvelle forme, ou est porté par la nouvelle forme. Elle reprend sa forme réelle si elle meurt ou tombe inconsciente. Licorne peut reprendre sa forme réelle en utilisant une action bonus lors de son tour. Sous une nouvelle forme, elle conserve ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, ses mouvements, sa Force et sa Dextérité sont remplacés par ceux de la nouvelle forme et elle obtient les sens, les compétences, les traits, les actions et les réactions (sauf les capacités de classe, les actions légendaires et les actions de repaire) de sa nouvelle forme qu'elle n'a pas déjà. Elle peut sous cette nouvelle forme lancer ses sorts qui ont des composantes verbales ou somatiques. Les attaques sous sa nouvelle forme sont considérées comme magiques pour ce qui est des résistances et des immunités aux attaques non magiques.

Marque d'Orcus. L'exaltation du combat fait réagir la flétrissure proche de Licorne qui ronge tout ce qui est à sa portée, causant 1D4 dégâts nécrotiques aux créatures à 3m d'elle.



Tronçonneuse (Bryseis)

Tieffeline de taille M, chaotique bonne

Classe d'armure 18 (harnois)

Points de vie 229 (27d8 + 108)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +9, Dex +7, Con +8

Compétences Athlétisme +9, Intimidation +8,

Perception +5, Persuasion +8

Sens Perception passive 15

Langues deux langues au choix

Puissance 12 (8400 PX) **Bonus de maîtrise** +4

Inflexible (3/jour). Tronçonneuse peut relancer un jet de sauvegarde raté. Elle doit utiliser le nouveau résultat.

Survivante. Tronçonneuse récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie mais qu'elle possède moins de la moitié de son maximum de points de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. Tronçonneuse effectue deux attaques avec son épée Fendrefer ou son arc court.

Fendrefer. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Arc court. *Attaque à distance avec une arme* : +7 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Marque d'Orcus. L'exaltation du combat fait réagir la flétrissure proche de Tronçonneuse qui ronge tout ce qui est à sa portée, causant 1D4 dégâts nécrotiques aux créatures à 3m d'elle.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Tronçonneuse peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Elle récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Commandement des alliés. Tronçonneuse cible un allié qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres ou moins d'elle. Si la cible peut la voir et l'entendre, elle peut effectuer une attaque avec une arme en utilisant une réaction et gagne un avantage sur ce jet d'attaque.

Attaque avec une arme. Tronçonneuse effectue une attaque avec Fendrefer ou son arc court.

Ennemi apeuré (coûte 2 actions). Tronçonneuse cible une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Si la cible peut la voir et l'entendre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de Tronçonneuse.



Prétirés

La section suivante comprend les prétirés pour les deux groupes. Le genre de chaque personnage est libre.

Les premiers prétirés sont les guerriers nars, d'alignement mauvais :

- Guerrier humain
- Occultiste elfe noir
- Barbare nain
- Ensorceleur demi-elfe

Les seconds prétirés sont les guerriers du Cercle de Leth, d'alignement bon :

- Rôdeur elfe
- Paladin humain
- Druide gnome
- Moine halfelin



NOM DU PERSONNAGE

Guerrier (champion) 9

CLASSE & NIVEAU

Soldat

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Humain

RACE

Loyal mauvais

ALIGNEMENT

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+4
18

DEXTÉRITÉ
+4
18

CONSTITUTION
+2
14

INTELLIGENCE
-1
9

SAGESSE
+0
11

CHARISME
+2
14

INSPIRATION

+4 BONUS DE MAÎTRISE

+8 Force
 +4 Dextérité
 +6 Constitution
 -1 Intelligence
 +0 Sagesse
 +2 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

+8 Acrobaties (Dex)
 +0 Arcanes (Int)
 -1 Athlétisme (For)
 +8 Discretion (Dex)
 +2 Dressage (Sag)
 -1 Escamotage (Dex)
 +0 Histoire (Int)
 +6 Intimidation (Cha)
 -1 Intuition (Sag)
 +0 Investigation (Int)
 -1 Médecine (Sag)
 +4 Nature (Int)
 +2 Perception (Sag)
 +2 Persuasion (Cha)
 -1 Religion (Int)
 +4 Représentation (Cha)
 +4 Survie (Sag)
 +0 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

16 CA **+4 INITIATIVE** **9 ft. VITESSE**

Maximum de points de vie **76**

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **9d10** Succès
Échecs

DÉS DE VIE JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Épée longue	+8	1d8+4 tranchant
Pique	+8	1d10+4 perforant
Hachette	+8	1d6+4 tranchant
Arc long	+8	1d8+4 perforant

Épée longue. Corps à corps : +8 (1d8+4 tranchant ; polyvalente (1d10))

Pique. Corps à corps : +8 (1d10+4 perforant ; lourde, allonge, à deux mains)

Hachette. Corps à corps : +8 (1d6+4 tranchant ; légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Arc long. Distance : +8 (1d8+4 perforant ; munitions (portée 45 m/180 m), lourde, à deux mains)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

Je peux faire baisser le regard d'un chien des enfers sans broncher.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Puissance. Dans la vie comme à la guerre, le plus fort gagne.

IDÉAUX

Mon honneur est ma vie.

LIENS

Je préfère manger mon armure plutôt qu'admettre que je me suis trompé.

DÉFAUTS

Second souffle (1d10+9 hp/rest)

Style de combat (Defense)

Fougue (+1 action/rest)

Critique amélioré (19-20)

Attaque supplémentaire (+1 Atk/round)

Athlète accompli (+2)

Inflexible (1/long rest)

Grade militaire

CAPACITÉS ET TRAITS

14 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, armes de guerre

Armures toutes les armures, boucliers,

Outils jeu, véhicules (terrestres)

Langues commun, abyssal

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 5

PP 0

Épée longue, pique, hachette (2), arc long, armure de cuir, dés, 20 flèches, sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, vêtements communs, trophée, insigne de grade, bourse

ÉQUIPEMENT



NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

Le peuple nar a été forgé par le froid de ses vastes steppes. Les habits sont faits de peaux, les visages sont halés par le soleil qui se reflète sur la neige. Les cheveux sont coupés courts, rasés, ou coupés pour ne garder qu'une longue et fière queue de cheval.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Peuple : tribu nare des Creels
Souveraine : sorcière tieffeline Sylanth
Commandante et alliée : sorcière des bois au nom inconnu, nous l'appelons Ved'ma, littéralement "sorcière" dans notre langue

Les Nars sont les descendants de prêtres démoniaques qui dominaient jadis le vieux Narfell. Ils sont devenus des maraudeurs et des pilleurs sanguinaires qui se combattent les uns les autres et qui s'en prennent à quiconque pénètre au Narfell. Le froid impitoyable et les conditions de vie difficile les ont rendu aussi durs que leur pays, et leur force d'âme peut se révéler aussi bien sous la forme d'un immense dévouement que d'une cruauté impitoyable.

Les Nars sont de féroces cavaliers croyant que tous les individus sont jugés par leurs actions. Ils suivent les troupeaux de rennes et de bœufs dont ils mangent la viande. Lorsque la nuit tombe les Nars érigent des villages de tentes temporaires qu'ils appellent "petites rencontres".

Les chevaux nars à poils longs sont grands, résistants, forts et peuvent supporter de grands labours. Ils représentent la principale richesse du pays.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Soldat (Éclaireur)

J'appartiens à la tribu Creel. Nous sommes les descendants de la glorieuse Narfell et de ses puissants sorciers qui ont su tirer avantage des puissances démoniaques pour parvenir à leurs fins. Je sers la puissante sorcière tieffeline Sylanth qui soumet à elle des hordes de démons pour la gloire de notre tribu.

Pour elle, j'ai été volontaire avec d'autres pour partir au sud, dans la forêt de Rawlin, un bois infesté de démons. Ensemble nous avons pour mission de servir et d'assister une sorcière des bois, une elfe aussi magnifique que mortelle. Elle aspire à ramener à la vie le puissant démon Kel'Zull, que Sylanth souhaite soumettre.

Après un long voyage, nous avons du laisser nos montures pour la trouver au coeur de la forêt et la convaincre de l'assister. Elle a rapidement pris sa place légitime de commandante et nous traite avec l'autorité que nous entendons d'elle. Depuis deux mois de présence en ces lieux, elle nous a essentiellement envoyé traquer et tuer des licornes, dont les cornes doivent servir à canaliser l'âme de Kel'Zull dans un réceptacle.

C'est ma fierté que de pouvoir mettre mes armes à contribution de la gloire de ma tribu.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



NOM DU PERSONNAGE

Occultiste (Fiélon) 9

CLASSE & NIVEAU

Elfe noir

RACE

Charlatan

HISTORIQUE

Chaot. mauvais

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
-1
8

DEXTÉRITÉ
+2
14

CONSTITUTION
+3
16

INTELLIGENCE
+0
10

SAGESSE
+1
13

CHARISME
+4
18

INSPIRATION

+4 **BONUS DE MAÎTRISE**

JETS DE SAUVEGARDE

- 1 Force
- +2 Dextérité
- +3 Constitution
- +0 Intelligence
- +5 Sagesse
- +8 Charisme

COMPÉTENCES

- +2 Acrobaties (Dex)
- +4 Arcanes (Int)
- 1 Athlétisme (For)
- +2 Discretion (Dex)
- +1 Dressage (Sag)
- +6 Escamotage (Dex)
- +4 Histoire (Int)
- +4 Intimidation (Cha)
- +1 Intuition (Sag)
- +0 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +5 Perception (Sag)
- +4 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- +4 Représentation (Cha)
- +1 Survie (Sag)
- +8 Tromperie (Cha)

13 CA

+2 INITIATIVE

9 m VITESSE

Maximum de points de vie 75

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 9d8

Succès

Échecs

DÉS DE VIE

JDS CONTRE LA MORT

ATTAQUES ET INCANTATIONS

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Dague	+6	1d4+2 perforant
Masse d'armes	+3	1d6-1 contondant

Dague. Corps à corps : +6 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Masse d'armes. Corps à corps : +3 (1d6-1 contondant ; -)

Les sarcasmes et les insultes sont mes armes favorites.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Créativité. Je ne fais jamais deux fois la même arnaque (Chaotique).

IDÉAUX

Je dois tout à mon maître, une horrible personne qui est probablement en train de mourir en prison.

LIENS

Je suis persuadé que jamais personne ne pourra me rouler de la manière dont je roule les autres.

DÉFAUTS

15 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

Armes armes courantes, rapière, épée courte, arbalète de poing

Armures armures légères,

Outils kit de contrefaçon, kit de déguisement

Langues commun, elfique

MAÎTRISES ET LANGUES

ÉQUIPEMENT

PC 0

PA 0

PE 0

PO 5

PP 0

Dague (2), masse d'armes, armure de cuir, kit de déguisement, focaliseur arcanique/sceptre, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, vêtements fins, outils d'escroquerie, bourse

Poids de l'équipement 43.5 kg
- Coût 96.3 po

Poids des pièces 0.15 kg

Liste de sorts étendue *

Bénédictio du ténébreux

Magie de pacte

Manifestations occultes (Décharge déchirante, Armure d'ombres, Vision du diable, Lame assoiffée, Présence captivante)

Faveur de pacte (Pacte de la Chaîne ; appel de familler)

Chance du ténébreux

Vision dans le noir (36 m)

Sens aiguisés *

Ascendance féérique (AV aux JdS vs charme et la magie ne peut pas vous endormir)

Transe (4h de méditation remplacent 8h de sommeil)

Entraînement aux armes drows *

Sensibilité au soleil

Magie drow (ténèbres, lueurs féériques 1/ repos long ; lumières dansantes à volonté)

Fausse identité

CAPACITÉS ET TRAITS



ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

NOM DU PERSONNAGE

Le peuple nar a été forgé par le froid de ses vastes steppes. Les habits sont faits de peaux, les visages sont halés par le soleil qui se reflète sur la neige. Les cheveux sont coupés courts, rasés, ou coupés pour ne garder qu'une longue et fière queue de cheval.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Peuple : tribu nare des Creels
 Souveraine : sorcière tieffeline Sylanth
 Commandante et alliée : sorcière des bois au nom inconnu, nous l'appelons Ved'ma, littéralement "sorcière" dans notre langue

Les Nars sont les descendants de prêtres démoniaques qui dominaient jadis le vieux Narfell. Ils sont devenus des maraudeurs et des pilleurs sanguinaires qui se combattent les uns les autres et qui s'en prennent à quiconque pénètre au Narfell. Le froid impitoyable et les conditions de vie difficile les ont rendu aussi durs que leur pays, et leur force d'âme peut se révéler aussi bien sous la forme d'un immense dévouement que d'une cruauté impitoyable.

Les Nars sont de féroces cavaliers croyant que tous les individus sont jugés par leurs actions. Ils suivent les troupeaux de rennes et de bœufs dont ils mangent la viande. Lorsque la nuit tombe les Nars érigent des villages de tentes temporaires qu'ils appellent "petites rencontres".

Les chevaux nars à poils longs sont grands, résistants, forts et peuvent supporter de grands labours. Ils représentent la principale richesse du pays.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Charlatan (Je truque un jeu de chance)

Je suis l'un des aspirants de la puissante sorcière Sylanth, souveraine de l'une des 27 tribus du Narfell. Elle s'efforce de conférer puissance et respect à notre peuple en soumettant des hordes de démons à ses ordres. Sous sa tutelle, j'ai fait un pacte avec l'un d'entre eux pour acquérir de puissants pouvoirs.

Lorsqu'elle a entendu parler d'une sorcière elfe qui tentait de ramener l'esprit du puissant Kel'Zull, hiérophante de l'Annihilation, j'ai naturellement été volontaire pour aller la rencontrer. Après un long voyage, elle nous a trouvé, aussi puissante et belle que Sylanth elle-même. Sans nom, nous la baptisâmes Ved'ma, "sorcière" dans notre langue du nord.

Nous nous sommes placés sous son autorité, comme l'avait exigé Sylanth, pour l'assister à réaliser le rituel. A l'issue de celui-ci et après qu'elle ait obtenu la faveur à laquelle elle aspire, nous avons obtenu l'assurance qu'elle nous remette son âme pour la gloire de Sylanth.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR

Occultiste (Cha)

CLASSE D'INCANTATION
(CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

SORTS À PRÉPARER
CHAQUE JOUR

16

DD DE SAUVEGARDE
DES SORTS

+8

BONUS D'ATTAQUE
AVEC UN SORT

0 SORTS MINEURS

décharge occulte
illusion mineure
main de mage

NIVEAU
DU
SORT EMBLEMES EMBLEMES UTILISÉS

1 2

armure d'agathys
 maléfice
 représailles infernales

2

image miroir
 cécité/surdité

3

contresort
 peur

4

porte dimensionnelle
 bouclier de feu

5

contact avec un autre plan

6

7

8

9



Barbare (berserker) 9

CLASSE & NIVEAU

Sauvageon

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Nain des montagnes

RACE

Loyal mauvais

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

NOM DU PERSONNAGE

FORCE
+4
18

DEXTÉRITÉ
+2
14

CONSTITUTION
+3
17

INTELLIGENCE
-1
8

SAGESSE
+1
12

CHARISME
+0
11

INSPIRATION

+4 **BONUS DE MAÎTRISE**

+8 Force
 +2 Dextérité
 +7 Constitution
 -1 Intelligence
 +1 Sagesse
 +0 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

+2 Acrobaties (Dex)
 -1 Arcanes (Int)
 +8 Athlétisme (For)
 +2 Discrétion (Dex)
 +1 Dressage (Sag)
 +2 Escamotage (Dex)
 -1 Histoire (Int)
 +4 Intimidation (Cha)
 +1 Intuition (Sag)
 -1 Investigation (Int)
 +1 Médecine (Sag)
 +3 Nature (Int)
 +1 Perception (Sag)
 +0 Persuasion (Cha)
 -1 Religion (Int)
 +0 Représentation (Cha)
 +5 Survie (Sag)
 +0 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

15 **CA** +2 **INITIATIVE** 10,50 m **VITESSE**

Maximum de points de vie **95**

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **9d12** Succès
Échecs

DÉS DE VIE **JDS CONTRE LA MORT**

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Hache à deux main	+8	1d12+4 tranchant
Hachette	+8	1d6+4 tranchant
Javeline	+8	1d6+4 perforant

Hache à deux mains. Corps à corps : +8 (1d12+4 tranchant ; lourde, à deux mains)

Hachette. Corps à corps : +8 (1d6+4 tranchant ; légère, lancer (portée 6 m/18 m))

Javeline. Corps à corps : +8 (1d6+4 perforant ; lancer (portée 9 m/36 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

Je me sens bien plus dans mon élément entouré d'animaux que de personnes.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Puissance. Les plus forts sont destinés à gouverner.

IDÉAUX

Ma famille, mon clan ou ma tribu sont les choses les plus importantes dans ma vie, même lorsqu'ils sont loin de moi.

LIENS

N'espérez pas que je sauve ceux qui ne peuvent pas se sauver eux-même. C'est la loi de la nature, les forts survivent et les faibles périssent.

DÉFAUTS

11 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

Armes armes courantes, armes de guerre, hachette, hache d'armes, marteau léger, marteau de guerre

Armures armures légères et intermédiaires, boucliers, armures légères et intermédiaires

Outils outils de forgeron, flûte

Langues commun, elfique, nain

MAÎTRISES ET LANGUES

PC: 0

PA: 0

PE: 0

PO: 5

PP: 0

Hache à deux mains, hachette (2), javeline (4), sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, piège à mâchoires, vêtements de voyage, bâton, trophée, bourse

Poids de l'équipement 53.5 kg - Coût 64 po

Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT

Rage (4/repos long ; DG +3)

Défense sans armure *

Attaque téméraire (AV à l'attaque au Càc mais AV aux attaques contre soi)

Sens du danger (AV aux JdS de Dex vs effets visibles comme pièges ou sorts)

Frénésie

Attaque supplémentaire (+1 Att/round)

Déplacement rapide *

Rage aveugle

Instinct sauvage

Critique brutal (+1DDG)

Vision dans le noir (18 m)

Résistance naine (AV aux JdS vs poison)

Entraînement aux armes naines *

Maîtrise des outils *

Connaissance de la pierre (bonus de maîtrise x2 aux jets d'Int (Histoire) en relation avec la pierre)

Formation au port des armures naines *

Éternel vagabond

CAPACITÉS ET TRAITS



ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

NOM DU PERSONNAGE

Le peuple nar a été forgé par le froid de ses vastes steppes. Les habits sont faits de peaux, les visages sont halés par le soleil qui se reflète sur la neige. Les cheveux sont coupés courts, rasés, ou coupés pour ne garder qu'une longue et fière queue de cheval.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Peuple : tribu nare des Creels
 Souveraine : sorcière tieffeline Sylanth
 Commandante et alliée : sorcière des bois au nom inconnu, nous l'appelons Ved'ma, littéralement "sorcière" dans notre langue

Les Nars sont les descendants de prêtres démoniaques qui dominaient jadis le vieux Narfell. Ils sont devenus des maraudeurs et des pilleurs sanguinaires qui se combattent les uns les autres et qui s'en prennent à quiconque pénètre au Narfell. Le froid impitoyable et les conditions de vie difficile les ont rendu aussi durs que leur pays, et leur force d'âme peut se révéler aussi bien sous la forme d'un immense dévouement que d'une cruauté impitoyable.

Les Nars sont de féroces cavaliers croyant que tous les individus sont jugés par leurs actions. Ils suivent les troupeaux de rennes et de bœufs dont ils mangent la viande. Lorsque la nuit tombe les Nars érigent des villages de tentes temporaires qu'ils appellent "petites rencontres".

Les chevaux nars à poils longs sont grands, résistants, forts et peuvent supporter de grands labours. Ils représentent la principale richesse du pays.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Sauvageon (Guide)

J'appartiens à la tribu Creel. Nous sommes les guerriers les plus impitoyables et endurants de nos vastes steppes. Notre reine, la sorcière Sylanth, est si féroce qu'elle soumet des hordes de démons comme de vulgaires chiens. J'appartiens au corps des guides de notre armée. J'ai donc l'habitude de m'aventurer au loin pour faire du repérage de fiélons en tous genres qui pourraient rejoindre nos rangs.

C'est ma grande connaissance de la forêt de Rawlin, infestée de démons depuis des siècles, qui m'a fait accepter de partir avec un groupe de membres de la tribu plus au sud. Notre mission était de trouver une sorcière locale dont les objectifs nécromantiques pouvaient servir notre reine.

Après un long voyage, nous avons malheureusement abandonné nos montures peu adaptées pour les bois. Après des jours de marche c'est elle qui nous a trouvé. Une elfe magnifique, charismatique. Je ne doute pas qu'elle soit une puissante sorcière. Comme demandé par notre reine, nous nous sommes mis à son service.

Depuis deux mois, je continue mon travail de pistage habituel pour elle. Nous repérons et braconnons des cornes de licorne pour un rituel qu'elle doit mener. Une fois celui-ci accompli, nous pourrions rentrer chez nous avec l'âme d'un démon majeur qui apportera encore plus de force à notre tribu.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



NOM DU PERSONNAGE

Enorceleur (âme infernale) 9 Acolyte

CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Demi-elfe

Loyal mauvais

POINTS D'EXPÉRIENCE

RACE

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+0
10

DEXTÉRITÉ
+1
12

CONSTITUTION
+2
14

INTELLIGENCE
+3
16

SAGESSE
-1
8

CHARISME
+4
18

INSPIRATION

+4 **BONUS DE MAÎTRISE**

+0 Force
 +1 Dextérité
 +6 Constitution
 +3 Intelligence
 -1 Sagesse
 +8 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

+1 Acrobaties (Dex)
 +7 Arcanes (Int)
 +0 Athlétisme (For)
 +1 Discrétion (Dex)
 -1 Dressage (Sag)
 +1 Escamotage (Dex)
 +7 Histoire (Int)
 +4 Intimidation (Cha)
 +3 Intuition (Sag)
 +3 Investigation (Int)
 +3 Médecine (Sag)
 +3 Nature (Int)
 -1 Perception (Sag)
 +8 Persuasion (Cha)
 +7 Religion (Int)
 +4 Représentation (Cha)
 -1 Survie (Sag)
 +4 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

11 CA +1 INITIATIVE 9 m VITESSE

Maximum de points de vie 56

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 9d6 Succès
Échecs

DÉS DE VIE JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Bâton	+4	1d6 contondant
Dague	+5	1d4+1 perforant

Bâton. Corps à corps : +4 (1d6 contondant ; polyvalente (1d8))

Dague. Corps à corps : +5 (1d4+1 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

J'idolâtre un héros particulier de ma foi, et renvoie constamment à ses actes et à son exemple (Sylanth).

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Tradition. Les anciennes traditions de culte et de sacrifice doivent être préservées et respectées.

IDÉAUX

Je dois ma vie à Sylanth qui m'a recueilli quand mes parents sont morts.

LIENS

Je juge sévèrement les autres, en partie parce que je suis encore plus sévère envers moi-même.

DÉFAUTS

Magie divine (Mal ; blessure)

Favori des dieux (2d4)

Source de magie (9 pts)

Métamagie (Sort renforcé, Sort accéléré)

Soins améliorés

Vision dans le noir (18 m)

Ascendance féerique (AV aux JdS contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir)

Polyvalence *

Abri du fidèle

CAPACITÉS ET TRAITS

9 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes dague, fléchette, fronde, bâton, arbalète légère

Armures

Outils

Langues commun, elfique, nain, abyssal, infernal

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 5

PP 0

Bâton, dague (2), focaliseur arcanique/baguettes, sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, symbole sacré/amulette, vêtements communs, livre de prière, bâtonnets d'encens (5), habits de cérémonie, bourse

Poids de l'équipement 35 kg - Coût 34.7 po

Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT



NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

Le peuple nar a été forgé par le froid de ses vastes steppes. Les habits sont faits de peaux, les visages sont halés par le soleil qui se reflète sur la neige. Les cheveux sont coupés courts, rasés, ou coupés pour ne garder qu'une longue et fière queue de cheval.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Peuple : tribu nare des Creels
Souveraine : sorcière tieffeline Sylanth
Commandante et alliée : sorcière des bois au nom inconnu, nous l'appelons Ved'ma, littéralement "sorcière" dans notre langue

Les Nars sont les descendants de prêtres démoniaques qui dominaient jadis le vieux Narfell. Ils sont devenus des maraudeurs et des pilleurs sanguinaires qui se combattent les uns les autres et qui s'en prennent à quiconque pénètre au Narfell. Le froid impitoyable et les conditions de vie difficile les ont rendu aussi durs que leur pays, et leur force d'âme peut se révéler aussi bien sous la forme d'un immense dévouement que d'une cruauté impitoyable.

Les Nars sont de féroces cavaliers croyant que tous les individus sont jugés par leurs actions. Ils suivent les troupeaux de rennes et de bœufs dont ils mangent la viande. Lorsque la nuit tombe les Nars érigent des villages de tentes temporaires qu'ils appellent "petites rencontres".

Les chevaux nars à poils longs sont grands, résistants, forts et peuvent supporter de grands labours. Ils représentent la principale richesse du pays.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Acolyte

Je suis membre du temple de Tempus, dieu de la guerre, et j'officie pour la souveraine Sylanth, puissante sorcière de ma tribu qui asservit des démons pour notre gloire.

C'est à elle que je dois mon entrée dans cette congrégation. Elle m'a appris que seuls les forts survivent et m'a enseigné à canaliser la magie qui coule dans mes veines. J'applique son enseignement chaque jour.

Lorsqu'elle est venue chercher des volontaires au temple j'ai accepté sans hésiter. Une sorcière habitant la forêt de Rawlin, un endroit connu pour être infesté de démons, y prépare un rituel pour ramener le puissant démon Kel'Zull à la vie.

Un groupe a été constitué. Nous avons voyagé jusqu'à elle et nous sommes placés à son service après une longue explication et une négociation subtile. Notre accord est simple : nous la servons et l'aidons à accomplir le rituel et en retour elle nous remet l'âme de Kel'Zull, une fois ses propres objectifs atteints.

Deux mois plus tard, nous œuvrons toujours à l'établissement du rituel. Nous pourrions le mener dès aujourd'hui mais pour garantir son succès nous avons choisis la prudence. Il ne manque qu'une corne de licorne et un sacrifice pour stabiliser le rituel.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



NOM DU PERSONNAGE	Rôleur (chasseur) 9 CLASSE & NIVEAU	Héros du peuple HISTORIQUE	NOM DU JOUEUR
	Elfe des bois RACE	Loyal bon ALIGNEMENT	POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+1
13

DEXTÉRITÉ
+4
18

CONSTITUTION
+1
13

INTELLIGENCE
+1
12

SAGESSE
+2
15

CHARISME
-1
8

INSPIRATION

+4 **BONUS DE MAÎTRISE**

+5 Force
 +8 Dextérité
 +1 Constitution
 +1 Intelligence
 +2 Sagesse
 -1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

+4 Acrobaties (Dex)
 +1 Arcanes (Int)
 +1 Athlétisme (For)
 +8 Discretion (Dex)
 +6 Dressage (Sag)
 +4 Escamotage (Dex)
 +1 Histoire (Int)
 -1 Intimidation (Cha)
 +2 Intuition (Sag)
 +5 Investigation (Int)
 +2 Médecine (Sag)
 +5 Nature (Int)
 +6 Perception (Sag)
 -1 Persuasion (Cha)
 +1 Religion (Int)
 -1 Représentation (Cha)
 +6 Survie (Sag)
 -1 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

16 CA

+4 INITIATIVE

10,50 m VITESSE

Maximum de points de vie 67

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 9d10

DÉS DE VIE

Succès

Échecs

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Épée courte	+8	1d6+4 perforant
Arc long	+10	1d8+4 perforant

Épée courte. Corps à corps : +8 (1d6+4 perforant ; finesse, léger)

Arc long. Distance : +10 (1d8+4 perforant ; munitions (portée 45 m/180 m), lourde, à deux mains)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

Je juge les gens sur leurs actions, pas sur leurs paroles.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Équité. Personne ne devrait obtenir un traitement préférentiel devant la loi, et nul n'est au-dessus de la loi.

IDÉAUX

Je protège ceux qui sont sans défense.

LIENS

J'ai du mal à faire confiance à mes alliés.

DÉFAUTS

16 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, armes de guerre, épée courte, épée longue, arc court, arc long

Armures armures légères et intermédiaires, boucliers,

Outils outils de cartographe, véhicules (terrestres)

Langues commun, elfique

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 5

PP 0

Épée courte (2), arc long, armure d'écailles, outils de menuisier, 20 flèches, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, pelle, pot en fer, vêtements communs, bourse

Poids de l'équipement 67.5 kg - Coût 143.8 po

Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT

Ennemi juré (fiélons, morts-vivants)

Explorateur-né (forêt, marais)

Style de combat (archerie)

Proie du chasseur (Tueur de géants)

Vigilance primitive

Attaque supplémentaire (+1 Att/round)

Tactiques défensives (Moral d'acier)

Foulée tellurique

Vision dans le noir (18 m)

Sens aiguisés *

Ascendance féérique (AV aux JdS vs charme et la magie ne peut pas vous endormir)

Transe (4h de méditation remplacent 8h de sommeil)

Entraînement aux armes elfiques *

Foulée légère *

Cachette naturelle (peut tenter de se cacher dans une zone à visibilité réduite)

Hospitalité rustique

CAPACITÉS ET TRAITS



NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

Il n'existe pas d'uniforme pour les membres du Cercle de Leth. Toutefois celles et ceux qui œuvrent en son nom sont toujours équipés pour parcourir les bois, marais et plaines où on les attend.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Souverain : le Nentyarch, le plus haut druide de l'ordre

Les disciples du Cercle sont assermentés à la protection des grandes forêts. Ils arpentent les terres sauvages de l'Orient pour y éradiquer le Mal. Maîtrisant à la fois l'acier et la magie, ils sont autonomes, plein de ressources, ont appris à se fier à son propre jugement et n'hésitent pas à affronter ceux qui risquent de porter atteinte à la forêt.

La loi du Cercle est simple : celui qui s'en prend à la nature est punissable de mort. Hormis cette loi, la plupart des habitants du Grand-Val s'en remet à celle de l'épée. Les disciples du Cercle s'efforcent de juger avec intégrité et équité les coupables mais surtout de venir en aide aux populations locales quelles qu'en soient les circonstances.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Héros du peuple (J'ai sauvé des gens lors d'une catastrophe naturelle)

Je suis membre du Cercle druidique de Leth. Après des années en tant que disciple, j'ai été amené à faire de nombreux voyages et à affronter de nombreux serviteurs du Mal. Mon nom a été mis en lumière malgré moi, lors de la défense d'une ville, en bordure du Grand-Val, contre une invasion de démons venus de la forêt de Rawlin.

Ce bois est malheureusement infesté de fiélons en tous genres depuis les agissements d'un druide malfaisant, appelé le Gangréné, qui a semé la maladie et la désolation. Notre ordre s'efforce, depuis des siècles, de réparer les dommages qu'il a causés. Notre plus grand espoir réside dans la prophétie d'un Nentyarch passé qui prédit la découverte d'une magie si pure qu'elle pourrait chasser le mal le plus abject.

Depuis lors, des agents sont envoyés aux quatre coins des territoires, au plus profond des ruines et sur les plus hauts sommets dans l'espoir de trouver cette magie. J'ai moi-même parcouru de nombreux chemins sans jamais la trouver.

Un nouvel espoir s'est toutefois présenté à nous. Des rumeurs venues du nord d'une magie purificatrice. Je me suis donc naturellement proposé pour accompagner un groupe d'aventuriers pour mener l'enquête et peut être enfin trouver un remède au mal qui habite ces bois.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



Paladin (serment de rédempteur Soldat)

CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Humain

Loyal bon

POINTS D'EXPÉRIENCE

RACE

ALIGNEMENT

NOM DU PERSONNAGE

INSPIRATION

+4 BONUS DE MAÎTRISE

- +4 Force
- +1 Dextérité
- +2 Constitution
- +1 Intelligence
- +3 Sagesse
- +7 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- +1 Acrobaties (Dex)
- +1 Arcanes (Int)
- +8 Athlétisme (For)
- +1 Discretion (Dex)
- 1 Dressage (Sag)
- +1 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- +7 Intimidation (Cha)
- +3 Intuition (Sag)
- +1 Investigation (Int)
- 1 Médecine (Sag)
- +1 Nature (Int)
- 1 Perception (Sag)
- +3 Persuasion (Cha)
- +5 Religion (Int)
- +3 Représentation (Cha)
- 1 Survie (Sag)
- +3 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

FORCE

+4

18

DEXTÉRITÉ

+1

13

CONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENCE

+1

12

SAGESSE

-1

9

CHARISME

+3

16

16

CA

+1

INITIATIVE

9 m

VITESSE

Maximum de points de vie **76**

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total **9d10**

DÉS DE VIE

Succès
Échecs

JDS CONTRE LA MORT

NOM ATT DÉGÂTS/TYPE

Épée à deux mains	+8	2d6+4 tranchant
Morgenstern	+8	1d8+4 perforant
Dague	+8	1d4+4 perforant

Épée à deux mains. Corps à corps : +8 (2d6+4 tranchant ; lourde, à deux mains)

Morgenstern. Corps à corps : +8 (1d8+4 perforant ; -)

Dague. Corps à corps : +8 (1d4+4 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

9

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, armes de guerre

Armures toutes les armures, boucliers,

Outils jeu de cartes, véhicules (terrestres)

Langues commun, elfique

MAÎTRISES ET LANGUES

PC **0**

PA **0**

PE **0**

PO **5**

PP **0**

Épée à deux mains, morgenstern, dague, cotte de mailles, dés, symbole sacré/emblème, sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, vêtements communs, trophée, insigne de grade, bourse

Poids de l'équipement 64 kg - Coût 162.6 po

Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT

Je suis toujours poli et respectueux.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Bonté. Notre sort est de donner notre vie pour la défense des autres.

IDÉAUX

Ceux qui se battent à mes côtés sont ceux pour qui cela vaut la peine de mourir.

LIENS

J'obéis à la loi, même si elle provoque la misère.

DÉFAUTS

Sens divin (4/repos long)

Imposition des mains (45 pv)

Style de combat (protection)

Châtiment divin (+xd8)

Santé divine

Sorts de serment (sanctuaire, sommeil, apaisement des émotions, rayon affaiblissant, contresort, motif hypnotique)

Conduit divin (émisnaire de paix & blâme du violent) (1/repos court)

Attaque supplémentaire (+1 Att/round)

Aura de protection (+3 ; 3 m)

Aura du gardien

Grade militaire

CAPACITÉS ET TRAITS



NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

Il n'existe pas d'uniforme pour les membres du Cercle de Leth. Toutefois celles et ceux qui œuvrent en son nom sont toujours équipés pour parcourir les bois, marais et plaines où on les attend.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Souverain : le Nentyarch, le plus haut druide de l'ordre

Les disciples du Cercle sont assermentés à la protection des grandes forêts. Ils arpentent les terres sauvages de l'Orient pour y éradiquer le Mal. Maîtrisant à la fois l'acier et la magie, ils sont autonomes, plein de ressources, ont appris à se fier à son propre jugement et n'hésitent pas à affronter ceux qui risquent de porter atteinte à la forêt.

La loi du Cercle est simple : celui qui s'en prend à la nature est punissable de mort. Hormis cette loi, la plupart des habitants du Grand-Val s'en remet à celle de l'épée. Les disciples du Cercle s'efforcent de juger avec intégrité et équité les coupables mais surtout de venir en aide aux populations locales quelles qu'en soient les circonstances.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Soldat (Officier)

Je suis au service de la nature. J'ai prêté serment, il y a longtemps, sur la pierre druidique du Cercle de Leth, de la défendre sa pureté et de défendre les innocents qui vivent en harmonie avec elle.

Notre ordre est au service du Nentyarch, le plus haut druide de ces terres. Pour lui, nous veillons à l'ordre et à la défense des bois jusqu'aux confins du Grand-Val. Nous cherchons et protégeons depuis toujours, toute forme de magie qui soit capable de lutter contre les fiélons qui désacralise ce qui est beau.

Des rumeurs récentes sont parvenues jusqu'au Cercle, parlant d'une telle magie. Pour mener des recherches de nombreux témoignages ont été entendus et il a été complexe de localiser clairement l'origine des on-dits. Finalement nous avons pu retrouver, dans des archives, l'emplacement des ruines d'un ancien village détruit pendant la guerre de la Grande Conflagration. Un endroit maudit, peuplé de démons innombrables.

J'ai mis mon épée au service de la compagnie qui a été montée pour l'expédition et je donnerai ma vie pour chacun de ses membres. Si une telle magie existe, il est de mon devoir de la protéger avant que sa flamme ne s'éteigne, soufflée par les engeances démoniaques qui peuplent ces bois.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



NOM DU PERSONNAGE

Druide (cercle de la lune) 9

CLASSE & NIVEAU

Sauvageon

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Gnome des forêts

RACE

Loyal bon

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+0
11

DEXTÉRITÉ
+2
15

CONSTITUTION
+1
13

INTELLIGENCE
+0
10

SAGESSE
+4
18

CHARISME
+1
12

INSPIRATION

+4 **BONUS DE MAÎTRISE**

- +0 Force
- +2 Dextérité
- +1 Constitution
- +4 Intelligence
- +8 Sagesse
- +1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- +2 Acrobaties (Dex)
- +4 Arcanes (Int)
- +4 Athlétisme (For)
- +2 Discretion (Dex)
- +4 Dressage (Sag)
- +2 Escamotage (Dex)
- +0 Histoire (Int)
- +1 Intimidation (Cha)
- +4 Intuition (Sag)
- +0 Investigation (Int)
- +8 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +4 Perception (Sag)
- +1 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- +1 Représentation (Cha)
- +8 Survie (Sag)
- +1 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

13 CA

+2 INITIATIVE

7,50 m VITESSE

Maximum de points de vie 57

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 9d8

DÉS DE VIE

Succès

Échecs

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Bâton	+4	1d6 contondant
Serpe	+4	1d4 tranchant

Bâton. Corps à corps : +4 (1d6 contondant ; polyvalente (1d8))

Serpe. Corps à corps : +4 (1d4 tranchant ; légère)

ATTAQUES ET INCANTATIONS

14 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

Armes gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimenterre, fronde, serpe, lance

Armures armures légères et intermédiaires, boucliers,

Outils kit d'herboriste, flûte de pan

Langues commun, elfique, gnome, druidique

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0

PA 0

PE 0

PO 5

PP 0

Bâton, serpe, armure de cuir, focaliseur druidique/branche de gui, sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, piège à mâchoires, vêtements de voyage, bâton, trophée, bourse

Poids de l'équipement 52 kg - Coût 34.2 po

Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT

J'éprouve le besoin de voir le monde, c'est ce qui m'a fait quitter mon foyer.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Honneur. Si je me déshonore, je déshonore l'ensemble de ma tribu.

IDÉAUX

Insulter la nature indomptée de mes terres c'est m'insulter.

LIENS

Il n'y a pas de place pour la prudence dans une vie pleinement vécue.

DÉFAUTS

Forme sauvage (FP 3, 2/repos, 4h)

Forme sauvage de combat

Formes du cercle *

Frappe primitive

Vision dans le noir (18 m)

Ruse gnome

Communication avec les petits animaux

Illusionniste-né (illusion mineure à volonté)

Éternel vagabond

CAPACITÉS ET TRAITS



NOM DU PERSONNAGE

ÂGE	TAILLE	POIDS
YEUX	PEAU	CHEVEUX

Il n'existe pas d'uniforme pour les membres du Cercle de Leth. Toutefois celles et ceux qui œuvrent en son nom sont toujours équipés pour parcourir les bois, marais et plaines où on les attend.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Souverain : le Nentyarch, le plus haut druide de l'ordre

Les disciples du Cercle sont assermentés à la protection des grandes forêts. Ils arpentent les terres sauvages de l'Orient pour y éradiquer le Mal. Maîtrisant à la fois l'acier et la magie, ils sont autonomes, plein de ressources, ont appris à se fier à son propre jugement et n'hésitent pas à affronter ceux qui risquent de porter atteinte à la forêt.

La loi du Cercle est simple : celui qui s'en prend à la nature est punissable de mort. Hormis cette loi, la plupart des habitants du Grand-Val s'en remet à celle de l'épée. Les disciples du Cercle s'efforcent de juger avec intégrité et équité les coupables mais surtout de venir en aide aux populations locales quelles qu'en soient les circonstances.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Sauvageon (Forestier)

Je suis membre des Initiés du Cercle de Leth, le troisième cercle de notre ordre druidique. Ma hiérarchie, composé des maîtres druides et hauts druides, sont dirigés par le plus grand druide d'entre tous, le Nentyarch.

C'est à lui que sont parvenus de nombreuses rumeurs de la présence d'une magie purificatrice, capable de repousser la corruption des démons de la forêt de Rawlin. Notre aîné pense qu'il s'agit là de la magie que nous cherchons depuis des siècles et qui fut prophétisé, en son temps, par l'un de ses prédécesseurs.

J'ai alors passé de nombreuses heures avec d'autres disciples du cercle pour localiser la source de ces rumeurs. Après des jours de travail et de recoupement nous avons retrouvé la trace d'anciennes ruines, au nord de Noonymbourg, au cœur de la forêt, au cœur du royaume des démons.

Une compagnie a donc été organisée pour enquêter sur la présence de cette magie espérée depuis si longtemps pour la protéger du mal qui rôde dans ces bois et pour la ramener en sécurité.

C'est avec honneur que j'ai pu rejoindre cette compagnie et faire route vers le nord, avec l'espoir de pouvoir ramener ce source de pureté et mettre un terme au mal qui ravage ces forêts depuis si longtemps.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR



NOM DU PERSONNAGE

Moine (voie de la paume) 9

CLASSE & NIVEAU

Acolyte

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Halfelin robuste

RACE

Loyal bon

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+2
14

DEXTÉRITÉ
+4
18

CONSTITUTION
+1
13

INTELLIGENCE
-1
8

SAGESSE
+3
16

CHARISME
+0
10

INSPIRATION

+4 BONUS DE MAÎTRISE

+6 Force
 +8 Dextérité
 +1 Constitution
 -1 Intelligence
 +3 Sagesse
 +0 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

+8 Acrobaties (Dex)
 -1 Arcanes (Int)
 +6 Athlétisme (For)
 +4 Discrétion (Dex)
 +3 Dressage (Sag)
 +4 Escamotage (Dex)
 -1 Histoire (Int)
 +0 Intimidation (Cha)
 +7 Intuition (Sag)
 -1 Investigation (Int)
 +3 Médecine (Sag)
 -1 Nature (Int)
 +3 Perception (Sag)
 +0 Persuasion (Cha)
 +3 Religion (Int)
 +0 Représentation (Cha)
 +3 Survie (Sag)
 +0 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

17 CA +4 INITIATIVE 12 m VITESSE

Maximum de points de vie 57

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 9d8 Succès
Échecs

DÉS DE VIE JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Bâton	+8	1d6+4 contondant
Fléchette	+8	1d4+4 perforant

Bâton. Corps à corps : +8 (1d6+4 contondant ; polyvalente (1d8))

Fléchette. Distance : +8 (1d4+4 perforant ; finesse, lancer (portée 6 m/18 m))

ATTAQUES ET INCANTATIONS

J'ai toujours une attitude optimiste.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Charité. J'essaie toujours d'aider ceux dans le besoin, quel qu'en soit le coût.

IDÉAUX

Tout ce que je fais est pour les gens ordinaires.

LIENS

Je suis inflexible dans ma pensée.

DÉFAUTS

13 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

Armes armes courantes, épée courte

Armures

Outils matériel de calligraphe

Langues commun, elfique, halfelin, nain

MAÎTRISES ET LANGUES

PC 0 Bâton, fléchette (10), sac à dos, sac de couchage, gamelle, boîte d'allume-feu, torche (10), rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, symbole sacré/amulette, vêtements communs, livre de prière, bâtonnets d'encens (5), habits de cérémonie, bourse

PA 0

PE 0

PO 5 Poids de l'équipement 34.5 kg - Coût 21.2 po

PP 0 Poids des pièces 0.05 kg

ÉQUIPEMENT

Défense sans armure *

Arts martiaux (1d6)

Ki (9 pts ; DD 15)

Technique de la paume

Parade de projectiles (DG -1d10 -13)

Chute ralentie (DG -45)

Attaque supplémentaire (+1 Att/round)

Frappe étourdissante

Plénitude physique (+27 pv)

Frappes de ki

Esquive totale

Sérénité

Déplacement sans armure amélioré *

Chanceux (relancer un 1)

Brave (AV aux JdS vs effrayé)

Agilité halfeline (peut passer dans l'espace d'une créature de taille supérieure)

Résistance des robustes (AV aux JdS contre le poison et résistance contre les dégâts de poison)

Abri du fidèle

CAPACITÉS ET TRAITS



NOM DU PERSONNAGE

ÂGE

TAILLE

POIDS

YEUX

PEAU

CHEVEUX

Il n'existe pas d'uniforme pour les membres du Cercle de Leth. Toutefois celles et ceux qui œuvrent en son nom sont toujours équipés pour parcourir les bois, marais et plaines où on les attend.

APPARENCE DU PERSONNAGE

Souverain : le Nentyarch, le plus haut druide de l'ordre

Les disciples du Cercle sont assermentés à la protection des grandes forêts. Ils arpentent les terres sauvages de l'Orient pour y éradiquer le Mal. Maîtrisant à la fois l'acier et la magie, ils sont autonomes, plein de ressources, ont appris à se fier à son propre jugement et n'hésitent pas à affronter ceux qui risquent de porter atteinte à la forêt.

La loi du Cercle est simple : celui qui s'en prend à la nature est punissable de mort. Hormis cette loi, la plupart des habitants du Grand-Val s'en remet à celle de l'épée. Les disciples du Cercle s'efforcent de juger avec intégrité et équité les coupables mais surtout de venir en aide aux populations locales quelles qu'en soient les circonstances.

ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Acolyte

C'est lorsqu'elle réalise qu'elle ne fait qu'un avec la nature et toutes choses dans l'univers, qu'une personne sait vraiment qui elle est. C'est avec ce mantra que j'ai mis mon ascèse au service d'une cause plus grande que moi-même.

Je suis disciple du Cercle de Leth, un ordre de druides et de personnes convaincues de la nécessité de préserver le monde du Mal. En son nom, je défends les innocents et je combats le Mal quel qu'il soit.

Des rumeurs sont récemment parvenues jusqu'au Cercle. Un pouvoir miraculeux capable de préserver la nature de la corruption démoniaque aurait été constaté au nord de Noonymbourg, dans la forêt de Rawlin. Ce bois est un endroit mortel, peuplé d'innombrables démons et archidémons depuis les méfaits d'un sombre mage, le Gangréné, adepte de la déesse des poisons et maladies, Talona.

Ce bois est la quintessence de l'échec du Cercle et un affront que nous essayons de réparer depuis des siècles. Si quelqu'un ou quelque chose est à l'origine du miracle qu'on nous rapporte, il nous faut le protéger à tout prix.

J'ai eu le plaisir d'être choisi par mes condisciples pour accompagner la troupe missionnée pour enquêter. Je ferai reculer le Mal qui se trouve sur notre route.

HISTOIRE DU PERSONNAGE

CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR