



On a volé L'Épée du Soleil

(PJ niveau 6 à 8 ou personnages joueurs joints)

Un scénario pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
par Federica " Parvati V " Ugliano
illustré par Gary Chalk

Version originale publiée sur le site
<http://www.luposolitariogdr.it> (Editori Folli)
Traduit par Christophe INSA
Relecture par Eric DUBOURG et David LATAPIE



Scénario officiel 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 © 2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Préface de l'auteur :

Lorsqu'on me proposa, à brûle-pourpoint, d'écrire une aventure pour la convention de Lucca où Joe Dever interpréterait le personnage de Loup Solitaire, je confesse avoir ressenti un moment d'étourdissement. Pour paraphraser une question mémorable qui fût posée lors d'une des conférences ; que pourrais-je bien faire jouer à quelqu'un qui me permît de détruire la cité d'Helgedad et de rapporter la Pierre de Lune aux Majdars. Eh bien voilà ce que mes deux malheureux neurones qui survécurent purent produire le jour suivant, grâce également à l'aide inestimable (ainsi qu'à une bonne dose de patience) de : Mirko Pellicioni, Michele Bonelli Di Salci et André Duval pour les fiches de personnages. C'est ainsi qu'un dimanche 10 octobre de l'année 2004 vers 14 heures, et quelques minutes de retard, nous avons joué cette aventure au stand du jeu à la convention de Lucca.

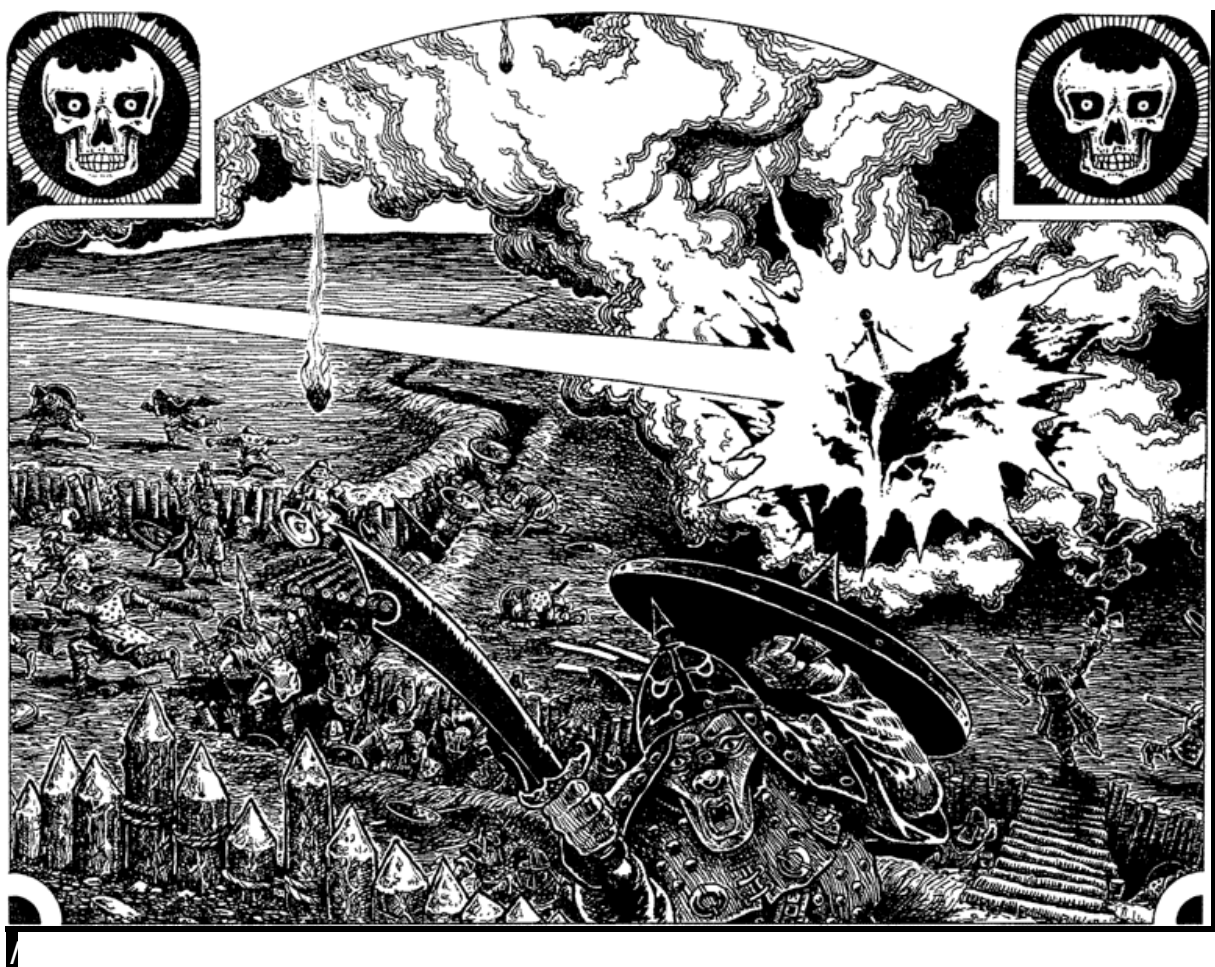
Je ne vais pas vous ennuyer avec une longue chronique, d'autant que l'unique neurone qui a survécu ne m'aide plus guère, et puis si je l'écris aujourd'hui c'est pour vous la faire jouer ! Pour connaître ce que narre cette aventure, trouvez un groupe d'amis et jouez-la.

Je l'ai pensée comme une courte adaptation, ou plutôt non, comme une aventure d'introduction pour ceux qui souhaite découvrir ce jeu : vous trouverez dans ces pages tout ce qui vous est nécessaire pour jouer cette aventure, personnages compris (et ce sont tous des personnages célèbres tirés des premiers livres de la série Loup Solitaire). Mais naturellement, les Meneurs de Jeu qui le désirent pourront insérer cette aventure dans leur propre campagne de jeu, avec les quelques adaptations qu'ils jugeront nécessaires. Et maintenant, trêve de paroles inutiles, partons à l'aventure !

L'intrigue :

Synopsis et introduction

Loup Solitaire est revenu triomphant de sa mission au Durenor, accompagné de la flotte du Durenor, et plus important encore, porteur de la légendaire Epée du Soleil, don du dieu Kaï aux peuples du Magnamund pour vaincre les forces des Ténèbres. C'était le dernier lever du soleil sur Holmgard, craignait-on... mais les premiers rayons du soleil, reflétés par la lame divine, allèrent frapper la tente dans laquelle se trouvait Zagarna, le réduisant en cendres sur place. Certes, suivirent encore bien des jours, ou plutôt des semaines, avant que le Sommerlund ne soit complètement libéré des hordes des Ténèbres qui s'y étaient répandues. Avec la chute du Maître des Ténèbres, une terrible guerre civile éclata au-delà des Monts Durncrag, promettant ainsi au Sommerlund quelques années de paix et de relative tranquillité.



Et cette promesse de paix n'arrive pas trop tôt à ce pays tourmenté et à son peuple qui a tant souffert de cette guerre d'invasion. Donc, pour remonter le moral des Sommerlundois qui doivent reconstruire toute leur existence, le Roi a demandé à Loup Solitaire, accompagné d'une escorte d'honneur composée de Sommerlundois et de Durenoriens, de parader avec l'Épée du Soleil dans toutes les terres durement touchées par la guerre. La lame divine, symbole d'espérance pour le peuple, sera ensuite ramenée en Durenor, une fois encore, en signe de l'impérissable amitié entre les deux nations, pour une ultime cérémonie solennelle de remerciement pour l'aide octroyée.

L'aube se lève sur un village non loin de Toran (Thyne, environ 250 habitants), la cité Sommerlundoise presque entièrement détruite par la première vague d'invasion de l'armée des Ténèbres. La précieuse épée et toute son escorte font halte dans une auberge à peine reconstruite, où l'objet est étroitement surveillé par plusieurs gardes. Cette nuit-là, Loup Solitaire n'a pas bien dormi : des rêves étranges n'ont cessé de le poursuivre. Et quand il se rend dans la pièce où se trouve le coffret dans lequel repose l'épée, son cœur n'y trouve aucun soulagement, mais plonge au contraire dans une terreur abyssale : la lame dorée qui se trouve maintenant dans le coffret est une copie.

On a volé l'Épée du Soleil !



Quelques considérations préliminaires

L'aventure peut avoir une durée très variable ; elle peut se terminer rapidement (elle a été écrite pour être jouée en une heure et demie environ), mais elle dépend beaucoup des initiatives des joueurs et de leur capacité à trouver la bonne piste. L'Épée du Soleil a été dérobée par un astucieux voleur, un certain Daryos III (décrit en détail plus loin). Le cœur de l'action est la traque du voleur, qui n'est pas une personne commune (d'ailleurs comment une personne du commun pourrait mener à bien un vol de ce genre !). Daryos est un homme rusé, et il sait parfaitement qu'il devra courir comme le vent et disparaître le plus vite possible. En effet, son plan aurait été parfait s'il n'avait pas sous-estimé l'habileté des aventuriers qui seront à ses trousses (ainsi que la force du destin). Celui-ci a en tête de rejoindre, par des chemins de traverse, mais le plus rapidement possible, la cité d'Holmgard, pour y disparaître dans la foule, et si c'est réalisable quitter le Sommerlund par bateau... Il attendra dans quelque pays lointain que les choses se calment, avant de retourner dans son repaire. Le groupe devra suivre ses traces (qui sont peu nombreuses et difficiles à trouver). Idéalement, l'aventure se terminera dans les ruelles d'Holmgard (mais si les aventuriers se révèlent vraiment habiles, ils pourraient même l'intercepter bien avant). A la fin de la poursuite, le groupe tombera sur un vieux mendiant aveugle, lequel reçoit une vision du dieu Kaï et se tourne vers Loup Solitaire, à qui il ordonne de ne pas ramener l'Épée au Durenor, mais de la garder à son côté comme lumière d'espoir pour les jours obscurs à venir. Le vieil homme fournira également au groupe l'indication finale pour mettre la main sur l'insaisissable voleur. Et tout est bien qui finit bien... ou presque.

Comme il apparaîtra évident aux fans de longue date de la série, cette aventure se situe entre le second et le troisième livre. La continuité de l'histoire a été rigoureusement respectée (ou tout du moins nous nous y sommes efforcés), mais naturellement, vous qui la jouez pouvez décider d'adopter un style de jeu plus libre. Le jeu de rôles Loup Solitaire se situe normalement 50 ans avant les événements de la série, qui sont plutôt catastrophiques du point de vue des seigneurs Kaï (tous exterminés par Zagarna, à l'exception de Loup Solitaire), et pas seulement pour eux d'ailleurs.

Note : Loup Solitaire maîtrise la discipline du Sixième Sens, qui peut être d'une grande aide pendant les enquêtes, mais attention à ne pas exagérer. Premièrement, le Sixième Sens est un pouvoir limité, et deuxièmement, cette discipline est plutôt conçue comme un instrument pour le Meneur de Jeu et non un biais pour les joueurs. D'autant que l'esprit de cette aventure est le suspense créé par la poursuite, et dans l'incertitude de son aboutissement. Le suspense disparaîtra complètement si l'on exagère, en considérant le Sixième Sens comme une sorte d'omniscience. En outre, en faisant cela, vous transformerez l'aventure en équipée solitaire, et les autres personnages seront réduits à de simples spectateurs, alors qu'ils devraient être de véritables protagonistes. Le Sixième Sens de Loup Solitaire, ajouté à l'Épée du Soleil, fournit aux joueurs un petit avantage sur Daryos (qui autrement, au vu du parfait déroulement de son plan, pourrait être insaisissable) ; de plus, cela donne au Meneur de Jeu un moyen d'aider les joueurs, au cas où ils se trouveraient en difficulté manifeste quant à comment procéder, ou bien qu'ils manquent un indice, ou encore s'ils se révèlent trop lents pour prendre des décisions. Mais rappelez-vous de ce qui est dit précédemment !

1. L'interrogatoire

La scène

L'auberge dans laquelle se sont arrêtés les personnages pour se reposer est le bâtiment en meilleur état de tout le village de Thyne (juste au sud de Toran) ; la cité, presque entièrement rasée pendant la guerre, est dans une situation trop chaotique pour offrir l'hospitalité à une aussi importante délégation). Les dommages ont été réparés, l'édifice est solide ; il s'agit d'un bâtiment de dimensions modestes, carré, avec un étage ; au rez-de-chaussée se trouvent la cuisine et la salle commune, et à l'étage les chambres. L'une de celles-ci (qui était utilisée comme débarras parce qu'elle n'a pas de fenêtre) a été vidée de son contenu pour y déposer en toute sécurité le coffret qui contient l'Épée du Soleil. La pièce n'a qu'une seule porte et quatre hommes d'armes sont toujours de garde : deux à l'intérieur et deux font une ronde dans le couloir. Au total, huit gardes accompagnent le convoi, et ils se relaient durant la nuit par quart de deux heures, pour s'assurer d'être toujours vigilants.

Le personnel de l'auberge comprend l'aubergiste, Lennard, sa femme, Adrienne, qui s'occupe des chambres, son frère Trevor qui est le cuisinier et cinq jeunes filles (Aileen, Caecillia et Jolanda, les trois filles de l'aubergiste, Hilda la fille de Trevor et Gillian, une lointaine cousine). Ce sont tous des gens honnêtes, nouvellement revenus à leur maison qu'ils avaient fuies à l'arrivée de l'armée des Ténèbres. Ils ont perdu pratiquement tout ce qu'ils possédaient à cause de la guerre, mais ils se sont retroussés les manches – comme tous dans le pays – et espèrent un avenir meilleur.

L'auberge a été remise en état rapidement, de manière à pouvoir attirer les quelques voyageurs qui commencent à parcourir de nouveau les routes du royaume. En outre, les gens du village se rassemblent ici le soir pour boire une bière tous ensemble (la bière est gratuite pour les gens d'ici, qui ont d'ailleurs offert leur aide pour reconstruire l'auberge), et beaucoup mangent ici par manque de cuisine digne

de ce nom dans leur propre foyer. Certains, qui n'ont pas encore un toit en état à leur maison, dorment même ici dans la salle commune.

En dehors du convoi, il n'y a que deux voyageurs : un marchand de tapis et un grand type qui a beaucoup bavardé avec les gens du coin et (jet de Renseignements, DD 20, peu même parmi le personnel le savent) qui est monté au premier étage avec l'une des serveuses.

Tout débute lorsque Loup Solitaire s'approche du coffret, et remarque que la lame dorée qui est à l'intérieur n'est pas l'Épée du Soleil, mais une réplique. Les aventuriers voudront (et le devraient véritablement) avant toute chose y voir clair : décrivez leur l'auberge puis demandez leur ce qu'ils comptent faire en détail.

Si la nouvelle de la disparition de l'Épée venait à se répandre, il y aurait probablement des réactions de panique, qui gêneraient l'enquête : les traces laissées par l'habile voleur (Daryos) sont peu nombreuses. L'enquête sera donc compliquée par le fait qu'elle devra être discrète, mais ne le dites pas aux Joueurs : s'ils n'y pensent pas par eux-mêmes, alors ajoutez les réactions de panique des gens (une grande foule se rassemblera autour de l'auberge, effaçant toutes les traces là le piétinement est manifeste).

Les différents gardes, une fois interrogés, soutiendront (en toute honnêteté) de ne rien avoir remarqué durant la nuit, aucun mouvement, suspect ou autre. L'unique personne qui ait gravi (ou descendu) l'escalier est la serveuse Gillian, qui apportait de temps à autre des boissons aux gardes debout (pas d'alcool, juste du thé chaud). Les gardes ne se rappellent pas s'être jamais endormis ou même avoir abaissé leur attention durant toute la nuit.

Note pour le Meneur de Jeu : le fait qu'ils ne s'en rappellent pas ne signifie pas qu'ils ne l'aient pas fait : Daryos s'est servi d'un encens légèrement hypnotique pour les étourdir pendant les quelques minutes nécessaires pour effectuer l'échange et s'éloigner sans être dérangé. Vu ces remarquables capacités de discrétion, il a utilisé très peu d'encens, l'effet s'étant estompé en une dizaine de minutes tout au plus – véritablement trop peu pour être remarqué, de nuit, dans une société qui ne connaît pas l'horloge ! Si les aventuriers mènent une enquête très soignée et déclarent humer l'air à la recherche d'odeurs, Loup Solitaire ou Viveka peuvent reconnaître une très légère trace d'encens restée aux abords de la porte, s'ils réussissent un jet de Perception, DD 25.

La pièce, pas vraiment grande, est fermée : toutes ses parois sont des murs internes, et donc ne présente pas de fenêtre. Le plafond est solide : si les aventuriers en contrôlent les poutres, ils les trouveront solides également ; tenter de les enlever demande du temps et fait craquer le bois – ce qui devrait les amener à écarter cette hypothèse. Une inspection minutieuse de la fausse épée dans le coffret fera découvrir un cheveu blond, de longueur moyenne. (On notera qu'au Sommerlund 3/4 de la population a les cheveux blonds).

Le personnel de l'auberge devra être interrogé avec discrétion : si les aventuriers se

mettent brusquement à poser des questions à tout le monde, et dans le cas où ils iraient même jusqu'à les réunir dans une pièce, ce comportement incitera les gens présents à demander s'il est arrivé quelque chose... et si les aventuriers n'ont pas une excuse plus " innocente ", mais plausible, déjà en tête, les personnes ne se sentiront pas à l'aise et commenceront à murmurer (et à être intriguées par le comportement des aventuriers, gardant un œil sur eux). D'éventuelles perquisitions taperont fortement dans l'œil et seront la source de questions, de protestations et de curiosité.

Gillian n'est pas encore allée dormir, mais elle est en train de manger un bout dans la cuisine avant d'aller se reposer quelques heures. Les tasses qu'elle a apportées aux gardes sont encore dans l'évier, demandant à être lavées. La jeune fille n'a eu vent de rien, n'a aperçu personne éveillée à part les gardes, et il n'y a aucune trace de substance étrange dans les tasses.

Celle qui peut par contre fournir un indice important est Jolanda : en effet, c'est elle qui est montée à l'étage avec le grand voyageur (Daryos). Il l'a laissée au beau milieu de la nuit, ce qui l'a rendue particulièrement désappointée. Ce matin, elle a une expression entre la désillusion et l'embarras (si les aventuriers tiennent le personnel à l'œil, à la recherche de quelque comportement insolite, ils le remarqueront).

Si elle est interrogée, elle apparaîtra légèrement embarrassée, mais n'a aucune réticence à révéler ce qu'elle sait : le nom de Daryos et sa description : grand, blond, cheveux longs jusqu'aux épaules, yeux verts ; il porte les vêtements habituels des voyageurs, un détail insolite dans son habillement est cependant le chapeau qu'il porte, noir et en pointe, qui à première vue serait pour femme. Il avait avec lui un sac à dos et un paquet enroulé (sac de couchage ?). Elle a le sommeil plutôt léger, mais elle ne l'a pas senti s'éloigner ; elle s'est levée un peu avant l'aube et déjà il n'y en avait plus trace.

Chercher des empreintes dans un village dont les habitants travaillent dur pour sa reconstruction n'est en rien une entreprise facile ; cependant, en cherchant vers le sud (mais pas au début de la route) et en réussissant un jet de Survie, DD 20 + 2 pour chaque heure passée après le lever du soleil (à cause du passage des gens du cru), les PJ trouveront quelques empreintes, qui pourraient avoir été laissées par un homme de grande taille et cheminant à bonne allure.

Chaque perquisition dans l'auberge demandera au minimum une demie heure, chaque interrogatoire un quart d'heure (si les aventuriers affichent un comportement fortuit qui demande une conversation pas trop directe), mais ces durées peuvent augmenter s'ils ont éveillé la curiosité des gens du village. Si la nouvelle du vol se répand, se produiront des scènes de panique ; dans ce cas, les PJ pourraient laisser les gardes sur place pour calmer la situation, ne perdant ainsi qu'une heure, ou bien intervenir directement et perdre beaucoup plus de temps.

2. La poursuite

Une fois trouvée la piste de Daryos, les aventuriers pourront se lancer à sa poursuite. Daryos, lui-même capable de suivre une piste, cherche activement à cacher les

siennes, passant souvent, lorsque cela est possible, par des endroits rocheux, dans des cours d'eau, grimpant aux arbres, et avançant de toute manière toujours parallèlement à la route.

Pendant un certain temps, la route passe dans la forêt qui entoure le Monastère Kai. Là, Daryos, très agile dans ces mouvements, avancera autant que possible par les arbres, laissant moins de traces et étant plus difficile à pister (DD 25 dans ce cas), il prévoira probablement quelques fausses pistes. Il accomplira divers changements brusques de direction et des détours très longs, toujours pour rendre sa piste plus difficile à suivre.

Si les aventuriers pensent à le précéder (en demandant par exemple aux postes de gardes d'arrêter les voyageurs), ils découvriront qu'il suit un parcours tortueux, et évite soigneusement toute rencontre.

Si par leurs actions, ils gagnaient trop rapidement du terrain sur le fugitif (c'est-à-dire si vous prévoyez une rencontre avec Daryos avant Holmgard), voici quelques contretemps qu'ils pourraient subir :

- Une embuscade tendue par une bande de Drakkarims qui errent encore en Sommerlund, surtout à un moment où les aventuriers se dirigent à bride abattue dans une fausse direction. Conséquence : au moins une petite heure de perdue (ils devront au moins bander leurs blessures et remettre leur équipement en ordre après cette rencontre).

- La piste conduit soudainement à un ravin, peut-être plein de buissons de Dents du Sommeil (une égratignure de cette plante suffit pour endormir la personne touchée) ; en réalité, il s'agit d'une fausse piste, Daryos a quitté la zone en marchant sur les branches dans la direction opposée, pour reprendre ensuite son chemin après quelques temps ; temps perdu : le temps que les aventuriers consacreront à des recherches inutiles dans le ravin, plus une paire d'heure pour retrouver la véritable piste.

- La piste conduit à un fleuve, encore parcouru de débris et de troncs d'arbres abattus (et c'est d'ailleurs à l'un d'eux que s'est accroché Daryos pour traverser, par conséquent, même si les aventuriers faisaient arrêter les bateliers, ils n'obtiendraient pas grand chose) ; il abandonne le fleuve quelque temps après ; temps perdu : le temps éventuellement passé à chercher une piste en remontant le fleuve, mais elle est en fait facile à trouver à l'aval, car la rive est boueuse et les empreintes n'ont pas été effacées.

A moins d'idées vraiment efficaces de la part des Joueurs (qui consentent à braver toutes ces épreuves), les aventuriers arriveront à Holmgard quelques heures après Daryos. Si les aventuriers n'ont pas envoyé de messenger, il sera tranquillement entré par la porte principale ; si, au contraire, ils ont fait ordonner aux gardes d'arrêter les voyageurs, alors il y aura sûrement des embouteillages à l'entrée de la cité (même s'ils ont insisté sur le caractère secret de l'entreprise, l'on sait que les autorités urbaines tendent à ne pas concevoir cette notion avec exactitude... les éventuelles personnes arrêtées n'ont rien à voir avec l'Épée du Soleil de toute façon), et Daryos

utilisera pour entrer quelque chemin dérobé.

Dans le premier cas, il suffira de réussir un jet de Renseignements, DD 15, pour découvrir qu'un homme portant un chapeau noir en pointe est entré dans la cité, DD 25 pour découvrir qu'il s'agissait d'un homme blond et grand (comme 75% des Sommerlundois, en fait) avec un baluchon. Sans ces indices, les aventuriers ne pourront même pas poser de questions alentours.

3. La vision du vieil homme



Si cette rencontre a lieu à Holmgard, il s'agira d'un vieux mendiant aveugle. Autrement, ce pourrait être un vieux pêcheur au bord d'un fleuve, ou bien un vieux bûcheron à la recherche de champignons dans les bois.

Il s'agit d'un vieil homme menu, racorni par l'âge, selon toute apparence ignorant, et qui soudainement pousse un cri à fendre le cœur.

Après quoi, il se met à parler, s'adressant à Loup Solitaire avec une voix puissante et profonde : " Je te salue, sauveur de notre terre ! Réjouis toi : tu es très proche de ton but. Le rayon du soleil brille désormais d'une lumière puissante, reflet de l'écume de mer (*). Mais sache que ce qui est advenu est un avertissement : tu ne dois pas remettre la lame divine à sa place. Conserve-la et prends en grand soin, et ne cesse jamais d'être vigilant, car l'heure la plus sombre doit encore survenir, et en cette heure de ténèbres tu auras besoin de la puissance du Soleil à tes côtés pour rendre l'espoir aux cœurs affligés par l'oppression des Ténèbres. "

(*) Si la rencontre avec le vieil homme n'a pas lieu à Holmgard, remplacez ces mots par quelque chose de plus approprié. Par exemple, " à l'ombre des hêtres épargnés par la malaisance " (un coin de forêt qui n'a pas été brûlé par les hordes de Zagarna), ou quelque chose du même genre.

Après avoir prononcé ces paroles, le vieil homme s'évanouit. Si les aventuriers le raniment, il sera un peu troublé ; sa voix redevient celle qu'elle a toujours été, plutôt plaintive à cause de l'âge, et il ne se rappelle pas avoir parlé. Son aura est celle d'une personne tout à fait normale, mais légèrement auréolée d'une lumière qui s'évanouit petit à petit.

La signification des mots de la prophétie devrait être claire : l'Épée du Soleil, et Daryos par la même occasion, se trouvent au port. Mettre la main dessus ne devrait pas être une entreprise très difficile, même si Daryos fera une dernière tentative de fuite. Mais voyant que son projet a désormais échoué, il prendra la chose avec philosophie. Si cela est possible, il essaiera de lancer l'Épée du Soleil au loin, pour prendre la fuite dans la direction opposée (par exemple en plongeant dans la mer). Dans tous les cas, il n'est pas de ceux qui croient en l'usage de la violence (qu'il trouve vulgaire et contraire à son propre style), et quoi qu'il en soit il ne veut pas mettre sa vie en danger ; il se rendra à moins que le comportement des PJ le contraigne à combattre sur la défensive, en cherchant une dernière occasion pour fuir.

Épilogue :

Les personnages ne recevront aucune reconnaissance officielle pour l'accomplissement de cette mission, qui devra rester un secret bien gardé. En contrepartie, les rois de Sommerlund et de Durenor, considérant le message explicite envoyé par les dieux aux mortels, conviendront que l'Épée devra rester à la garde de Loup Solitaire.

Le voyage reprendra sa course, et cette fois le jeune seigneur Kai montera personnellement la garde.

Si Daryos est capturé, les PJ devraient le confier à la justice... le verdict sera une condamnation à la pendaison, mais Daryos a encore quelques astuces à portée de main, et peut-être quelques amis, pour s'échapper et disparaître sans laisser de traces.

Quelques idées supplémentaires...

Cette aventure, assez intéressante, peut vous fournir un début de campagne si d'aventure vous souhaitez coller de très près aux livres jeux, voire pourquoi pas jouer les livres jeux suivants avec les personnages disponibles en annexe. Mais cela peut être aussi l'occasion de mettre vos propres personnages " en selle ", en les faisant côtoyer des personnes importantes pour le futur du Magnamund.

Voici quelques idées pour approfondir le

scénario fourni, et/ou poursuivre l'intrigue :

- les Drakkarims ne sont pas là par hasard. Ils ont appris la déroute de leur maître (Zagarna), et cherchent à tirer vengeance sur le dernier Seigneur Kai, et lui dérober l'Épée du Soleil pour la rapporter à celui qui remplacera bientôt leur Maître défunt.

- A Holmgard, un émissaire du Zakan, a appris le rôle de l'Épée du Soleil dans la

défaite de Zagarna. Pour se venger à la fois personnellement (pour un important préjudice subi) et au nom de la Vassagonie, il compte dérober l'Épée du Soleil pour son maître secret, le prochain Zakhan (Kimah). Peut être est ce lui qui a envoyé Darios III pour récupérer l'Épée. Peut être l'a-t-il manipulé sans que ce dernier en soit conscient ? Peut être réussit il à faire main basse sur l'épée, auquel cas les aventuriers devront le poursuivre, jusqu'en Vassagonie.

Cela aurait du sens. Haakon a clairement signalé (Loup Solitaire 5, section 200) combien Loup Solitaire le gêne (" à cause de lui, nous n'avons aucun pouvoir au Sommerlund "). Affaiblir le Kai en volant le Livre du Magnakai est une chose, mais si en plus on peut lui prendre le Glaive de Sommer, c'est encore mieux).



Le voyage des aventuriers serait alors semé de troubles (tempête, pirates, un traître dans le bateau, etc ...). Vous pouvez vous inspirer du voyage en bateau de Loup Solitaire d'Holmgard à Hammerdal, et des nombreuses péripéties de la Traversée Infernale, avec un passage par le Pays Sauvage. Il y aurait ensuite la traversée du désert, avec pourquoi pas la découverte d'une mystérieuse cité en ruines, et de loin en loin, une embuscade de Sharnazims pour empêcher les aventuriers d'arriver à destination, à Barraka, où ils auraient une chance de récupérer l'Épée en infiltrant la garde rapprochée de l'Emissaire Vassagonien.

- un lien possible avec le traître Vonotar : et si le vieillard faisait référence à une trahison au sein de l'Ordre des Frères de l'Etoile de Cristal ; sans mentionner Vonotar – et que ce dernier aurait trouvé refuge auprès du Brumalmarc d'Ikaya ? Les aventuriers seraient alors chargés d'effectuer une mission de reconnaissance à Kalte, pour préparer l'expédition de Loup Solitaire : trouver les guides nécessaires, obtenir un plan de la région, enquêter sur les Barbares des Glaces. Quel pourrait être leur attitude envers les Sommerlundois ?

Personnages non joueurs

Daryos III, le collectionneur

Petit-fils, homonyme et véritable héritier d'un des plus habiles "chercheurs de trésors" qui aient jamais parcouru la Magnamund, Daryos est un voyou éclectique, enjoué et désinvolte qui considère que la vie doit être menée et non subie. Et pour la vivre pleinement, il faut en relever les défis – et quand les défis dignes de ce nom viennent à manquer, il suffit d'aller à leur rencontre.

Comme son grand-père, Daryos est fasciné par la magie et par tout ce qui est antique : bien que n'ayant pas une étincelle de pouvoir, ni magique ni d'un autre genre, par son héritage, il a affiné sa propre habileté jusqu'à la rendre presque magique. Cette passion se réalise à travers les collections : ayant hérité la collection déjà riche en artefacts du passé que son grand-père a rassemblée, Daryos veut maintenant l'agrandir, même si les temps sont devenus plus sombres, plus dangereux et peut-être plus amers.

Après les jours terribles de la guerre (durant laquelle, et sans jamais s'exposer aux yeux des pouvoirs officiels et des lois, Daryos s'est distingué par la libération de prisonniers Sommerlundois, surtout des civils sans défense, des mains des hordes des Ténèbres), Daryos ressent le besoin d'un défi supérieur, et lequel serait plus digne de son extraordinaire habileté que le vol de l'Épée du Soleil ?

Daryos connaît, naturellement, les légendes qui concernent l'artefact divin, et il les connaît peut-être mieux que quiconque en Magnamund, puisque sa collection d'antiquités compte de nombreux textes rares, certains probablement même uniques, et il a passé d'innombrables heures à les consulter avidement. Il sait très bien que l'Épée du Soleil ne peut être utilisée que par un Seigneur Kai, sans quoi elle perdrait pour toujours ses pouvoirs – et par la même, perdrait toute valeur. Il n'entend pas endommager la lame divine ; simplement, une fois la guerre achevée, son destin est de finir enfermée dans un coffret – et alors pourquoi pas dans son musée privé ?

Aventurier, niveau 15

For 11, Dex 17, Con 10, Int 16, Sag 12, Cha 14

Compétences : Acrobaties +20, Evasion +18, Athlétisme +9 (+11 pour saut, +15 pour saut avec élan), Déguisement +11, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (arcanes) +12, Connaissances (exploration des donjons) +12, Connaissances (nature) +14, Diplomatie +13, Crochetage +21, Discrétion +21, Perception +21 (+25 pour repérer les pièges, possède la capacité spéciale "Instinct aveugle"), Renseignements +11, Bluff +11, Escalade +9 (+11 avec une corde), Survie + 10 (+12 pour suivre des traces, +2 pour tous les tests dans les environnements naturels de surface et souterrains), Estimation +12.

Attaque : rapière +11/+6/+1, dégâts 1d6, critique 18-20/x2

Classe d'armure : 13 (esquive +1 contre un adversaire, et +4 contre les pièges, sur la défensive +5, défense totale +8)

Endurance 71

Jets de sauvegarde : Vig +5, Réf +12 (+4 contre les pièges, réduction automatique de moitié des dégâts, annulation complète des dégâts en cas de réussite), Vol +2 ; deux fois par jour, possibilité d'ajouter un bonus de chance de +2 à un jet de

sauvegarde

Initiative +7 - Vitesse de déplacement 9 m

Capacités spéciales : Ne perd jamais son bonus de Dextérité à la CA et ne peut être pris en tenaille.

Vitesse de course égale à 5 fois la vitesse de déplacement de base.

Maîtrise les astuces d'aventurier suivantes : Esquive (+1), Esquive totale (x2), Discrétion totale et Science de l'initiative (Reportez vous à la description de la classe d'Aventurier pour toutes les autres capacités de classe qui n'ont pas été mentionnées dans cette description).

Équipement : Tenue d'explorateur (spécial), chapeau (spécial), rapière (arme), dague parée de bijoux +3 (+1 arme de maître, +2 magique), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos), sac de couchage (sac à dos), outils de voleur (sac à dos), corde (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), torche (sac à dos), bourse avec 328 couronnes d'or.

Gardes de l'escorte d'honneur

Ce sont des soldats des armées du Sommerlund, qui ce sont tous distingués pour leur bravoure au combat. Ce sont des hommes sûrs, certains plus joyeux et d'autres plus sombres, mais tous de bons camarades fidèles à leur devoir. Ce sont des personnages de faible importance, si ce n'est durant les interrogatoires au début de l'aventure : en effet, ils ralentiraient le groupe des aventuriers dans la poursuite du voleur. (Si, initialement, les aventuriers les emmènent avec eux, les gardes obéiront aux ordres sans un mot, mais le Meneur de Jeu pourrait faire remarquer à Loup Solitaire – qui sera celui qui suit les traces du voleur – qu'ils avancent trop lentement et perdent du terrain).

Il n'y a pas de cheval pour tous, à cause de la guerre qui a imposé un lourd tribut à tous, animaux inclus – et puis il s'agit d'un voyage de parade, personne n'a imaginé d'imprévu maintenant que la guerre est achevée !

Guerriers, niveau 6

For 14, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 13, Cha 12

Compétences : Athlétisme +11, Equitation +9, Connaissances (combat) +5, Intimidation +5

Attaque : épée +9/+4, dégâts 1d8+3, critique 19-20/x2

Classe d'armure 16

Endurance 57

Jets de sauvegarde : Vig +6, Réf +2, Vol +3

Initiative +2 - Vitesse de déplacement 9 m

Équipement : Uniforme de la Garde Royale du Sommerlund (spécial), cotte de mailles (armure), bouclier lourd (bouclier), épée (arme), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), sac de couchage (sac à dos), torche (sac à dos), bourse avec 28 couronnes d'or.

Groupe de guerriers Drakkarims en déroute

Officiellement, la guerre est terminée, mais il reste ici et là des groupes de soldats séparés de l'armée en retraite (il est vrai que pour un Drakkar, la fuite est un déshonneur : l'unique façon de mourir, c'est en combattant !). si le Meneur de Jeu a besoin de faire perdre un peu de temps aux aventuriers, ces groupes peuvent survenir

autant que nécessaire. Le groupe sera composé de 4 à 8 Drakkarims (suivant le nombre d'aventuriers et du temps que vous voulez leur faire perdre) ; il devraient constituer plus une distraction qu'une véritable menace pour les aventuriers. La tactique adoptée par les Drakkarims est des plus directes : attaquer.

Guerriers, niveau 5

For 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 12

Compétences : Athlétisme +4, Equitation +5, Intimidation +7

Attaque : épieu/lance +9 mêlée ou +8 à distance, dégâts 1d8+4, critique x3

Classe d'armure 16

Endurance 36

Jets de sauvegarde : Vig +6, Réf +3, Vol +1 (+9 contre la peur)

Initiative +2 - Vitesse de déplacement 9 m

Équipement : Cotte de mailles (armure), épieu/lance (arme), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos).

Personnages Joueurs

Dans les pages suivantes, vous trouverez six personnages-joueurs prêtirés, directement issus de la série des livre-jeux Loup Solitaire. Toutes les caractéristiques importantes pour l'aventure sont indiquées par commodité pour le lecteur et les joueurs. Si vous jouez cette aventure avec moins de six joueurs, certains de ces personnages ne seront pas assignés. Pour le bon fonctionnement de l'aventure, il est nécessaire qu'un joueur incarne Loup Solitaire. Suivent par ordre d'importance : Banedon, Le capitaine D'Val, Dorier, Ganon et Viveka. Tous les personnages non assignés à des joueurs seront tout de même présents en tant que PNJ ; les joueurs décideront s'ils souhaitent ou non voyager avec eux.

Loup Solitaire

Vous êtes de dernier des seigneurs Kai. Un jour futur, vous serez une légende vivante, mais pour l'instant vous êtes un jeune homme d'environ seize ans, unique survivant du massacre de tous les membres du monastère de votre ordre, qui était également votre foyer. Vous avez la maigre consolation d'avoir mené à bien deux missions très importantes pour votre pays : avertir le Roi du sort qui a touché vos compagnons, et récupérer en Durenor un artefact divin, l'Épée du Soleil, avec lequel vous avez réduit en cendres le Maître des Ténèbres, Zagarna, pendant que les troupes de Durenor se sont jointes en renfort à l'armée de votre pays pour en chasser les hordes de créatures maléfiques. Mais vous portez encore dans votre cœur le deuil de la disparition de tous les autres seigneurs Kai, et maintenant que l'épouvantable danger est écarté, vous voulez réussir à compléter de quelque manière votre entraînement, pour ramener à votre pays tout ce que les Seigneurs Kai signifiaient : un rempart inébranlable contre les Ténèbres.

Seigneur Kai, niveau 7

For 15, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 18, Cha 9

Compétences : Acrobaties +4, Dressage +6, Evasion -1, Athlétisme +5, Déguisement +4 (+9 s'il utilise le degré 4 de Camouflage), Equitation +6, Concentration +7, Discrétion +13, Perception +9, Psychologie +9, Escalade +5, Survie +14

Attaque : hache d'armes +7, dégâts 1d8+2, critique x3

Classe d'armure 16

Endurance 49

Volonté 39

Jets de sauvegarde : Vig +5 (immunité contre les poisons naturels), Réf +9, Vol +10

Initiative : +1, ne peut être surpris

Vitesse de déplacement : 12 m (base)

Capacités spéciales : maîtrise des disciplines Kai suivantes : sixième sens (degré V), camouflage (degré V), chasse (degré V), orientation (degré III), communication animale (degré II) et guérison (degré I). Capacité psychique Focalisation 1 fois par jour.

Équipement : Tenue d'explorateur (spécial), manteau de Seigneur Kai (spécial), étoile de cristal (spécial), chemise de mailles (armure), hache d'armes (arme), sac à dos, 4 repas (sac à dos), outre (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), pierre à aiguiser (sac à dos), bourse avec 47 couronnes d'or.

Banedon

Vous êtes un jeune magicien de la confrérie de l'Etoile de Cristal. Vous avez été envoyé au monastère Kaï dans le but d'avertir les moines d'une possible menace imminente : l'invasion qui a causé sa destruction est probablement due à l'un de vos ex-frères, un renégat qui a trahi votre ordre. Malheureusement, vous êtes arrivé trop tard, et quand vous vous êtes retrouvé encerclé par une patrouille de Gloks dans les bois à proximité du monastère, vous avez craint le pire, mais vous avez eu la chance de rencontrer un survivant des seigneurs Kaï : Loup Solitaire, qui vous a sauvé la vie par son intervention opportune. Vous avez ainsi pu retourner à Toran, la cité ou siège la confrérie, qui a été presque entièrement détruite par les hordes de Zagarna. Mais aujourd'hui, la guerre est finie et votre cœur espère un retour à la paix qui fût autrefois, même si le souvenir de ce que vous avez vu et enduré a rendu plus ferme que jamais votre détermination à maîtriser pleinement les pouvoirs de la magie blanche et à combattre la toute puissance des forces des Ténèbres.

Frère de l'Etoile de Cristal, niveau 7

For 8, Dex 12, Con 10, Int 17, Sag 16, Cha 10

Compétences : Concentration +10, Connaissances (arcanes) +11, Connaissances (histoire) +12, Connaissances (géographie) +8, Diplomatie +10, Soins +3, Psychologie +10, Art de la magie +15

Attaque : bâton +2, dégâts 1d6

Classe d'armure 11

Endurance 24

Jets de sauvegarde : Vig +2, Réf +3, Vol +8

Initiative +1

Vitesse de déplacement 9 m

Capacités spéciales : Bonus de base à l'attaque magique +7/+2 ; DD pour résister aux sorts de Banedon 17+degré du sort

Maîtrise des sortilèges de la confrérie suivants : envoûtement, contre-sort, purification, lévitation, main de feu (expertise mystique), détection du mal (expertise mystique), bouclier invisible (expertise mystique).

Equipement : Robe de la confrérie de l'Etoile de Cristal (spécial), étoile de cristal (spécial), bâton (arme), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), 5 bougies (spécial), fiole d'encre (spécial), 5 feuilles de papier (spécial), 1 plume d'écriture (spécial), bourse avec 157 couronnes d'or.

Viveka

Vous êtes une mercenaire : votre métier consiste à vous rendre là où il y a une guerre, si possible où la paye est bonne. Donc, sitôt que vous avez entendu la nouvelle de ce qui survenait au Sommerlund, vous avez décidé d'y faire un tour. Vos espoirs n'ont pas été déçus, et vous avez été affectée dans une compagnie de renfort. Dans les différents affrontements où vous avez eu l'occasion de vous battre, vous vous êtes distinguée par votre style particulier (bah, ça n'a pas été bien difficile vu que nombreux, voire trop, de vos compagnons d'armes étaient des recrues sachant à peine distinguer la poignée de la lame de l'épée). La guerre est désormais terminée, mais il faudra probablement encore quelques mois pour débarrasser complètement le territoire des soldats de l'armée des Ténèbres en déroute (et pas seulement eux), une tâche pour laquelle vous êtes taillée sur mesure. Tant que la paye est bonne... Pour l'instant, comme récompense pas trop officielle (quel plaisir de voir certains de ces chevaliers faire la grimace ! Mais ceux qui ont de l'importance savent reconnaître la valeur guerrière, et c'est tout ce qui vous importe), vous avez été choisie pour escorter le héros du royaume, un gamin connu sous le nom de Loup Solitaire. Ce serait plutôt ennuyeux, si vous ne voyiez les yeux des gens du peuple s'allumer véritablement d'espoir à votre passage... même votre cœur de mercenaire ne peut rester indifférent à certaines scènes.

Mercenaire, niveau 7

For 14, Dex 17, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 14

Compétences : Acrobaties +12, Evasion +2, Athlétisme +6, Discrétion +2, Intimidation +7, Perception +4, Psychologie +4, Bluff +12, Escalade +6, Survie +4

Attaque : glaive/épée courte +10/+5 ou +8/+8/+3 (combat à deux armes ?), dégâts 1d6+3 (+2d6 en cas d'attaque sournoise), critique 19-20/x2

Capacité spéciale : si utilise avec succès la capacité spéciale de science de la Feinte, bénéficie des avantages de l'action de feinte (voir p. 175 du livre de règles) pour toutes les attaques de ce round.

Classe d'armure 16

Endurance 56

Jets de sauvegarde : Vig +4, Réf +8, Vol +1

Initiative +3

Vitesse de déplacement 9 m

Équipement : Uniforme des Rangers du Sommerlund (spécial), armure de cuir cloutée (armure), 2 glaives (armes), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos), corde (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), sac de couchage (sac à dos), torche (sac à dos), bourse avec 89 couronnes d'or.

Capitaine D'Val Remir

Vous êtes un officier des Rangers du Sommerlund, originaire de Randong, situé au sud du pays. Par chance, votre région n'a pas été trop touchée par la tragédie qui a balayé le pays, et pour cela vous avez été parmi les premiers à accourir vers le nord pour prêter main forte à vos compatriotes dans une tentative désespérée d'endiguer ce qui plus qu'une armée était un raz-de-marée de destruction avec l'unique et faible espoir qu'arrivent les secours, qui s'affaiblissait atrocement un peu plus chaque jour. Désormais tout cela a pris fin, et si le Sommerlund en porte encore les signes manifestes, qui pourraient être encore visibles durant plusieurs années, le soleil est revenu briller sur cette contrée privilégiée. Vous, les Rangers, avez encore beaucoup de travail, car il y a encore de nombreux soldats ennemis en déroute dans le pays et l'ordre n'a pas été complètement rétabli. Toutefois pour votre courage et en reconnaissance de votre compétence infaillible d'archer, vous avez obtenu l'honneur d'escorter l'artefact divin qui a apporté le salut à votre pays. C'est le cœur gonflé d'orgueil que vous avez accepté cette tâche.

Ranger du Sommerlund, niveau 7

For 14, Dex 17, Con 12, Int 8, Sag 10, Cha 13

Compétences : Athlétisme +3, Equitation +8, Connaissances (combat) +4, Escalade +2, Survie +5

Attaque : épée +10/+5 ou arc +11/+6, dégâts 1d8+3, critique 19-20/x2 (épée) ou 1d8+1d6+1, critique x3 (arc)

Classe d'armure 17

Endurance 63

Jets de sauvegarde : Vig +6, Réf +5, Vol +2

Initiative +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Équipement : Uniforme des Rangers du Sommerlund (spécial), chemise de mailles (armure), arc long (arme), épée (arme de maître), 20 flèches (spécial), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos), lanterne sourde/à capote (sac à dos), flasque d'huile (sac à dos), corde (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), bourse avec 95 couronnes d'or.

Dorier

Dorier est un chevalier de la Montagne Blanche, le plus grand ordre de chevalerie du royaume de Durenor. Le Durenor et le Sommerlund sont deux royaumes alliés depuis toujours, et c'est pour cela que votre pays vous a envoyé au Sommerlund. Il y a quelques jours, votre armée s'est rassemblée, après une infernale/éprouvante traversée en bateau, sur les côtes du Sommerlund qui était assailli par une horde des créatures de Ténèbres menée par le Maître des Ténèbres, Zagarna, lui-même. En signe d'amitié indéfectible, le Durenor tient en garde pour le Sommerlund un artefact divin ; l'Épée du Soleil, arme donnée par le dieu Kai pour combattre les forces des Ténèbres, et avec laquelle lors d'une antique et sanguinaire bataille, où déjà les armées du Durenor et du Sommerlund s'étaient battues côte à côte, fut abattu le précédent Maître des Ténèbres, Vashna. En ces heures sombres, s'est joint au Durenor un jeune Sommerlundois, Loup Solitaire, ultime survivant du glorieux ordre des Seigneurs Kai, exterminés par Zagarna. Porteur du Sceau d'Hamardal, il est venu réclamer l'Épée du Soleil et l'aide de votre pays. Désormais la guerre est finie, Zagarna a été réduit en cendres, et votre frère Ganon et vous avez reçu l'honneur d'escorter la lame divine pour un voyage qui doit redonner espoir aux contrées détruites du Sommerlund, avant de la ramener au Durenor, pour sceller de nouveau l'éternelle amitié entre les deux pays.

Chevalier de la Montagne Blanche, niveau 7

For 17, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 14

Compétences : Athlétisme +4, Equitation +11, Connaissances (histoire) +3, Connaissances (combat) +5, Diplomatie +5, Psychologie +6

Attaque : épée bâtarde +11/+6 (+12/+7 contre les ennemis du Durenor), dégâts 1d10+3, critique 19-20/x2

Classe d'armure 17

Endurance 57

Jets de sauvegarde : Vig +7, Réf +2, Vol +1

Initiative +2

Vitesse de déplacement 9 m

Capacité spéciale : au début de chaque round, le joueur peut choisir de soustraire un nombre inférieur ou égal à 7 à son bonus d'attaque. Si l'attaque touche sa cible, ce nombre est alors ajouté aux dégâts infligés.

Équipement : Uniforme des chevaliers de la Montagne Blanche (spécial), armure de plaques (armure), bouclier lourd (bouclier), épée bâtarde (arme), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), sac de couchage (sac à dos), torche (sac à dos), bourse avec 205 couronnes d'or.

Ganon

Ganon est un chevalier de la Montagne Blanche, le plus grand ordre de chevalerie du royaume de Durenor. Le Durenor et le Sommerlund sont deux royaumes alliés depuis toujours, et c'est pour cela que votre pays vous a envoyé au Sommerlund. Il y a quelques jours, votre armée s'est rassemblée, après une infernale/éprouvante traversée en bateau, sur les côtes du Sommerlund qui était assailli par une horde des créatures de Ténèbres menée par le Maître des Ténèbres, Zagarna, lui-même. En signe d'amitié indéfectible, le Durenor tient en garde pour le Sommerlund un artefact divin ; l'Épée du Soleil, arme donnée par le dieu Kai pour combattre les forces des Ténèbres, et avec laquelle lors d'une antique et sanguinaire bataille, où déjà les armées du Durenor et du Sommerlund s'étaient battues côte à côte, fut abattu le précédent Maître des Ténèbres, Vashna. En ces heures sombres, s'est joint au Durenor un jeune Sommerlundois, Loup Solitaire, ultime survivant du glorieux ordre des Seigneurs Kai, exterminés par Zagarna. Porteur du Sceau d'Hamardal, il est venu réclamer l'Épée du Soleil et l'aide de votre pays. Désormais la guerre est finie, Zagarna a été réduit en cendres, et votre frère Dorier et vous avez reçu l'honneur d'escorter la lame divine pour un voyage qui doit redonner espoir aux contrées détruites du Sommerlund, avant de la ramener au Durenor, pour sceller de nouveau l'éternelle amitié entre les deux pays.

Chevalier de la Montagne Blanche, niveau 7

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 13

Compétences : Athlétisme -3, Equitation +12, Concentration +3, Connaissances (noblesse et royauté) +4, Diplomatie +1, Psychologie +11

Attaque : épée bâtarde +11/+6 (+12/+7 contre les ennemis du Durenor), dégâts 1d10+3, critique 19-20/x2

Classe d'armure 18

Endurance 57

Jets de sauvegarde Vig +7, Réf +3, Vol +2

Initiative +1

Vitesse de déplacement 6 m

Capacité spéciale : au début de chaque round, le joueur peut choisir de soustraire un nombre inférieur ou égal à 7 à son bonus d'attaque. Si l'attaque touche sa cible, ce nombre est alors ajouté aux dégâts infligés.

Équipement : Uniforme des chevaliers de la Montagne Blanche (spécial), armure de plaques (armure), bouclier lourd (bouclier), épée bâtarde (arme), sac à dos, 2 repas (sac à dos), outre (sac à dos), silex et amorce (sac à dos), sac de couchage (sac à dos), torche (sac à dos), bourse avec 205 couronnes d'or.

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net