

La belle ou la bête ?

Ce scénario pour JRJRF est adapté à un groupe d'au moins quatre joueurs d'assez bon niveau. Selon l'expérience de ces derniers, le MJ se devra d'accorder la difficulté du scénario et l'intrigue à leur niveau.

L'idéal serait de créer un décor inquiétant...

Les heureux PJs vont se retrouver à mener une enquête sur la disparition d'un convoi de vivre qui devait approvisionner l'auberge dans laquelle ils se trouvent. Un village d'environ 100 âmes, reculé dans l'arrière-pays est le cadre à la présente histoire. Les caractéristiques des principaux PNJs sont décrites en annexe.

Ce scénario peut également être intégré à une campagne, lors d'un voyage dans l'Empire.

A propos de la Seigneurie de Mortnoir.

A quelques pas de la route qui relie la capitale impériale au duché d'Oriel, existe un petit village qui répond au doux nom de Mortnoir. Depuis de nombreuses générations, ce domaine prospère sous l'égide des Seigneurs de Mortnoir. Si Mortnoir en est le seul village, il existe tout de même une dizaine de hameaux. La seigneurie n'est pas très étendue et riche, mais sa position sur la route de Losaz en fait un atout économique et culturel certain. Elle constitue un point de passage intéressant pour les marchands et les voyageurs se rendant dans la capitale ou dans les riches cités du duché d'Oriel.

L'histoire ...

Il y a un peu plus d'une année, le jeune Seigneur Ivar de Mortnoir, ramena dans son manoir une jeune femme blessée par des soudards qui lui vouaient visiblement une haine sans bornes. C'est au cours d'une de ses parties de chasse qu'il affectionnait tant qu'il défit au combat, aidé de son garde chasse Oraz l'ogre, un chevalier et six gens d'armes, qui pourchassaient la jeunette. Mais cela a été bien vite oublié et nos deux tourtereaux se marièrent dans le mois qui suivi ! La belle, qui se trouvait être visiblement issue de la petite noblesse désargentée, fit venir à cette occasion, une jeune femme du nom de Myrelle, qui est présentée comme sa protégée et dame de compagnie, comme cela se fait dans la noblesse.

Ce seigneur qui aimait tant la chasse et les tournois se replia peu à peu dans son manoir laissant la jeune et belle Yselda gérer ses affaires et le domaine. Plus le temps passait et plus l'ambiance de la seigneurie se dégradait. Aux disparitions de moutons et autres vaches qui préoccupaient la seigneurie depuis plus d'un an se substituèrent des disparitions de paysans, que se soit des hommes, des femmes ou des enfants.

Mais le plus grave était à venir, car depuis maintenant cinq ou six mois ce sont les convois de marchandises et de voyageurs qui sont attaqués et dévalisés. Le seigneur et sa femme réagirent en se payant les services d'une troupe de mercenaires commandés par un capitaine Uruz, répondant au nom d'Arzügg, qui écumant maintenant la seigneurie et prélèvent un impôt pour le passage sous protection des caravanes marchandes et des voyageurs

Le fin mot de l'histoire, et ce que les PJs doivent découvrir est, qu'en fait la belle Yselda n'est rien d'autre

qu'une Morigane qui a envoûtée Ivar de Mortnoir. Sa suivante, la jeune et jolie Myrelle, est quant à elle une érynie qu'Yselda a attirée à elle pour la servir et faciliter ses desseins ...

Si elle a fait appel à une bande de mercenaires c'est pour avoir accès aux contenus des caravanes et ainsi piller que celles qui lui semblent dignes d'intérêt, les mercenaires sont totalement fidèles à la belle et leur capitaine en est l'amant amoureux, tout comme le garde chasse du seigneur, Oraz.

Le seigneur est quant à lui totalement sous le charme et l'envoûtement de la morigane ...

Introduction :

Les PJs prennent un repos bien mérité, après les diverses aventures qu'ils ont vécues, dans une bonne auberge réputée à des lieues à la ronde. Malheureusement, le tenancier est incapable de leur fournir les mets et vins les plus fins qui sont ordinairement à la carte de l'établissement. La raison est des plus simples, la livraison de denrées a pris du retard, et il l'attend depuis maintenant une semaine ! Après de plates excuses, il promet aux PJs un repas royal, à petit prix, dès la livraison des produits tant attendus.

Le lendemain matin, ce n'est pas la caravane attendue qui arrive à l'auberge mais un des marchands et sa mule. Il est visiblement blessé et s'effondre devant la porte de l'auberge. Si les PJs prennent le temps de le rentrer à l'intérieur et de lui prodiguer les premiers soins, il aura le temps de parler, un peu, sinon il mourra sur le seuil sans livrer la moindre information...

Le marchand, très affaibli, parle par bribes. Voilà ce qu'il livrera aux PJs : *Les guerriers ... l'escorte ... ils ... traîtres ... enfuis devant la bête ... elle mange les hommes ... elle à soif d'or ... ahhh ... Mortnoir ... Arghhh.*

Puis il décède, laissant les PJs à leurs réflexions !

Les PJs en vadrouille !

En toute logique les PJs devraient se mettre en route pour Mortnoir. Ce charmant petit village est situé à environ une semaine de marche de l'auberge soit environ 200 kilomètres.

Par contre découvrir la localisation du village ne sera pas aisée, car beaucoup de caravaniers passent à proximité de Mortnoir sans s'y arrêter ou même soupçonner son existence. Les chefs de convois et quelques voyageurs

connaissent le village, mais son nom ne vient pas spontanément à l'esprit.

Le plus sûr moyen de découvrir où se situe Mortnoir est de rencontrer des caravaniers dans quelque village entourant Losaz ou mieux encore de se rendre dans la capitale au Quartier des Marchands. Dans cet endroit ce genre d'information sera à coup sûr trouvé. Ainsi les PJs devront aider les mémoires à fonctionner à la force de la bière ou de l'or. Il est à noter que les tripots que vont fréquenter les PJs s'ils sont des précieuses mines d'information sont aussi la source de nombreux ennuis alcoolisés et violents...

Une fois le village localisé, les PJs pourront, enfin, se mettre en route.

On the road again...

La première partie du voyage devrait se passer sans trop d'encombre. En effet la région au cœur de l'Empire et proche de sa capitale est relativement épargnée par les grands prédateurs et autres monstres sanguinaires, mais sait on jamais ! ...

Cinq ou six jours après leur départ, les PJs arrivent à au hameau de Lazpont qui abrite une vingtaine d'âmes, il est constitué de six chaumières, de quatre granges, d'un four à pain et d'un lavoir. Un ex-voto dédié à Galadriel a été dressé au centre, sur la place. Les PJs pourront se restaurer dans cette bourgade car une vieille femme tient une échoppe, servant les voyageurs de passage dans sa maison. La chaumière est composée de deux pièces et d'un étage. Une des deux pièces est ouverte sur l'extérieur par un comptoir et permet ainsi aux voyageurs de se restaurer à l'air libre. Le hameau marque l'entrée dans la seigneurie de Mortnoir et semble vide mis à part deux gamins chahutant sur ce qui sert de place et Ingge, la vieille. S'ils questionnent les gamins, ceux-ci tenteront de prendre la fuite, mais s'ils sont rattrapés ils se mettront à pleurer à chaudes larmes avant de leur révéler que tout le monde est aux champs et de supplier de les épargner. De toute évidence ils sont particulièrement suspicieux envers ces étrangers de PJs. Ingge, elle aussi est au premier abord méfiante mais si les PJs se montrent bons clients, elle se détendra rapidement. Elle répondra même honnêtement aux questions des PJs. Ingge ne sait pas grand-chose mais elle pourra dire ceci :

- elle et tout le hameau savent où la dernière caravane a été attaquée et les gamins pourront y conduire qui le désire, moyennant une piécette.

- il se passe des choses bizarres dans la seigneurie depuis maintenant plus d'un an.

- l'ex-voto a été dressé il y a plusieurs mois pour que Galadriel protège Lazpont des bizarreries de la région, malheureusement l'efficacité aura été relative car la bourgade doit déplorer une disparition.

- après des morts inexplicables de bétail, des disparitions de paysans on lieu depuis des mois dans toute la seigneurie.

- le seigneur Ivar, qui aimait tant la chasse, n'est pas venu au hameau depuis presque un an et ce malgré son habitude de venir y faire boire ses chevaux durant ses traques.

- les mercenaires se comportent comme en pays conquis et n'hésitent pas à malmenier et voler la paysannerie.

- les lois se sont durcies, ainsi les habitants qui ont été mis aux fers pour braconnage ou vols ne sont jamais réapparus, depuis que Dame Myrelle a mis les pieds dans la seigneurie.

Alors que les PJs se restaurent et discutent avec Ingge, des soldats font leur apparition dans le hameau.

La vieille s'interrompt alors, elle n'aura le temps que de livrer deux ou trois des informations ci-dessus et fait remarquer aux PJs les soldats.

Ils se dirigent presque aussitôt vers les PJs, qu'ils ont repérés, à moins que ceux-ci aient été particulièrement discrets, en mettant leurs montures dans une grange et en prenant leur repas à l'intérieur de la chaumière. Mais rapidement les mercenaires semblent chercher les PJs et les trouveront. Ils sont au nombre de six et sont amicaux, malgré leurs mines patibulaires.

Leur sergent abordera les PJs de cette manière :

Bien le bonjour à vous mes seigneurs ! Etes vous de passage par chez nous ? Le sire de Mortnoir a à cœur votre sécurité et nous charge de vous escorter lors de la traversée de nos terres ... moyennant 5 Deniers par jour et par personne ... En effet nous avons eu à déplorer quelques attaques de brigands de grands chemins ces derniers temps, mais la situation est sous contrôle, n'ayez cure ... Enfin tant que nous sommes là !

Le sergent livrera ces remarques selon la tournure que prendra la conversation, et le prix sera modulé de 1 à 10 DA en fonction de la prestance et du rang social des PJs.

Ensuite il laissera les PJs tranquilles qu'ils acceptent ou non son offre. Trois des mercenaires s'attableront alors chez Ingge, deux qui se posteront sur la place du hameau et un repartira prévenir son capitaine de la présence des PJs. A ce stade les PJs sont libre de faire ce qu'ils souhaitent.

S'ils décident de se rendre là où l'embuscade contre la caravane marchande a eu lieu, Ingge pourra demander à un des gamins, qui est son petit fils, d'y conduire les PJs. Il se contentera d'1 sou pour sa course. L'endroit où la caravane marchande a été attaquée est une clairière située en bordure de piste. Des débris jonchent le sol malgré que la zone ait été nettoyée. Un jet sous Voir ou sous Chercher réussi fera remarquer aux PJs quelque chose d'anormal. Un jet sous Con. des Espèces Vivantes permettra de déceler la présence de nombreux fragments d'os et de chair calcinées ou arrachées à leurs propriétaires. De plus un jet critique sous Pister pourra mettre en évidence le faible nombre des assaillants ... et fait surprenant un repli apparemment en bon ordre des soldats censés protéger le convoi ! Alors qu'ils prospectent la zone il y a 35% de chances pour que les mercenaires passent par l'endroit et les interrogent sur leurs motivations et leurs mandats pour mener enquête sur les terres de leur employeur ! Dans l'embarras les PJs devraient avoir toutes les peines du monde à se justifier, les soldats leur demanderont alors de reprendre leur route de traverser la seigneurie sans plus d'histoire et plutôt rapidement !

Sur la route de Mortnoir...

Alors que les PJs empruntent la route de Mortnoir, ils aperçoivent au bout d'une journée de marche, un léger panache de fumée noirâtre provenant du Nord. Un jet sous Voir, est toutefois nécessaire. Si les PJs s'y intéressent,

avec un jet sous Orientation réussi, ils estimeront la distance qui les séparent du lieu d'où provient la fumée à environ 1 Km500.

Si les PJs décident de s'y rendre, ils apercevront rapidement une chapelle en ruines. Ce lieu dédié à Asrélia à visiblement subi une attaque en règle et été incendié. Il n'y a plus de flammes et seules s'élèvent maintenant quelques volutes de fumée noire. Un jet sous Voir -15% fera découvrir aux PJs le corps agonisant de la prêtresse des lieux sous des gravats. Elle aura tout juste le temps de leur dire ceci avant de mourir : *De ... Derrière ... !*

La fouille des ruines permettra de découvrir une demi douzaine de corps calcinés et rien d'autre. Par contre un jet réussi sous Con. des Espèces Vivantes -30% permettra aux PJs de s'apercevoir que les corps ont été atrocement mutilés et qu'il leur manque à tous une partie de leur anatomie. Cette découverte demandera toutefois aux PJs de tester leur SAN et ils en perdront 1 point sur un échec. Si les chapelles d'Asrélia sont souvent richement décorées et garnies, les PJs ne trouvent ici rien de valeur ...

Les Pjs atteindront Mortnoir à la nuit tombée. Ils découvriront à l'entrée du village le gibet où est en train de pourrir un condamné...

Mortnoir...

Le village compte une trentaine de maisons et de nombreux bâtiments agricoles et collectifs, fours, moulin... Le manoir du seigneur Ivar est situé sur une butte qui domine le site dans la partie Ouest du village. Une auberge est ouverte au centre, sur une place.

L'auberge n'abrite aucun étranger de passage, seulement quelques villageois, dont le bourgmestre du village et des mercenaires attablés dans un coin de la salle, tous étant venus étancher leur soif.

A leur entrée dans l'établissement les PJs sont dévisagés avec défiance, mais rapidement s'ils restent neutres, l'ambiance se détend.

Si les PJs alertent le bourgmestre de ce qui s'est passé dans la chapelle d'Asrélia, celui-ci paraîtra troublé et anxieux, il remerciera les PJs et se rendra immédiatement au manoir de son maître pour l'informer.

L'hôtelier se fera avenant avec nos voyageurs, en effet cela fait plusieurs jours que personne ne s'est arrêté ici.

Au fil de la soirée et des breuvages ingurgités les PJs pourront apprendre quelques rumeurs s'ils discutent avec les autochtones.

- il se passe des choses bizarres dans la seigneurie depuis maintenant plus d'un an.

- après des morts inexplicables de bétail, des disparitions de paysans on lieue depuis des mois dans toute la seigneurie.

- le seigneur Ivar semble impuissant malgré ses mercenaires, car cela va de mal en pis.

- les mercenaires se comportent comme en pays conquis et n'hésitent pas à malmener et voler la paysannerie.

- les lois se sont durcies, ainsi les habitants qui ont été mis aux fers pour braconnage ou vols ne sont jamais réapparus, depuis que Dame Myrelle a mis les pieds dans la seigneurie.

- Les cachots se trouvant au manoir de Mortnoir sont maintenant interdits aux familles voulant visiter leurs proches emprisonnés.

- Heureusement Dame Yselda est là ! Quel émerveillement chacune de ses apparitions dans le village, on dirait un ange descendu du ciel, il a d'la chance not' bon seigneur !

- Dans deux jours le seigneur et sa dame organisent un grand banquet pour célébrer leur première année d'union ! Tout le monde attend ça avec impatience car ça nous changera les idées !

S'il y a des nobles parmi les PJs, ils peuvent aller demander asile au manoir et se faire ainsi offrir gîte et couvert. Toutefois la politesse leur imposera d'attendre le lendemain matin et de passer la soirée à l'auberge.

Les PJs en action !

Les PJs devront être relativement discrets, à Mortnoir, dans leur enquête et les questions posées aux villageois. En effet si les PJs commencent à mettre leur nez de partout et à créer des ennuis, surtout, laissez-les faire ! Les mercenaires s'occuperont d'eux dans un premier temps, en essayant de les conduire hors de la seigneurie ou mieux en les traduisant devant le tribunal seigneurial pour usurpation de pouvoir de justice ou toute autre raison...

S'ils se montrent belliqueux, ils trouveront à qui parler et affronteront les mercenaires, leur capitaine et Oraz. Il est à noter qu'il y a en permanence 10 mercenaires et 2 sergents qui patrouillent dans la seigneurie.

La rumeur concernant la fête est vraie et le seigneur organise effectivement un banquet deux jours après l'arrivée des PJs à Mortnoir, elle se tiendra dans la cour du manoir et le salon y attendant, tout le monde y est convié. Si les PJs sont observateurs, un jet sous Goûter pourra leur permettre de reconnaître que le vin qu'ils boivent est probablement celui qui était destiné à l'auberge de départ, et de nombreux mets semblent être de même provenance...

C'est le moment pour les PJs de passer à l'action. S'ils ont été suffisamment fins ils possèdent toutes les cartes en main pour comprendre à minima la situation.

Conclusion :

Cette partie est laissée à la discrétion du MJ qui pourra s'adapter aux actions du groupe de joueurs.

Il faut noter que le seigneur, le capitaine et le garde chasse s'ils ne sont pas complices de la morigane, lui sont dévoués et fidèles suite à l'enchantement qu'elle exerce sur eux. Si le scénario fini dans un bain de sang, ce qui paraît plus que probable, les PJs pourront retirer du manoir environ 50 Ecus d'or, 1 000 Pistoles, 1 000 Deniers et quelques objets d'art, au choix du MJ. Ils ne pourront pas s'approprier la seigneurie car il existe des héritiers.

Ce scénario peut rapporter à chaque PJ 20 à 40 XP, hors combats ou roleplaying.

Les PJs pourront également ajouter 1 à 4 points de Destin s'ils en sortent vainqueurs.

Annexes - PNJs -

Seigneur Ivar, Noble niv. 9, 28 ans, (LN)

FOR 18 CON 16 TAI 15 INT 13 POU 16 DEX 16
CHA 13

Armure 12 pts sur tout le corps de plaques + écu 10pts

(bras gche et 1 autre loc.) – *Armure Lourde -50%* –

PdV : 30 PdM : 18 FAT : 40%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
------	-----	-----	--------	-----

Epée Bâtarde	130%	85%	1D10+2+1D6	12
--------------	------	-----	------------	----

Targe	50%	100%	1D4+1D6	10
-------	-----	------	---------	----

Lance d'Arçon	120%	55%	1D10+1+1D6	10
---------------	------	-----	------------	----

Epieu de chasse	120%	60%	1D10+1+1D6	9
-----------------	------	-----	------------	---

Hab. Spé. : Race haïe Trolls +10% +2 dg 9 Rd/3 PdM –

Epée de maître, BD lance à cheval +4D6

Coup Puissant 95%

Compétences : Esquiver 75% ; Connaissance des Espèces

Vivantes 90% ; Ecouter 85% ; Connaissance de la Guerre

70% ; Con. des Plantes 70% ; Voir 95% ; Embuscade

70% ; Equitation 100% ; Navigation aérienne 100% ;

Pister 95% ; Equilibre 110%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) – Commun 95%

Possessions : 50 DA, 36 EO, armes et armure, le manoir et

son contenu et autres objets à la discrétion du MJ

Lorsqu'il n'est pas en armure, il porte une stricte tunique

grise accompagnée d'une épaisse ceinture de cuir.

XP : 90

Oraz, Ogre Chasseur, Niv. 9, 29 ans, (N)

FOR 32 CON 20 TAI 30 INT 7 POU 12 DEX 11

CHA 7

Armure : 1 point de peau sur le corps + 3 pts sur la poitrine

de fourrure de qualité + 12 pts sur l'abdomen de plaques

– *Armure Légère -7%* –

PdV : 36 PdM : 12 FAT : 50%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
------	-----	-----	--------	-----

Maillet d'ogre	115%	65%	2D8+2+2D6	16
----------------	------	-----	-----------	----

Fronde	100%	-	2D4+2D4	-
--------	------	---	---------	---

Poings	100%	50%	1D3+2D6	-
--------	------	-----	---------	---

Hab. Spé. : +10% et +2 dg contre elfes, 5 Rd/3 PdM ;

Visée Précise 50% ; Coup Puissant 45%

Compétences : Esquiver 55% ; Se cacher 30% ; Ecouter

55% ; Voir 40% ; Pister 60% ; Mvt silencieux 60% ;

Con.Esp. Vivantes 75% ; Con. Plantes 65% ; Faire un

piège 65% ; Sentir 75% ; Orientation 85% ; Embuscade

55%

Langages : (Parler) – Yuric 45% ; Commun 60%

Possessions : armes et armure, 12 CO, 30 m de corde de

lin, filet 20 m², besace, couverture de fourrure, silex et

amorce, baril (5 l), marmite en fer, divers épices, potion de

soins (deg. 6)

Vision nocturne s'il y a une faible luminosité jusqu'à 35 m

XP : 108

Arzügg, Guerrier Uruz niv. 10, 33 ans, (NM)

FOR 23 CON 18 TAI 18 INT 9 POU 9 DEX 11

CHA 4

Armure 9 points sur les jambes, l'abdomen, la poitrine et

les bras (cotte de maille) + 12 de heaume sur la tête + targe

bras gche et tête – *Armure Moyenne -32%* –

PdV : 35 PdM : 9 FAT : 42%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
------	-----	-----	--------	-----

Marteau de guerre	125%	45%	1D6+3+1D6	10
-------------------	------	-----	-----------	----

Hache de Bataille	115%	45%	1D8+3+1D6	9
-------------------	------	-----	-----------	---

Targe	25%	90%	1D4+1D6	10
-------	-----	-----	---------	----

Deux ATT par rounds, Coup Puissant 50% ; Parade

Meurtrière 80%

Compétences : Connaissance de la Guerre 70% ; Esquiver

55% ; Se cacher 55% ; Ecouter 45% ; Mouvement

silencieux 75% ; Chercher 60% ; Voir 50% ; Natation

25% ; Pister 95% ; Equitation 80%

Langages : (Parler) - Commun 70% ; Mooryc 55%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

XP : 105

Mercenaires, Guerriers Niv. 2, ≈25 ans, (LN)

Ils sont au nombre de 24 et comptent 4 Sergents (niv.5) +

30% dans les compétences, PdV 19 et 2 att/rd

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 11 POU 12 DEX 13

CHA 12

Armure 2 points de cuir sur les jambes et les bras, 8 points

d'écaillés sur l'abdomen et la poitrine et 10 pts de casque

+ targe 10 pts (bras gche et 1 autre loc.)

– *Armure Légère -20%* –

PdV : 14 PdM : 12 FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
------	-----	-----	--------	-----

Epée large	65%	30%	1D8+2+1D4	11
------------	-----	-----	-----------	----

Masse légère	50%	20%	1D8+1+1D4	8
--------------	-----	-----	-----------	---

Pique (2M)	65%	30%	1D10+1+1D4	10
------------	-----	-----	------------	----

Targe	25%	50%	1D4+1D4	10
-------	-----	-----	---------	----

Arbalète moy.	50%	-	2D6+2	8
---------------	-----	---	-------	---

Coup Puissant 20% ; Parade Meurtrière 30%

Compétences : Matraquer 40%, Embuscade 15% ;

Esquiver 25% ; Se cacher 25% ; Ecouter 50% ; Mvt

silencieux 20% ; Jeux 50% ; Con. des esp. Viv. 10% ;

Equitation 45% ; Chercher 45% ; Voir 50% ; Pister 10%

Langages : (Parler) - Commun 70%

Possessions : 20 DC, 10 DA, armes et armure

X.P. : 14 (sergent 19)

Myrelle, Erinye, LM

C'est une superbe jeune femme blonde, dont ses parures

cachent de nombreux tatouages runiques qui recouvrent

son corps. Elle est immunisée à toute forme de maladies,

de poisons, de venins et à la fatigue ou au sommeil. De

même les sorts usant de charme personne ou influents sur

le moral sont inefficaces sur elle.

FOR 17 CON 19 TAI 13 INT 13 POU 19 DEX 19

CHA 18

Armure : 5 PdA de peau enchantée sur tout le corps

Vit. de déplacement : 12m/Rd PdV : 28 PdM : 19

Armes	ATT	PAR	Dégâts	PdA
-------	-----	-----	--------	-----

Poings	100%	80%	1D3+5+1D4	5
--------	------	-----	-----------	---

Pieds	80%	-	1D4+5+1D4	5
-------	-----	---	-----------	---

Tête	80%	-	1D3+5+1D4	5
------	-----	---	-----------	---

Morgenstern	130%	70%	1D10+2+1D4	9
-------------	------	-----	------------	---

Deux ATT par rounds, Coup Puissant 50% ; Combat à

deux armes 40% ; Parade Meurtrière 40% ;

Compétences : Voir 75% ; Esquiver 40% ; Chercher 60% ;

Pister 80% ; Embuscade 70% ; Ecouter 75% ; Con. des

Mythes et Sagas 80% ; Equitation 80% ; Escalader 95% ;

Sauter 80%

Langages : (Lire/Ecrire/Parler) - Haut Elfique et Commun

85%

Notes : 1- Son corps est considéré comme une
arme/armure enchantée.

2- Elle peut régénérer 1 PdV par rd.

3- Une érinnye possède une résistance à la magie de 25%.

4- Elle peut lancer les sorts :

Brume de Dissimulation, 85%

Composantes : VER, GES, FD

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 3 PdM créent un brouillard

Portée : 6 m + 2 m par PdM sup.

Durée : 1 minute par Rang de magie du chaman + 1 minute par PdM sup.

Jet de sauvegarde : aucun

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation, elles s'étendent sur 6 m de rayon et de haut. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (15 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (75 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue). Une brise (FOR 9+) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 23 de FOR), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Berserk, 90%

Composantes : VER, GES, MAT, FD (runes tatouées)

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 6 PdM par personne fanatisée

Portée : 15 m + 5 m par Rang de magie du chaman

Durée : 3 minutes + 1 minute par PdM sup.

Jet de sauvegarde : INT x 1, annule

Une fois lancé sur un humanoïde, ce sort le rend berserker, c'est-à-dire fanatisé et assoifé de sang. Il voit alors ses compétences d'*Armes* doublées. De plus son bonus de dégâts est porté au maximum comme avec la compétence Coup Puissant. Le berserker ne pourra plus parer et devra lancer uniquement des sorts offensifs s'il en a les capacités. *Berserk* permet également de doubler la CON du bénéficiaire, appliquer cette nouvelle CON aux PdV, etc... Il est à noter que les dommages endurés par le berserker seront d'abord retirés au bonus de PdV du sort.

Démoralisation contre *berserk*, en faisant revenir à la normale le berserker.

Forme éthérée, 80%

Composantes : VER, GES

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 6 PdM rendent éthéré

Portée : personnelle

Durée : 4 rounds

Ce sort permet au personnage de passer dans une forme éthérée sur le plan des esprits avec tout son équipement (comme les fantômes). Il peut à tout moment passer de l'une à l'autre forme, quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau. Une créature sous forme éthérée est invisible à l'œil nu, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force* l'affectent normalement. Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer physiquement les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance sous cette forme ne peuvent affecter que les entités qui se trouvent dans le plan des esprits (qui est contigu au plan matériel et plus proche du prêtre sous forme éthérée). Néanmoins il peut attaquer les créatures

vivantes par un combat spirituel. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan des Esprits (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue sous cette forme, considérez que les créatures qui se trouvent sur le plan des Esprits sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.

Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1D6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

XP : 112

Yselda, morigane, NM

Une morigane est une nymphe maudite, Yselda est liée à une ancienne statuette de jade représentant un faciès humanoïde. Elle ne pourra être tuée tant que son objet de lien ne sera pas détruit et réapparaîtra au bout de 2D12 heures

La morigane projette en permanence une illusion, qui lui coûte 4 PdM par jour. Cette illusion lui permet d'être la plus désirable des femmes en lui octroyant un bonus de 18 en CHA, de plus sa véritable apparence est masquée et elle apparaît comme une humaine, à la beauté hors normes. Cette illusion sera automatiquement annulée si la morigane est découverte en temps que telle, si elle est attaquée ou si elle attaque un adversaire. A chaque round une morigane peut tenter de vaincre la résistance mentale d'un adversaire mâle en le faisant tomber amoureux d'elle si elle réussit une lutte POU contre INT de la victime. Si le personnage résiste à ce charme il sera immunisé à ce type de charme durant 1 semaine. Cette attaque ne peut pas être effectuée si la morigane a repris sa véritable apparence. En cas de réussite l'homme restera désespérément amoureux de la morigane aussi longtemps qu'elle sera présente ou éloignée de moins d'1 km, durant cette transe amoureuse il ne pourra en aucun cas l'attaquer ou collaborer à toute action visant à la blesser ou à la tuer. Si la morigane l'attaque il se laissera faire ou pourra éventuellement tenter de fuir. Si la morigane reprend sa véritable apparence en présence de sa victime, il pourra essayer de rompre le charme en effectuant une nouvelle lutte POU de la sorcière contre son INT, en cas d'échec il restera sous le charme. Yselda retient de cette manière prisonnier Ivar, Oraz et Arzügg.

Une morigane est absolument libre de ses mouvements tant qu'elle se débrouille pour être à moins de 10 km de son objet de lien, ainsi il n'est pas rare qu'elle voyage en emportant avec elle celui-ci. Au-delà de 10 km de son objet la morigane perd 1 PdV et 1 PdM par heure sans pouvoir se régénérer.

Une morigane a besoin de manger de la chair humanoïde, et pour ce faire il lui faudra disposer d'au moins une victime par semaine, sans quoi elle est incapable de régénérer ses PdM.

FOR 20 CON 19 TAI 13 INT 14 POU 19 DEX 19
CHA 4 (22)

Armure : 4 points d'écailles sur la queue et l'abdomen, 1 point de peau sur le reste du corps

Vit. de déplacement : 15m/Rd PdV : 28 PdM : 31

Tableau des Localisations des Moriganes

Mêlée	Localisation	Missile
01-06	Queue	01-06
07-09	Abdomen	07-10
10-12	Poitrine	11-15
13-15	Bras Droit	16-17
16-18	Bras Gauche	18-19
19-20	Tête	20

Armes	ATT	PAR	Dégâts	PdA
Griffes	110%	30%	1D6+1D6	1
Morsure	50%	-	1D6+1D6	-
Constriction	60%	-	2D6	4
Souffle	75%	-	3D8	-
Arme	100%	45%	Var.+1D6	

Deux ATT par rounds, Coup Puissant 50%

Compétences : Arts du Sexe 120%; Jouer Luth 90%; Chercher 75%; Con. des Mythes et Sagas 90%; Evaluer 90%; Eloquence 70%; Dissimuler 90%; Se Cacher 85%; Mouvement Silencieux 70%; Cérémonie 80%; Enchantement 80%; Invocation 70%

Langages : (Lire/Ecrire/Parler) - Haut Elfique et Commun 85%, Sylvain 50%

Notes : 1- Yselda pratique la Nécromancie au Rang 2.

Elle connaît le nombre de sorts que son INT lui permet.

2- Elle peut commander à n'importe quelle créature vivant sur son territoire au prix de 2 PdM par heure. La créature ne bénéficie d'aucun Jet de Sauvegarde. Les créatures affectées sont les morts vivants, les monstres à réputation noire, les serpents, les chauves souris, les scorpions et les loups.

3- Elle peut se dissoudre dans son objet de lien en 1/3 de round avec une dépense de 3 PdM.

4- Une morigane combattra au corps à corps si elle est découverte.

5- Les moriganes crachent leurs puissantes flammes à une distance de 7 mètres. Le cône de feu constitué par le souffle aura un diamètre maximum de 3 m à son extrémité. Les armures offrent une protection face à ce type de dommages, toutefois les armures métalliques chaufferont et causeront des dommages à leur porteur de 1D3 pendant 2D6 rounds. Les moriganes peuvent utiliser ce souffle tous les 1D6 rounds. La cible, si elle comporte des matériaux inflammables s'enflammera si un jet sous POU X 2 est raté.

6- La constriction de la morigane prend plusieurs rounds, ainsi au premier round si l'attaque à réussie la queue s'enroule autour de la victime sans lui causer de dégâts, puis elle infligera des dommages aux rounds suivants, les armures offrent une protection temporaire face à ce type de dégâts. En effet les dommages seront cumulés jusqu'à ce qu'ils soient supérieurs aux PdA de l'armure qui sera alors détruite et ensuite la victime endurera des dégâts.

7- Comme toutes les nymphes une morigane possède une résistance à la magie de 15%.

8- Voir une morigane sous sa véritable forme entraîne un jet sous la SAN et une perte d'1 point en cas de réussite et d'1D8 en cas d'échec.

Contact glacial, 95%

Composantes : VER, GES

Temps d'incantation : instantané

Intensité : 3 PdM pour 2 attaques

Portée : contact

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : voir description

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1D6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet sous CON x 1, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de FOR (1 point de FOR récupéré par 24 heures). Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par Rang de magie du mage. Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de FOR, mais doivent réussir un jet de résistance PdM contre PdM sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1D4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

Fatigue, 95%

Composantes : VER, GES, MAT

Temps d'incantation : instantané

Intensité : 2 PdM pour fatiguer une créature

Portée : contact

Durée : permanente, jusqu'au repos de la victime

Jet de sauvegarde : PdM contre PdM, ½ effet

Le contact du mage est chargé d'énergie négative, ce qui a pour effet de fatiguer la cible en lui faisant perdre immédiatement 2 degrés de fatigue. Pour toucher celle-ci, il doit effectuer une attaque de mêlée. Ensuite, le sujet reste fatigué jusqu'à ce qu'il se repose. Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée.

Composante matérielle : une goutte de sueur.

Frayeur, 95%

Composantes : VER, GES

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 4 PdM effrayent une créature vivante

Portée : 10 m + 2 m par PdM sup.

Durée : 1D10 rounds

Jet de sauvegarde : PdM contre PdM, annule

La créature affectée par ce sort est effrayée. Elle effectue immédiatement un jet sous SAN et perd 2D4 points de SAN en cas d'échec ou 2 en cas de réussite. Une personne effrayée ne peut plus effectuer aucune action ou alors avec un malus de -75% dans toutes ses compétences et n'a qu'une idée en tête, celle de fuir. *Frayeur* contre et dissipe *regain d'assurance*.

Rayon affaiblissant, 85%

Composantes : VER, GES

Temps d'incantation : instantané

Intensité : 4 PdM produisent un rayon affaiblissant

Portée : 10 m + 2 m par PdM sup.

Durée : 2 minutes

Jet de sauvegarde : aucun

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage et atteint sa cible. Celle-ci subit un malus d'1D6+2 en FOR. La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1. La victime de ce sort récupérera sa FOR dès la fin du sort au rythme d'un point toutes les 5 minutes.

Baiser du vampire, 90%

Composantes : VER, GES

Temps d'incantation : instantané

Intensité : 5 PdM vampirisent une créature vivante

Portée : contact

Durée : instantanée/1 heure (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Pour que ce sort prenne effet, le mage doit réussir une attaque de mêlée à l'arme naturelle. Alors, il inflige 2D6 points de dégâts. Dans le même temps, le lanceur de sorts

gagne autant de points de vie temporaires. Les points de vie temporaires disparaissent au bout d'une heure.

Baiser de la goule, 90%

Composantes : VER, GES, MAT

Temps d'incantation : instantané

Intensité : 4 PdM paralysent un humanoïde vivant

Portée : contact

Durée : 1D4+2 rounds

Jet de sauvegarde : CON x 1, annule

Ce sort transmet au mage un afflux d'énergie négative lui permettant de paralyser pendant 1D4+2 rounds le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de mêlée. Si elle se trouve immobilisée en cas de jet de sauvegarde raté, la cible dégage une puanteur provoquant de violents haut-le-cœur à 3 mètres à la ronde. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet, sauf le sorcier, tombent malades et subissent un malus de 30% dans toutes leurs compétences (CON x 1, annule). *Neutralisation du poison* soigne les créatures malades. Celles qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées par l'odeur.

Composantes matérielles : un bout de vêtement prélevé sur une goule ou une pincée de terre provenant de l'antre d'une goule.

Cécité, 85%

Composantes : VER

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 5 PdM handicapent une créature vivante

Portée : 36 m

Durée : 2D4 jours

Jet de sauvegarde : PdM contre PdM, annule

La cible du sort devient aveugle, -100% aux tentatives d'attaques et aux compétences nécessitant la vue.

Idiotie, 80%

Composantes : VER, GES

Temps d'incantation : instantané

Intensité : 5 PdM rendent idiot

Portée : contact

Durée : 20 minutes

Jet de sauvegarde : non

Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de mêlée avec arme naturelle, la cible subit un malus de -1D6 en INT, POU et CHA. Ce malus ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique de plus de sa moitié. À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts. La victime récupérera ses points de caractéristiques à la fin du sort au rythme d'un point par minute.

Simulacre de vie, 90%

Composantes : VER, GES, MAT

Temps d'incantation : 1 round

Intensité : 5 PdM

Portée : personnelle

Durée : 2 heures ou jusqu'à utilisation (voir description)

Jet de sauvegarde : aucun

Le mage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, le PNJ gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 2D10 +4.

XP : 140