



Partie 2 : La Quête de la Vérité

(PJ niveau 2-3)

Une Campagne de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr>



Campagne officielle de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde est un livre de référence complet
et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Posséder les 5 premiers livres
la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse
est un plus.

L'Ecran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres
dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2007 Le
Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Synopsis : les PJ doivent avertir Port Bax de la situation à Ragadorn auprès des autorités de Durenor et du Lieutenant général Midgar, et obtenir l'autorisation de partir en quête de l'Orbe de vérité, précieuse relique d'un ancien chevalier de la Montagne Blanche, qui devrait pouvoir contrer le maléfice dont les Squalls du Pays Sauvage sont victimes.

Note sur le scénario : il est fait allusion aux maîtres des PJ. Vos PJ étant de bas niveau, ils ont nécessairement des mentors. Ceux-ci sont de leur classe de personnage et de niveau 7. Ils ont accompagné l'émissaire du Sommerlund, Tregar de Toran, dans sa mission diplomatique.

Episode 1 : La traversée infernale

Les PJ sont en présence du prince Torrost de Ragadorn, du conseiller Aberron, de Tregar de Toran et de Sire Urion de Ryner (émissaire de Durenor) ainsi que de leurs maîtres. Ceux-ci, en étudiant la bibliothèque princière et en mobilisant leurs connaissances, pensent qu'il y a un moyen de renverser la situation :

« Ferrand, vertueux Chevalier de la Montagne Blanche, effectua jadis plusieurs quêtes à travers le Magnamund et notamment le Pays Sauvage. Il a même séjourné à Ragadorn jadis. Or, ce chevalier était réputé pour dévoiler les mensonges et tout ce que la sorcellerie la plus sombre pouvait utiliser comme subterfuge pour changer la nature des êtres, que ce soit celle de leur esprit ou de leur corps. D'après les quelques récits à notre disposition et nos connaissances, ce chevalier savait utiliser un orbe dont le pouvoir l'aidait à défier le mal. Nous ignorons la véritable puissance de cet orbe, nommé sommairement l'Orbe de Vérité, mais nous pensons qu'il peut nous être d'un précieux secours s'il peut redonner leur vraie forme aux Squalls. A Durenor même, d'autres sages en sauront certainement plus sur le chevalier Ferrand. Dans tous les cas, notre seul salut viendra du corps expéditionnaire de Durenor. Notre allié devrait pouvoir le renforcer rapidement et le débarquer dans le port, s'il est prévenu à temps. Nous sommes bien conscients que ceci prendra plusieurs jours et nous pensons pouvoir tenir encore 15 jours. Au-delà, les assauts continuels des Gloks, sans cesse renforcés par de nouvelles troupes, submergeront nos défenses. Peut-être aurez-vous le temps de récupérer l'Orbe de Vérité et de revenir avec des troupes avant que nous ne succombions. »

Le navire de l'espoir

Un navire a résisté à l'incendie du feu alchimique qui a ravagé le port. Il est prêt à mettre les voiles pour Port Bax. Malheureusement, nous ignorons si l'ennemi a prévu de quoi intercepter tout bâtiment se rendant ou sortant de Port Bax, située à 3 jours de voyages par beau temps.

Les PJ sont équipés en potions de Laumspur (un bien précieux, car les assauts des Gloks diminuent dangereusement les maigres stocks de la ville) et en armement de leur choix (pas plus d'une arme ou armure offerte par PJ). Le prince de Ragadorn leur remet un courrier portant son sceau, et leurs maîtres, via l'émissaire du Sommerlund qu'ils accompagnaient, Tregar de Toran, leur remettent la même chose.

L'émissaire de Durenor, Urion de Ryner, fait de même. Les documents sont roulés dans des étuis étanches.

Le capitaine Graylor, commandant *le Sceau d'Hamardal*, (capitaine du vaisseau qui a amené l'émissaire de Durenor) est prêt à prendre la mer/ou le capitaine du PJ chadaki (s'il y a un PJ chadaki, le vaisseau qui a tenu le coup est celui de son capitaine).

Hélas pour les PJ, le traître avait engagé un bateau pirate qui mouille au large en attendant un signal convenu d'avance : les panaches de fumée de l'incendie du port. Averti que l'assaut a commencé, *l'Aigle de Sang* du capitaine Farcart rôde, prêt à effectuer sa sinistre besogne : couler tout bâtiment sortant ou entrant à Ragadorn. Il n'attend qu'un petit bateau pêcheur battant un pavillon avec un aigle sanglant pour recevoir d'autres instructions. Son contrat prévoit qu'il sillonne au large de Ragadorn un mois durant.

La marée haute, les PJ partent à l'aventure, les gréements claquant au vent, les 10 hommes d'équipages s'affairent.

Avec un jet en perception (DD 13), en fin de journée, les PJ peuvent repérer un navire voguant au loin, avant que la vigie ne le signale. Le navire est en meilleur état que le leur et file tout voile dehors. Pour le capitaine, il ne peut y avoir qu'une terrible explication : pirates.

Le navire réparé en urgence ne pourra soutenir le rythme d'une course et se fera rattraper le soir, préparez à vos PJ une magnifique scène d'abordage, l'ennemi est trois fois plus nombreux (30 pirates).

Le capitaine pirate est trop confiant, vu l'état du vaisseau des PJ il pense que ce sera une partie de plaisir. Hardis moussaillons !

Episode 2 : Port Bax !

Après trois jours de voyage, les PJ arrivent à Port Bax. Des navires de guerres sont prêts, ils allaient amener le corps expéditionnaire prévu... dès qu'ils en recevaient l'ordre.

Les autorités du port se précipitent vers le vaisseau des PJ, vu son état. Ils n'auront donc pas de grande difficulté à rencontrer et le chef de la capitainerie et le lieutenant général Midgar. Faites leur faire un tour de Port Bax (relisez *la Traversée infernale*).

On soignera les blessés et ils auront droit à un peu de repos. Guevin, un chevalier de la Montagne Blanche, tiendra un conseil de guerre avec le lieutenant général et les autorités de la ville.

« La situation est dramatique. D'après ce que nous savons, il nous faut renforcer au plus vite notre corps expéditionnaire, dans le minimum de temps. Je pense que nous pouvons y arriver en 7 jours. J'ai bien conscience que chaque jour est compté pour Ragadorn. Nos astrologues prévoient un temps favorable à ce moment là, c'est une bonne occasion, nous laisserons passer une tempête qui nous aurait ralenti et affaiblis. Cela laisse le temps pour récupérer la relique mentionnée dans les courriers, et dont je me rappelle très bien la légende car elle est connue de notre ordre de chevalerie. La situation étant urgente, je vais révéler ce que je sais à des étrangers.

Car ici nous devons consacrer tout notre temps à lever des troupes et armer de nouveaux navires. Ce sera donc à vous de récupérer l'Orbe, ce qui n'est pas une tâche facile. »

Le chevalier fera sortir tout le monde sauf les PJ :

« Le chevalier Ferrand a été enterré, conformément à ses vœux, entre Port Bax et Ryner, sur la rive Est du Chenal, tourné vers le Pays Sauvage et les Monts Durncrag, pour continuer à surveiller les ennemis de notre royaume. C'était un homme de devoir, un exemple pour nous tous. Mon écuyer vous mènera jusqu'à ce lieu de pèlerinage pour notre Ordre. Malheureusement, Ferrand était un homme d'exigence, et il ne tolérait pas la moindre faiblesse même parmi ses alliés, car seul le fort peut triompher des ténèbres. Aussi, attendez vous à des difficultés. Hélas, je ne puis vous révéler lesquelles, cela fait partie des épreuves qu'il imposait. Sachez que certaines sont mortelles. »

Il fournit au PJ un courrier seing du sceau des chevalier des la Montagne Blanche, à présenter au gardien du tombeau.

On fournit des chevaux au PJ, et l'écuyer, Varedin, va les mener bon train. L'écuyer paye les rares auberges sur le trajet. Il y en a pour deux jours de voyage.

Peu avant la colline orientée vers l'ouest, où se trouve le tombeau. Il y a une tour de guet. Les PJ peuvent constater qu'un fossé et une haie entourent la colline. Le seul lieu de passage est le pont de bois, gardé par la tour. Un chevalier en sort, tout en arme, montant son destrier :

« Vous ne passerez pas sans me vaincre »

C'est donc le gardien, nommé Gaudin. C'est sa mission, pendant un an et un jour, de filtrer les venues. Les PJ peuvent parler avec lui, tant qu'ils ne cherchent pas à traverser le pont. Ils peuvent apprendre qu'il peut leur proposer trois épreuves :

- un duel à pied
- une joute à cheval
- une partie de Mêlée (dans ce cas munissez vous d'un jeu de dame. Il s'agit des mêmes règles, mais à chaque tour chaque joueur lance 1D20 : le plus fort peut jouer, s'il y a égalité, relancez les dés. Un joueur peut donc jouer plusieurs fois de suite). Vous pouvez régler la partie par une opposition basée sur l'Intelligence et une opposition basée sur la Sagesse. S'il y a égalité, le PJ doit courtoisement se déclarer perdant (il est « l'agresseur »). Si un PJ veut tricher, qu'il effectue un test de Bluff ou de Charisme : s'il est repéré, il se fera un ennemi mortel...

L'écuyer sait juste qu'aucun duel n'est à mort. Les PJ doivent affronter le chevalier l'un après l'autre.

Les duels sont au premier sang, la partie aussi. Oui, le vaincu doit s'entailler la paume de la main sur l'épée du chevalier (1 point d'Endurance).

Notez que Gaudin suit le code de l'Honneur, il est donc possible de le convaincre de se battre exactement avec les armes et les armures de son adversaire (car s'il n'y a pas de Chevalier du Royaume avec vos PJ, un duel contre un type en armure de plaques est très mal engagé !)

Dans la tour de Guet, il y a de quoi soigner les PJ, ce que fera le Gardien s'ils ont perdu plus de deux points d'Endurance.

Sachez que l'écuyer se proposera comme otage si c'est nécessaire : autrement dit, un PJ peut recommencer à défier le gardien, l'écuyer se portant garant de lui... et devra venir effectuer un an de service quand il sera fait chevalier, que le PJ saisisse sa nouvelle chance ou non.

L'écuyer ne passera pas, son maître lui a interdit.

Une fois des PJ passés, le gardien leur montre l'entrée du tombeau et leur explique la raison de tout cela : les chevaliers viennent ici éprouver leur amour de la vérité, l'Orbe du chevalier Ferrand passe pour déceler le plus infime mensonge. C'est donc ici que certains viennent prêter leur serment de chevalier.

Par contre, nul n'est jamais venu prendre l'Orbe, le gardien ne saurait dire ce qui va se passer. Le courrier du chevalier Guevin autorise les PJ, certes, mais cela ne suffira peut-être pas... Le gardien ne peut les aider à accomplir leur quête, celle-ci étant contraire à son devoir, que seul l'ordre de Guevin suspend.

Episode 3 : Le tombeau de Ferrand

Celui-ci forme une croix. La branche ouest donne sur le monde extérieur, c'est un large hall de marbre de 3 mètres de large sur 3 m de haut. Les portes d'entrée, que seul le Gardien a le droit d'ouvrir et de fermer, sont en chêne renforcé de fer, le tout frappé du blason de Durenor et des armes de Ferrand (un orbe monté sur un bâton planté dans une montagne blanche). Le gardien les ouvrira pour les PJ et les fermera dans leur dos.

À l'intérieur, des lampes à huile (que l'on peut décrocher) servent d'éclairage. Le gardien entretient celles de la branche ouest.

Le couloir fait 30 mètres de long et s'enfonce dans la colline pour déboucher sur une salle carrée de 10x10, dont les trois murs sont entièrement lisses en apparence. Une seule lampe à huile, suspendue au plafond au centre de la pièce, éclaire les lieux.

Un sarcophage avec un magnifique gisant trône au milieu de la pièce. Sur le gisant ont été déposés l'orbe et le bâton de frêne qui le supporte. Il est disposé de telle façon qu'on a l'impression que le gisant représentant le chevalier le tient de ses deux mains, et l'orbe repose exactement à l'endroit du cœur. Il y a trois anneaux de fer qui maintiennent le bâton sur le gisant. Il y a un trou en forme d'étoile à côté de chacun d'eux : il s'agit de la serrure. Avec la clef appropriée, chaque anneau doit libérer le bâton.

Ferrand a prévu que son orbe puisse un jour servir son Ordre et a donc établi un système permettant de le libérer... si on le mérite.

Au moment où ils sont entrés dans la pièce, l'Orbe, à qui on ne saurait rien cacher, sait que les PJ sont venus le chercher. Il va donc déclencher la magie nécessaire à l'épreuve pour le libérer.

NB : un PJ compétent en Art de la magie, s'il réussit un jet DD 12, le comprendra lors de la première manifestation.

Chaque épreuve va mettre en jeu un des jets de sauvegarde : Vigueur, Réflexes et Volonté

Dès qu'un PJ touche l'Orbe ou le bâton, sur le mur nord s'ouvre une porte secrète coulissante, dont le seuil scintille étrangement. Les PJ ne voient guère ce qu'il y a

derrière, une lampe éclairera un couloir comme celui qu'ils ont emprunté, excepté que la porte est plus petite. S'ils lancent un objet, rien ne se passera.

Porte mur nord : Epreuve de Volonté.

La porte permet le passage d'un seul homme à la fois. On ressent aussitôt une barrière magique si on veut passer en second. Elle vous repousse et la porte se referme aussitôt. Vouloir passer, jet de Réflexes DD 15, c'est risqué (1D10 de dégâts en étant écrasé par la porte). Si le PJ est coincé, pour se dégager test de Force chaque round, DD 15, il encaissera 1D10 par round, sans armure. Par contre, si vous êtes passé, il n'y a pas de problème.

Des quartz luminescents éclairent le couloir de 20 mètres de long, le sol se compose de 60 dalles de marbre de 1 m de côté. Au bout, on peut apercevoir une statue d'un chevalier (Ferrand), armé de pied en cap et tenant une petite chose dans la main droite (un cylindre en cristal se terminant en étoile).

En s'approchant on constate que les yeux du chevalier sont représentés par deux émeraudes. Dès qu'il essaye de prendre la clef, le PJ sentira tout le poids du regard, et la lumière de la salle deviendra verte. Le PJ commencera à se sentir indigné, véritablement inapte à affronter le moindre péril.

Il doit réussir un jet de volonté DD 13

S'il rate, il peut recommencer au prix d'un point d'Endurance tant il se fait violence.

Un seul PJ peut essayer à tour de rôle.

Si aucun ne réussit, la porte s'ouvrira lorsqu'ils seront à un mètre d'elle. Il faut qu'un autre PJ touche l'orbe sur le gisant pour la rouvrir et essayer à son tour. Si un des PJ qui a échoué y retourne avant un an et un jour, il a malus de 5 au jet de volonté.

Un PJ ayant la clef peut ressortir sans problème, la porte s'ouvre.

Après l'épreuve de volonté réussie, le mur Est révélera une porte.

Porte mur Est : Epreuve de Vigueur.

Idem que précédemment. Le décor est semblable, les yeux du chevalier seront des rubis.

Dès qu'un PJ touche la clef, un puissant rayon rouge jaillira des rubis et le frappera de plein fouet. Il faut réussir un jet de Vigueur.

En cas de réussite, il prend 1 point de dégâts, l'armure ne compte pas, et il tient la clef.

En cas d'échec, il prend 1D4 dégâts, l'armure ne compte pas, mais il n'a pas pu prendre la clef.

Un PJ recommence autant de fois qu'il veut...

Pour ressortir en cas d'échec, comme mur Nord

Après l'épreuve de Vigueur, le mur Sud révèle une porte.

Porte mur Sud : Epreuve de Réflexes

Idem que précédemment. Le décor est similaire, mais les yeux sont deux saphirs.

Dès qu'un PJ s'avance, hop, une dalle s'ouvre sous ses pieds.

Jet de Réflexes DD 13

S'il réussit, il bondit de côté.

Sinon, il peut encore réussir un jet de Réflexes DD 15 et s'accrocher au bord. Il parviendra alors à s'en extraire. Une dalle ouverte ne se referme qu'au bout de 5 minutes.

S'il rate tout, il chute dans un puits et tombe dans de l'eau (1 point de dégât), se trouve complètement immergé (jet de Vigueur DD 11 pour retenir son souffle, sinon 1D4), puis est expulsé brutalement. Il jaillira par un trou du côté sud de la colline. Dernier jet de réflexe (DD 15) pour effectuer un roulé boulé et éviter 1D4 dégâts.

Mettre une seule clef est insuffisant, les trois ensemble feront s'écarter les anneaux.

Si les PJ n'ont pas les trois clefs, ils n'auront plus qu'à repartir. Le Gardien soignera les blessés. L'écuier les raccompagnera à Port Bax. Il sera extrêmement déçu.

NB : toute clef en dehors de la colline disparaît et réapparaît dans la main d'une statue.

Episode 4 : Sauver Ragadorn

Si les PJ retournent à Port Bax avec l'Orbe, ils seront félicités par le chevalier Guevin et le Lieutenant Général. La bataille s'annonce sous de meilleurs auspices. De plus, avec l'Orbe, si à Ragadorn ils n'ont toujours pas démasqué le traître, il n'y aura aucune difficulté.

Si les PJ n'ont pas l'Orbe, le chevalier Guevin se morfondra de ne pas avoir pris le temps d'y aller lui-même, enfin...

La flotte se compose de 7 navires de guerre, transportant 40 hommes chacun, et de deux navires ravitailleurs (prévus pour aider la population mais aussi entretenir la troupe si le siège ne peut être levé de suite).

Le départ se fait à marée haute, sous les regards d'une foule anxieuse venue regarder ses héros partir à la guerre.

Sur le trajet, inquiétez vos PJ avec une masse de nuages sombres au loin, alors que les matelots pestent contre les prévisions toujours fausses des astrologues. Mais la tempête passera au loin, et il n'y aura pas non plus de vaisseaux morts-vivants et autres Kraans...

De loin, lors de leur arrivée à Ragadorn, les PJ verront des panaches de fumée s'élever de la ville. L'ennemi tire des flèches incendiaires pour affaiblir les défenses en empêchant la population de se reposer et de soutenir ses troupes. Quand l'ennemi verra au loin les voiles de Durenor, il lancera toutes ses troupes à l'assaut, dans un coup de force. Les PJ pourront maudire la lenteur des navires qui accosteront dans le port, alors que les bruits de la bataille résonnent à travers toute la ville. Une population affolée court dans tous les sens, certains essayeront d'embarquer dans les navires alliés.

Le chevalier Guevin s'efforcera de mettre bon ordre, et le débarquement se fera dans l'urgence.

Si les PJ ont l'Orbe, il leur ordonnera d'aller immédiatement le remettre à leurs Maîtres. Sinon, ils font ce qu'ils veulent, lui il a un débarquement à gérer.

L'ennemi passera la Porte Est quand la moitié des Durenorais auront débarqués et seront prêts à se battre. L'ennemi envahit le Boulevard du commerce. Heureusement, il y a un pont enjambant le Dorn à cet endroit. C'est ici qu'il faudra porter les troupes, et repousser l'ennemi.

Les Maîtres des PJ sont à la porte de l'ouest. Ils ne pourront pas l'abandonner sous l'assaut, ce sera aux PJ de mener la contre-attaque à l'est.

Avant que la porte ne cède, autant de malandrins que de PJ essayeront de les tuer, le traître les a payés pour récupérer l'Orbe (il ignore s'ils l'ont ou pas). S'ils font un prisonnier les PJ pourront connaître le nom du traître (dans l'urgence, il n'a pu masquer son identité) : Aberron Les prisonniers se présentent comme de fidèles patriotes de Ragadorn qui refusent que leurs ville ne tombent sous la coupe des Grands Royaumes (Sommerlund et Durenor).

Si les PJ donnent le nom du traître, les Maîtres donneront les ordres pour le faire arrêter mais il n'est pas prioritaire : le mal est déjà fait.

Notez qu'Aberron, déguisé à la hâte, prépare son départ sur le port : un gamin payé pour espionner la rixe avec les PJ l'a prévenu de l'échec.

Effet de l'Orbe : dans un rayon autour du PJ égal à son charisme (le chiffre de la caractéristique), les Gloks redeviennent Squalls et inoffensifs, à moins de réussir un jet de Volonté DD 20.

L'humanoïde en huppelande beige exhorte ses troupes à l'assaut. Il s'agit de **Cohelo de Casiorn, dit l'Alchimiste**. Il a une garde personnelle d'autant de Gloks qu'il vous faut. L'Alchimiste aura certainement bu des potions pour améliorer sa force de combat. Il se battra à mort, et pour l'intérêt de la campagne, vous devez le tuer. En cela, ce n'est pas trop difficile : son organisme paiera le tribut à la sombre magie qu'il a utilisé avec le Calice, l'Orbe de Vérité lui révélant la noirceur de son âme, ce qui le tuera. Si les PJ n'ont pas l'Orbe, une flèche empoisonnée viendra souffler l'existence de l'Alchimiste. Si les PJ traquent et trouvent le tueur, l'homme a été payé par Aberron pour effectuer cet acte, qu'il croyait être bon pour son pays (l'alchimiste n'est-il pas un envahisseur ?).

Tout PJ proche de l'Orbe une fois le grand méchant tué fera un jet de sagesse DD 12 ou un jet en Art de la magie (les deux si vous voulez) : une image se formera dans l'Orbe le PJ verra une main (la sienne) verser un liquide étrange contenu dans le ciboire sur l'orbe, puis plus rien.

Il faut prendre une potion de transformation de l'Alchimiste, en verser une partie dans le ciboire de Mutaris, puis le verser sur l'Orbe. Si on le fait, celui ci étincellera, aveuglant temporairement tout le monde, et un sifflement aigu déchirera tout Ragadorn, brisant de nombreuses vitres. Le PJ qui tient l'Orbe le lâchera.

Tous les Gloks redeviendront des Squalls, dans la plus grande confusion. A coup de pommeau d'épée, les soldats de Durenor les chasseront sans ménagements.

L'émissaire de Durenor récupèrera l'Orbe pour le confier à un chevalier de la Montagne Blanche qui ira le ramener à son légitime, bien que défunt, propriétaire.

Les PJ n'ont pas l'Orbe :

La bataille va être beaucoup plus dangereuse, les Gloks se jetteront sur eux et il faudra beaucoup d'efforts, et le sacrifice de soldats de Durenor pour atteindre le chef. Celui-ci tué, les Gloks fuiront lâchement. Les forces de Durenor les harcèleront.

Epilogue :

« Vous avez sauvé notre cité en ramenant les forces de notre allié à temps, soyez assurés de toute notre gratitude. Hélas, nous avons compris qu'un de nos plus proches conseillers, Aberron, était un traître à notre ville. Imaginant que notre alliance avec les nations de Sommerlund et de Durenor avilirait notre pays, le placerait sous la coupe des étrangers, il a fomenté ce terrible complot. Nous avons découvert que nos réserves d'armes avaient servi à équiper les Gloks. Mais la ville est sauve, même si désormais la pacification du Pays Sauvage n'est plus à l'ordre du jour malheureusement, nous devons panser nos plaies. Ce qui, je l'avoue, m'enrage le plus, est de savoir qu'Aberron a réussi à s'enfuir avec un des navires ravitailleurs. Heureusement, le capitaine, dans sa bonne foi a prévenu la capitainerie de sa destination : Liouk. Quel mensonge Aberron a-t-il proféré en usant honteusement de son autorité ? Je me demande quels braves iront dans le pays glacé de Kalte pour le ramener à notre justice... »

Vos PJ sont morts ?

Qu'à cela ne tienne, recommencez l'aventure, comme dans un livre-jeu Loup solitaire !

Vos PJ réussissent l'aventure ?

Les PJ gagnent un niveau s'ils réussissent.

CASTING

Pirates de l'Aigle de Sang

Endurance : 9

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 11 (+1 Dex) Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +1

Attaque : sabre +2 (1D6+1/ 18-20 x2)

Jets de sauvegarde : Vig +0 Ref +1 Vol -1

Caractéristiques : For 12 Dex 12 Con 10 Int 9 Sag 9 Cha 10

Compétences : Athlétisme +3 Escalade +3 Intimidation +3 Perception +2 Profession (marin) +3

Équipement : sabre, boucles d'oreilles en forme d'aigle (valeur 5 co), une bourse contenant 1D6 co

Farcart, capitaine de l'Aigle de Sang, boucanier chadaki niveau 6 (p76 LS)

Endurance : 27

Initiative : +2

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 15 (+2 Dex +3 armure de cuir clouté) Pris au dépourvu 13

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : +4 au sabre

Particularité(s) : style des lames éclairs (p81)

Jets de sauvegarde : Vig +2 Ref +7 Vol +4

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

Compétences : Acrobaties +7 Athlétisme +7 Bluff +7 Connaissance (géographie) +5 crochetage +3 Discrétion +7 Escalade +6 Estimation +5 Intimidation +7 Perception +7 Profession (marin) +5 Renseignement +5 Survie +5

Équipement : 2 sabres, 2 dagues, armure de cuir clouté avec un aigle rouge peint dessus, coffre dans cabine contenant 1D10x10 co.

Pour le capitaine Graylor et son équipage du Sceau d'Hamardal prenez les caractéristiques des pirates, pour Graylor ajoutez 6 à son End et 2 points aux compétences.

Si le vaisseau du PJ est celui du capitaine Chadaki d'un des PJ boucanier, Prenez les valeurs du capitaine Farcart pour le capitaine (sauf si vous le faites vous même, évidemment)

Gaudin, Chevalier de la Montagne Blanche, gardien du Tombeau de Ferrand (prendre Chevalier du Royaume niveau 3, p84 LS)

Endurance : 24

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 19 (+1 Dex +7 armure de plaques, +1 bouclier léger) Pris au dépourvu 18

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : +7 épée bâtarde (1D10+2/ 19-20 x2) +6 pour toute autre arme

Particularité(s) : code l'Honneur, cavalier émérite, né pour l'épée

Jets de sauvegarde : Vig +4 Ref +2 Vol +1

Caractéristiques : For 14 Dex 12 Con 11 Int 11 Sag 11 Cha 11

Compétences : Athlétisme +5 Dressage +3 Connaissance (histoire, noblesse, art de la guerre) +3 Equitation +4

Équipement : tout type d'arme ou d'armure à disposition dans sa tour, romans courtois

Sbires attaquant les PJ à leur retour,

Prendre pirates de l'Aigle de Sang

Équipement : sabre, bourse de 20 co

Glok attaquant Ragadorn (p309 LS)

Endurance : 5

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 12 (+1 Dex +1 bouclier léger ou armure matelassée) 11 Pris au dépourvu

Bonus de base à l'attaque : 0

Attaque : lance +2 (1D8+2 /x3) épée +2 (1D8+2/19-2 x3) arc long +1 (1D8+2/x3)

Particularité(s) : Vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Vig +1 Ref +1 Vol -1

Caractéristiques : For 15 Dex 12 Con 13 Int 10 Sag 9 Cha 8

Compétences : Acrobaties +3 Discrétion +4 Perception +2 Survie +2

Si Glok garde rapprochée de l'Alchimiste, CA +3 (armure de cuir clouté) End 6

Cohelo de Casiorn, dit l'Alchimiste, adepte niveau 6 (p213 LS)

Endurance : 29

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 12/14 (+1 Dex ou +3 Dex si potion d'attribut +1 houppelande) 10 pris au dépourvu

Bonus de base à l'attaque : +3 (+5 si potion de combat)

Attaque : +3 ou +5 si potion, à la dague

Particularité(s) : sort de la confrérie (envoûtement, p35 LS) Alchimie (p71 LS) Volonté 28

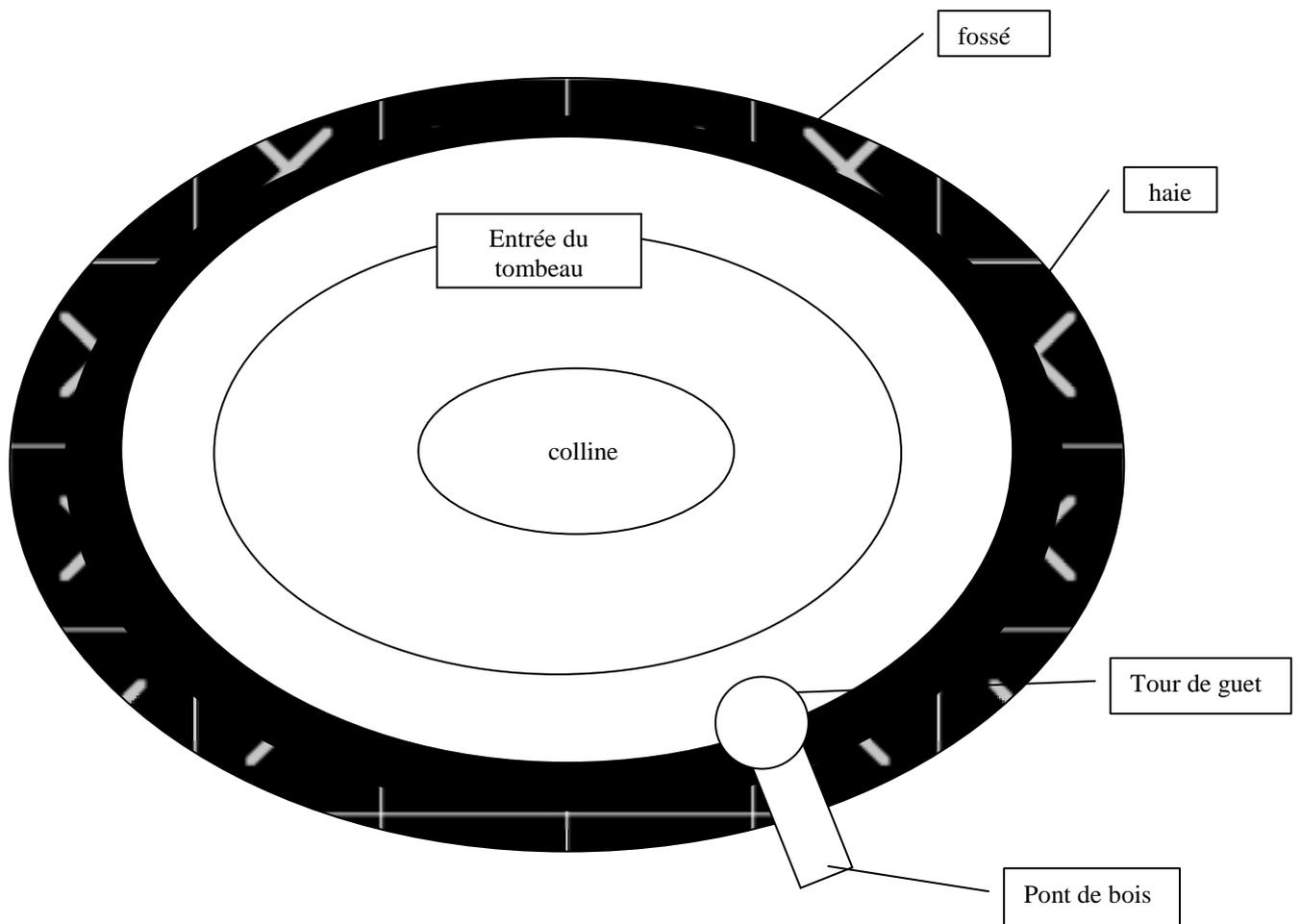
Jets de sauvegarde : Vig +3 Ref +3 Vol +8 (tous variable si potion attribut appropriée)

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

Compétences (synergies comprises) : Art de la magie +7 Artisanat alchimie +7 Connaissance (Arcanes +7 Exploration donjons +3 Géographie +3 Histoire +7 Noblesse et royauté +3 Art de la guerre +3) Diplomatie +5 Langues (Giak ; Sombre langage) Psychologie +5 Soins +4 Utilisation d'objet magique + 7 Survie +5

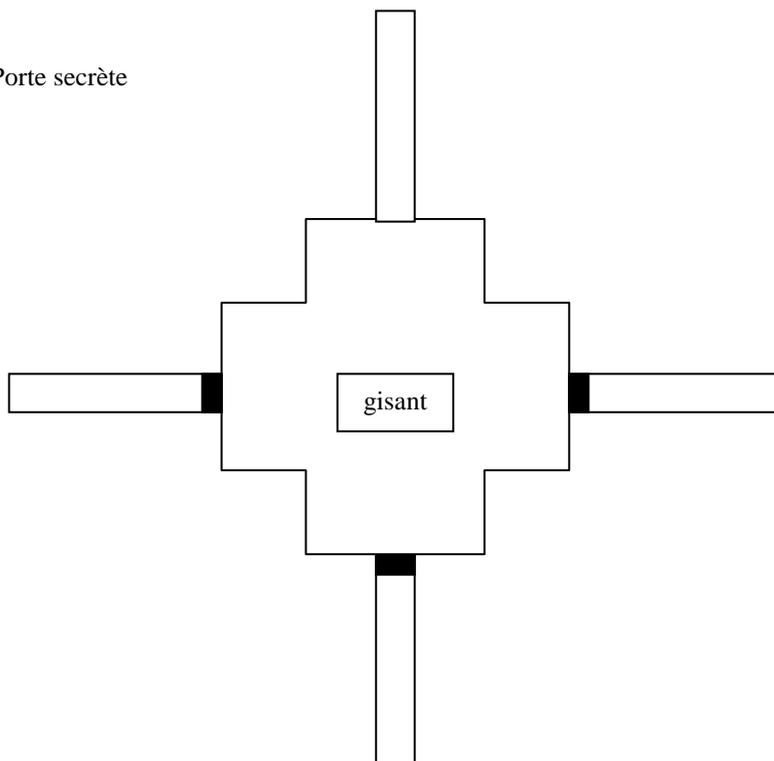
Équipement : dispose toujours de potion de combat, d'attribut de soins et d'esprit (p71 LS), vêtu d'une houppelande matelassée (CA+1) dagues, ciboire de Mutaris, grimoire codé (il s'agit du recueil de ses notes, il faut savoir déchiffrer un manuscrit, DD 25), potion de transformation (à verser dans le ciboire)

Tombeau du chevalier Ferrand



Plan du tombeau

■ Porte secrète



Plan de Ragadorn

