

Un scénario pour

**DUNGEONS  
& DRAGONS**

5<sup>e</sup> édition  
Niveaux 2 à 4

# La Collection des Corvées – Les Transporteurs

## LA COLLECTION DES CORVEES

La Collection des Corvées est une série de mini-scénarii où les joueurs devront accomplir des tâches pour une organisation ou un individu dont ils sont redevables. Qui exactement ? C'est à la discrétion du MJ. Afin de rester générique, le terme « commanditaire » sera utilisé le long de l'histoire.

Bien évidemment, les PJ auront de la pression et devront réussir chaque tâche sous peine de mécontenter leur commanditaire et de subir de fâcheuses conséquences.

### Le Commanditaire

Voici quelques exemples de commanditaires possibles : une guilde à laquelle un ou plusieurs joueurs appartiennent, un personnage puissant à qui les PJ doivent une faveur, un prêteur sur gages si les joueurs sont sans un sou, un maître-chanteur détenant des informations compromettantes, etc...

## LES TRANSPORTEURS - SYNOPSIS

Dans ce premier épisode des Corvées, les PJ sont mandatés par Lady Imelda pour amener un parchemin à son amant, Lord Farquam. Mais l'épouse de celui-ci, qui se doute de quelque chose, envoie trois malfrats pour récupérer le document compromettant...

## L'HISTOIRE

Lady Imelda et Lord Farquam sont amants en secret. Ils n'ont malheureusement pas souvent l'occasion de se voir. Lady Griselda, épouse de Lord Farquam, est extrêmement jalouse et fait espionner son mari en permanence. De plus, Lady Imelda doit constamment s'occuper de son fils,

Tristan, qui est gravement malade est nécessite des soins continus.

Pour compenser leur éloignement, ils correspondent souvent. Mais comme Lord Farquam sait que sa femme a des soupçons, ces petits mots sont dissimulés en coups d'échec, jeu qui est couramment joué à l'époque dans la noblesse. Ainsi, même si la correspondance est interceptée, sont contenu apparaîtra totalement anodin.

Mais Lady Griselda n'est pas dupe. Elle a compris le manège entre son mari et Lady Imelda. Afin d'en être sûre, elle a engagé trois ruffians, Charm, Jinx et Bob, pour voler la missive, le plus discrètement possible. Malheureusement, leur dernière tentative a mal tourné et s'est soldée non seulement par un échec mais aussi par la mort des deux messagers de Lady Imelda. Lady Griselda, furieuse, leur a donné une dernière chance pour se rattraper ou sinon elle « s'occupera d'eux ». La noble étant riche et puissante, les voleurs ont maintenant un intérêt personnel à récupérer le message.

De son côté, Lady Imelda s'est adressée au Commanditaire des PJ, auquel elle apporte un support politique et financier, pour transporter la prochaine lettre.

### Charm, Jinx et Bob (C&J&B)

C&J&B travaillent ensemble depuis quelques années et sont devenus très proches, comme une famille. Ils ont commencé leur carrière comme aventuriers, rêvant d'or et de gloire. Mais ils ont vite déchantés ! Leur première aventure leur fut presque fatale. Ils se rendirent compte qu'ils n'avaient pas le profil-type pour l'aventure : Charm, un nain sociable et charismatique, Jinx, une voleuse malchanceuse et Bob, un demi-orc uniquement intéressé par les livres. Alors ils décidèrent de devenir voleurs.

## AU MANOIR DE LADY IMELDA

Lady Imelda habite dans un manoir des quartiers riches de la ville. Les PJ sont introduits chez elle par le domestique. L'intérieur de la maison est richement décoré, mais paraît un peu trop propre. En effet, Lady Imelda n'est pas vraiment du type « sociale » et ne reçoit donc que peu de visites. D'autant plus qu'elle a abandonné toutes autres activités pour se concentrer sur les soins de son fils. Maintenant, ses principaux visiteurs sont les vagues de médecins et apothicaires, tous inefficaces, mais qui alimentent la maisonnée en baumes et onguents.

Le personnel du manoir est réduit au maximum : Alfred, le valet qui a déjà atteint un âge mûr, Millie, la cuisinière et lingère, vieille fille résignée à ne jamais trouver un mari, Peck, jeune jardinier/palefrenier placé par son père, une relation de Lady Imelda, et enfin le Dr. Ecot, médecin résident permanent, qui s'occupe constamment de Tristan.

Les PJ sont conduits dans la chambre de Tristan où Lady Imelda passe la plupart de son temps. Le jeune homme qui a entre 4 et 6 ans est alité sous un pile d'épaisses couvertures, mais malgré cela est pâle comme un linge. Lady Imelda est à son chevet. Elle est étonnamment très jeune, 20 ans à peine, mais de par son apparence austère et ses traits de fatigue en a l'air le double. Elle est très polie avec les PJ, quelle que soit leur condition, tant qu'ils se montrent respectueux. Si interrogée sur la maladie de son fils, elle répond vaguement et les PJ peuvent clairement voir qu'elle ne souhaite pas en parler. Si les PJ insistent, elle les fera chasser de la maison et la mission sera échouée.

Dans la chambre se trouve aussi Dr. Ecot ainsi que King, un mastiff, dressé comme chien de garde. Il s'est mis entre Lady Imelda et les PJ et grogne si ceux-ci s'approchent de trop près.

Un test de **Médecine (Medicine) DD (DC) 20** permet de déterminer que l'enfant souffre d'une forme sévère d'anémie et qu'il est destiné à mourir dans la prochaine année. Une réussite contre un **DD (DC) 15** seulement permet juste de conclure à une maladie de sang, mais sans plus de détail.

Lady Imelda donne aux PJ un étui à parchemin finement ciselé et leur demande de le remettre en mains propres (elle insiste bien sur ce point) à Lord Farquam qui habite en bordure d'une ville voisine dans trois jours (et pas de retard).

Même si elle sait qu'elle n'a pas besoin de rémunérer les PJ, elle leur donne quand même

**7x(nombre de PJ)+5 PO** (ex : 26 PO pour 3 joueurs). Cet argent leur permettra de payer la « Barge », le transport fluvial, laissant aux PJ un peu d'argent pour leurs frais annexes.

Lady Imelda prévient les PJ que l'étui est piégé magiquement et qu'ils ne doivent en aucun cas tenter de l'ouvrir. D'ailleurs, elle leur rappelle qu'elle compte sur leur plus grande discrétion. Puis elle les congédie.

### L'histoire de Lady Imelda

Lady Imelda est née dans une famille noble et a été éduquée comme une femme de bonne société. Elle fut mariée à l'âge de treize ans, à un homme de dix ans son cadet. Puis elle tomba enceinte à quatorze ans. Elle n'eut pas le temps de jouir de son adolescence et une fois Tristan né, la maladie de celui-ci a empêché Lady Imelda de s'épanouir. Depuis deux ans maintenant, elle est veuve, son mari ayant trouvé la mort dans un accident de cheval.

Malgré sa jeunesse apparente, Lady Imelda est déjà vieille et flétrie à l'intérieur. C'est pourquoi elle avait tracé un trait sur une quelconque relation sociale et encore moins amoureuse. Ainsi, elle fut très étonnée d'éprouver des sentiments pour Lord Farquam. Contrairement aux autres hommes, celui-ci l'avait écoutée et comprise. Lui aussi avait eu un fils malade et l'avait perdu il y a quelques années auparavant. C'est pourquoi cette missive confiée aux PJ est aussi importante aux yeux de Lady Imelda.

### L'étui à parchemin

L'étui à parchemin est fait de bois et d'ivoire, et mesure trente centimètres de long environ. Sa surface extérieure est finement ciselée, et, à son bout, on peut aisément voir les runes de protection.

Un test d'**Arcanes (Arcana) DD (DC) 15** confirme que les runes sont magiques et que l'étui est bien piégé.

Un sortilège de **Détection de la magie (Detect Magic)** permet d'identifier deux sorts mineurs des écoles Abjuration et Conjuración.

Si quelqu'un tente de l'ouvrir sans prononcer le mot de passe au préalable, un jet d'encre en jaillit, recouvrant l'ensemble du parchemin (et le rendant illisible) ainsi que le visage de celui qui tient l'étui (effet Conjuración). L'encre est magique et ne peut pas être lavée. Elle disparaît progressivement en deux semaines. Un sort de **Délivrance des malédictions (Remove Curse)** permet en revanche de la faire disparaître.

De plus, le déclenchement du piège envoie une alarme à la fois à Lady Imelda et Lord Farquam (effet Abjuration), les prévenant que leur message a été intercepté.

Le piège ne peut être désamorcé qu'en prononçant le mot de passe ou avec un sortilège de **Dissipation de la Magie (Dispel Magic)**.

## LE MOYEN DE LOCOMOTION

Que ce soit par le fleuve ou par la route, la ville où se trouve la résidence de Lord Farquam se trouve à trois jours du manoir de Lady Imelda. Celle-ci leur a suggéré de suivre la route du fleuve en prenant la Barge mais les PJ peuvent décider d'utiliser des chevaux et passer par la route. A noter qu'à pied, il faut plus d'une semaine et étant donnée la contrainte de temps, les PJ ne peuvent pas opter pour cette option.

### La Barge

La Barge est une sorte de péniche qui navigue le long du fleuve et connecte plusieurs villes. En aval, la Barge se fait tranquillement porter par le courant. En amont, en revanche, des chevaux sont attelés et tirent la Barge depuis le long de la berge.

Le Capitaine, Paral, est un ancien soldat naval au service du pays. A la fin de la dernière guerre, il y a plus de vingt ans, il décida de prendre sa retraite et acheta la Barge avec ses économies. Depuis, il parcourt le fleuve, transportant à la fois passagers et marchandises. Il connaît le fleuve par cœur mais a bien compris que l'eau était capricieuse. C'est pourquoi il est très à cheval sur la sécurité, n'hésitant pas à houspiller les passagers un peu trop imprudents.

#### Les passagers de la Barge

Le voyage sur le fleuve est une superbe opportunité d'introduire des PNJ auprès des joueurs. La Barge peut transporter une douzaine de passagers donc profitez du trajet pour provoquer des interactions sociales.

Si vous êtes à court d'idées, la Barge transportera en même temps que les PJ un marchand de savon qui va vendre sa marchandise à la ville voisine, un paysan et sa vache qui reviennent d'un concours bovin et ont remporté le premier prix, et finalement un colporteur taciturne.

Paral a deux aides sur la Barge : Scylla, sa fille, et Mike, un jeune homme solide qui a toujours été fasciné par les bateaux.

La Barge est un bateau à fond plat d'une dizaine de mètres de long sur lequel reposent quatre tentes. A l'avant, une petite tente fermée en permanence où dort l'équipage. Ensuite, une tente assez cossue pour les passagers de marque. Puis la plus large pour le reste des passagers. Et finalement une pour les marchandises, constamment fermée à clé. Lorsque la Barge transporte du cargo de valeur, Paral embauche en plus deux gaillards pour la garder.

La Barge ne navigue que de jours. Le soir, elle s'arrête dans une des auberges de relais bon marché le long du fleuve où les passagers y passent la nuit. Puis repart le lendemain à l'aube. Aucun retard n'est permis et si certains passagers traînent, la Barge part sans eux (et sans remboursement !).

Paral applique des tarifs très raisonnables. Ils incluent non seulement le transport mais aussi un repas chaud le soir, la nuit à l'auberge et le petit-déjeuner. Le repas du midi, en revanche, n'est pas compris et les passagers doivent se le procurer eux-mêmes.

#### Armures lourdes sur la Barge

La chance de survie d'un individu portant une armure lourde qui tombe dans l'eau est quasiment nulle. Paral le sait très bien car il en a déjà fait l'expérience.

Si, lorsque les PJ embarquent, Paral remarque que certains d'entre eux portent une armure lourde, il leur conseille de l'enlever pour éviter un accident fâcheux. Il insistera un peu mais si les PJ résistent, il abandonnera, affichant clairement un air insatisfait.

Le tarif pour les PJ pour aller à la ville voisine où se trouve le manoir de Lord Farquam est **7 PO** par personne. Si le PJ ont déjà eu affaire avec Paral et ont lié d'amitié avec lui, il fera une ristourne et demandera **5 PO** chaque seulement.

### La Route

La route entre le manoir de Lady Imelda et celui de Lord Farquam est large et relativement assez fréquentée. Toutes sortes de voyageurs peuvent y être rencontrées : caravanes de marchands, aventuriers, bardes & troubadours, etc... Elle est très propice aux rencontres et interactions.

Le trajet prend trois jours à cheval (plus d'une semaine à pied). Dans la matinée de la deuxième

journée, la route pénètre dans une grande forêt et devient un tout petit peu plus sauvage. Elle en émerge en milieu de troisième jour, non loin de la ville de destination.

Une fois à la ville, un petit chemin assez isolé qui chemine à travers les collines mène au manoir de Lord Farquam.

## LES PROTAGONISTES

### Charm, Jinx et Bob

Charm, Jinx et Bob (C&J&B) ont planifié plusieurs événements pour récupérer le parchemin. Mais ils ont été pas mal traumatisés par la mort des messagers précédents ; ils ont beau être des voleurs, ils ne sont pas des meurtriers. Donc ils n'attaquent jamais pour blesser, toujours pour assommer. Ils n'utiliseront un arsenal que pour convaincre, charmer ou immobiliser mais jamais rien de léthal.

Ils suivent les PJ dès leur sortie du manoir de Lady Imelda et adapteront leur stratégie en fonction du moyen de locomotion choisi par les PJ.

S'ils sont mis en difficulté, ils utiliseront leurs sortilèges pour créer de la confusion (ex : Ténèbres) et s'enfuir.

### L'Individu en Noir

Dans tous les épisodes de la Collection des Corvées, l'Individu en Noir est le méchant récurrent. A ce stage, son identité importe peu car il ne se révélera pas au grand jour. Considérez que c'est une figure énigmatique qui veut faire échouer et même porter préjudice aux PJ. Dans cet épisode, il va organiser une série d'incidents dont le but est de créer des difficultés ou d'envenimer des situations.

## LES EVENEMENTS

Ici sont décrits une série d'événements que C&J&B vont provoquer. Pour chacun de ceux-ci est précisé s'il est applicable à la voie par le fleuve et/ou par la route. Optionnellement sera aussi décrit comment l'Individu en Noir peut intervenir et créer plus de problèmes.

De plus, un événement spécial directement provoqué par l'Individu en Noir est décrit à la fin.

### Créez les vôtres !

Les événements proposés ici sont juste des idées de plans que C&J&B ont élaborés pour récupérer le parchemin. Ils peuvent être adaptés et modifiés selon vos goûts. Vous pouvez aussi les substituer à vos propres plans.

## Proposition à l'auberge [Fleuve] [Route]

La première fois où les PJ s'arrêteront à une auberge (ou autour d'un feu de camp la première nuit s'ils décident de dormir à la belle étoile), Charm viendra les rencontrer. Jinx et Bob seront dissimulé non loin et prêts à intervenir le cas échéant.

Charm est venu négocier avec les PJ la vente du parchemin. Il sait que ceux-ci ne pas (bien ?) payés pour cette course donc il va les tenter avec assez d'argent pour les faire réfléchir. Lady Griselda n'est pas avare et a donné 1000 PO à C&J&B pour ce boulot. Charm est prêt à donner **150 PO** aux PJ, démarrant la mise à **80 PO** et faisant semblant de céder peu à peu plus d'argent. Charm est très doué pour analyser les comportements donc il utilisera les réactions des PJ (et éventuellement leurs dissensions) pour adapter son argumentation. Si vous voulez utiliser les dés pour résoudre certaines interactions, Charm a lancé **Amélioration de caractéristique / Splendeur de l'aigle (Enhance Ability / Eagle's Splendor)** lui donnant **avantage** sur tous ses jets basés sur le charisme (non-applicable sur les PJ elfes ou demi-elfes).

Le seul point sur lequel Charm est intransigeant est que la transaction doit se faire immédiatement et en public. Il n'a pas l'argent sur lui mais si un accord est trouvé, il fait signe à Jinx qui le lui apporte directement.

Si les PJ se montent agressifs ou désagréables, Charm se lèvera et partira. S'ils tentent de l'attaquer ou d'utiliser de la magie sur lui, Jinx et Bon interviendront pour aider Charm à s'échapper. Bob utilisera le sortilège **Ténèbres (Darkness)** pour créer la confusion dans l'auberge et les trois acolytes s'enfuiront.

## Le troll sous le pont [Route]

Alors que les PJ progressent le long de la route, ils arrivent non loin d'un pont au-dessus d'une ravine de 2m50 de profondeur avec de l'eau en contrebas. Même si les joueurs arrivent à faire descendre les chevaux à la hauteur de l'eau, le courant est trop fort pour traverser.

Quand les PJ arrivent pour traverser, une large figure se dresse de sous le pont : c'est un troll qui s'interpose. Il a l'air menaçant mais n'attaque pas immédiatement. Au contraire, celui-ci exige dans un commun rudimentaire que les PJ lui donnent tous leurs « trésors ».

Un test de **Nature** permet aux joueurs d'apprendre les informations suivantes :

- **DD (DC) 10** : Un troll est une créature du mal assez puissante pour massacrer un gros village à lui tout seul.
- **DD (DC) 15** : Résultat du DD10 + Les blessures infligées à un troll se referment instantanément. On raconte même que ses membres peuvent repousser s'ils sont coupés.
- **DD (DC) 20** : Résultat du DD15 + Les seules vulnérabilités du troll sont le feu et l'acide qui l'empêchent de régénérer.

### La supercherie

En fait, le troll n'est qu'une illusion créée par Charm grâce à un parchemin d'**Image accomplie (Major Image)**. Charm, qui a déjà rencontré un troll, s'applique à ce que l'illusion soit aussi fidèle que possible. Le troll se montre peu intelligent mais déterminé.

Cependant, comme l'image est intangible, le but est de convaincre les PJ sans action directe. Soyez théâtral dans l'interprétation : le troll râle, grogne, renifle, menace, etc... Charm sait qu'il n'a que **10 minutes** pour convaincre les PJ de donner leurs possessions et les éloigner avant que l'illusion ne disparaisse.

Si les PJ décident d'attaquer le troll, l'illusion sera dissipée et C&J&B se retireront afin de préparer le prochain événement.

Si les PJ obtempèrent, le troll vérifiera bien que l'étui à parchemin fait partie du butin. Sinon, il insistera pour tout récupérer.

### Intervention de l'Individu en Noir (Optionnel)

Alors que l'attention des PJ est portée sur le troll, l'Individu en Noir se glissera sous le pont et le sabotera.

Si, finalement, les PJ décident de traverser le pont, tirez pour chacun d'entre eux (dans l'ordre de marche) un **pourcentage (d100)** avec les modificateurs suivants :

- Port d'armure légère : +10%
- Port d'armure moyenne : +20%
- Port d'armure lourde : +30%
- Fort encombrement : +10% (cumulatif avec les précédents)

Si le résultat est supérieur à **75%**, alors le pont s'écroule et le(s) PJ (et montures) dessus chute(nt) de 3m pour **1d6** point de dégâts, réduits de moitié sur un **jet de sauvegarde DEX DD (DC) 15**. En cas d'échec critique, les possessions du PJ qui ne sont pas solidement accrochées à lui sont emportées par le courant.

De plus, une fois le pont cassé, il faudra aux PJ faire un détour de trois heures pour arriver à franchir la ravine à un endroit plus praticable.

### Les Pirates [Fleuve]

Une troupe de bandits qui se font appeler « pirates » sévit sur le fleuve. Habituellement, le Capitaine Palar sait les repérer et arrive à cacher la Barge le temps que ceux-ci passent et disparaissent.

Cette fois-ci, C&J&B font croire aux pirates que la Barge transporte de riches marchands avec une cargaison de grande valeur. Ils fournissent la description des PJ. Le chef des pirates, Black Cook, décide de prendre d'assaut la Barge et récupérer ce trésor. C&J&B, eux, prévoient de voler l'étui à parchemin aux pirates si ceux-ci réussissent.

Les pirates établissent un barrage à un passage étroit du Fleuve. Ils sont venus en nombre - trois fois celui des PJ en tout - et comptent impressionner les voyageurs, les persuadant de leur remettre leurs possessions ainsi que le cargo de la Barge sans se battre si possible. Palar, qui n'a que la sécurité de ses passagers en tête, décide de se rendre, comme la plupart des voyageurs.

#### PIRATES (NOMBRE DE PJ)x3

Humanoïde Moyen (humain), Chaotique Neutre	Medium Humanoid (Human), Lawful Neutral
<b>CA</b> 12 (armure de cuir 11, DEX +1) <b>Points de vie</b> 8 <b>Vitesse</b> 9m	<b>AC</b> 12 (leather armor 11, DEX +1) <b>HP</b> 8 <b>Speed</b> 30 ft.
<b>FOR</b> 11 (+0) <b>DEX</b> 12 (+1) <b>CON</b> 12 (+1) <b>INT</b> 10 (+0) <b>SAG</b> 10 (+0) <b>CHA</b> 11 (+0)	<b>STR</b> 11 (+0) <b>DEX</b> 12 (+1) <b>CON</b> 12 (+1) <b>INT</b> 10 (+0) <b>Wis</b> 10 (+0) <b>CHA</b> 11 (+0)
<b>Compétences</b> Athlétisme (natation) +2 <b>Sens</b> Perception passive 10 <b>Langues</b> commun <b>Puissance</b> 1/8 (25 PX)	<b>Skills</b> Athletics (swimming) +2 <b>Senses</b> Passive Perception 10 <b>Languages</b> Common <b>Challenge</b> 1/8 (25 XP)
<b>ACTIONS</b>	<b>ACTIONS</b>
<b>Gourdin.</b> <i>Attaque au corps à corps avec une arme</i> : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. <i>Touché</i> : 5 (1d4 + 1) dégâts contondants.	<b>Club.</b> <i>Melee Weapon Attack</i> : +2 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit</i> : 5 (1d4 + 1) bludgeoning damage.
<b>Filet.</b> <i>Attaque à distance avec une arme</i> : +3 au toucher, portée 1.5/4.5 m, une cible. <i>Touché</i> : 0 et restreint, test de FOR DD 10 pour se libérer.	<b>Net.</b> <i>Ranged Weapon Attack</i> : +3 to hit, range 5/15 ft., one target. <i>Hit</i> : 0 and restrained, test STR DC 10 to break free.

Si les PJ coopèrent, les pirates abordent la Barge, fouillent tous les passagers et les dépouillent de leur possession. Puis, ils pillent la tente contenant

les marchandises. Arrangez-vous pour qu'ils trouvent l'étui à parchemin.

Si les PJ attaquent, les pirates se battront mais pour assommer ou immobiliser seulement. Une fois de plus, ce ne sont pas des assassins et tout ce qui les intéresse est l'argent. S'ils sont mis en difficultés, ils s'enfuiront.

Si les PJ décident de fuir et arrivent à convaincre Palar, organisez une course poursuite sur le fleuve ou sur les berges. Faites en sorte que les joueurs stressent et s'amuse en même temps.

### Intervention de l'Individu en Noir (Optionnel)

Si les négociations entre les PJ et les pirates concluent à une résolution amicale, l'Individu en Noir tirera une flèche en direction de Black Cook. Les pirates seront alors convaincus qu'ils ont été attaqués par les occupants de la Barge et engageront le combat.

### L'Individu en Noir – Le faux chemin [Route]

Cet événement est organisé par l'Individu en Noir afin de nuire aux PJ si le voyage par la route a été choisi.

Alors que ceux-ci progressent sur un petit chemin dans la forêt, celui-ci bifurque soudainement vers la gauche et s'enfonce dans une partie plus sombre du bois.

En vérité, l'Individu en Noir a camouflé le chemin principal pour forcer les PJ à prendre la voie secondaire. Un test de **Survie (Survival) DD (DC) 20** dévoile la supercherie. Si, cependant, les PJ empruntent la voie secondaire, après une dizaine de minutes à progresser à travers une partie moins entretenue et sauvage, ils débouchent sur une grande clairière au bord d'un ruisseau où deux ogres ont établis leur camp. Ceux-ci, mécontents d'avoir été dérangés et voyant l'opportunité d'agrémenter leur repas, attaquent les PJ instantanément.

<b>OGRES (x2)</b>	
Géant de taille G, chaotique mauvais	Large giant, chaotic evil
CA 11 (armure de peau) Points de vie 59 Vitesse 12m	AC 11 (Hide Armor) HP 59 Speed 12 ft.
FOR 19 (+4) DEX 8 (-1) CON 16 (+3) INT 5 (-3) SAG 7 (-2) CHA 7 (-2)	STR 19 (+4) DEX 8 (-1) CON 16 (+3) INT 5 (-3) WIS 7 (-2) CHA 7 (-2)
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8 Langues commun, géant Puissance 2 (450 PX)	Senses Darkvision 60 ft., Passive Perception 8 Languages Common, Giant Challenge 2 (450 XP)
<b>ACTIONS</b>	<b>ACTIONS</b>
<b>Massue.</b> <i>Attaque au corps à corps avec une arme</i> : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. <i>Touché</i> : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.	<b>Greatclub.</b> <i>Melee Weapon Attack</i> : +6 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit</i> : 13 (2d8 + 4) bludgeoning damage.

**Javeline.** *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

**Javelin.** *Melee or Ranged Weapon Attack* : +6 to hit, reach 5 ft. or range 30/120 ft., one target. *Hit*: 11 (2d6 + 4) piercing damage.

Si les PJ sont mis en difficulté, C&J&B, qui les suivaient de loin, interviendront pour leur prêter main forte, d'abord à distance et sans se révéler, puis ensuite directement si nécessaire.

Si le porteur du parchemin est rendu inconscient ou immobilisé, C&J&B n'hésiteront quand même pas à récupérer le parchemin et s'enfuir aussitôt. Dans tous les cas, à la fin du combat, C&J&B disparaissent.

### L'Individu en Noir – Les rapides [Fleuve]

Cet événement est organisé par l'Individu en Noir afin de nuire aux PJ si le voyage par le fleuve a été choisi.

Il y a un passage où le fleuve se rétrécit et où se forment des rapides. Palar le connaît bien et sait manœuvrer pour se mettre hors de danger. Mais cette fois-ci, il n'avait pas prévu que l'Individu en Noir avait fait s'abattre des arbres sur le côté plus calme qu'emprunte habituellement Palar, le forçant à emprunter l'autre plus dangereux...

Très rapidement, la Barge est mise en difficulté. Palar crie aux passagers de s'accrocher à ce qu'ils peuvent et de se préparer à nager au cas où le bateau se renverserait. A partir de ce moment-là, la Barge chavirera en **1d3+1 rounds** et tous les passagers tomberont à l'eau qui fait environ 4m de profondeur.

Chaque joueur doit faire un test d'**Athlétisme (Athletics) DD (DC) 15**. Un personnage en armure moyenne a **désavantage** et un en armure lourde **rate automatiquement**.

En cas d'échec, il commence à couler. Le second jet se fait avec un **DD (DC) 20**. De même pour le troisième. En cas d'échec de ce dernier, le personnage est maintenu au fond de l'eau et se noie en **(1+CON bonus) rounds**, minimum 1.

Si un personnage tente de retirer son armure sous l'eau, il doit réussir un **jet de sauvegarde SAG (WIS) DD (DC) 15**. La difficulté est de garder son sang-froid sous l'eau et de se concentrer sur la tâche au lieu de paniquer.

Voyant que la Barge a chaviré, C&J&B, qui suivaient les PJ depuis la berge, plongent à leur rescousse et essaient de remonter ceux qui sont en train de se noyer. S'ils s'occupent de celui qui porte le parchemin, ils essaieront quand même de le voler en le secourant.

Dans tous les cas, une fois les passagers sains et saufs, C&J&B disparaissent.

## Rencontres aléatoires [Fleuve] [Route]

Si vous trouvez que le voyage est trop simple, monotone, ou si vos PJ ont envie d'un peu d'action, vous pouvez utiliser la table des rencontres aléatoires du Manuel du Maître.

## Les Soudards [Fleuve] [Route]

Si les PJ ont voyagé par le fleuve, cet événement se produit le troisième jour une fois qu'ils ont débarqué de la Barge et qu'ils sont en route vers le Manoir de Lord Farquam.

C&J&B ont persuadé la milice locale que les PJ sont des voleurs recherchés. Celle-ci envoie alors **(nombre de PJ)-1** soudards, minimum 2, pour aller les appréhender. Ils rattrapent les PJ et leur ordonnent de se rendre au nom de la loi et de la justice. Si ceux-ci refusent, ils attaquent.

### Une troupe organisée

Les soudards ne sont pas très forts mais des soldats de métier, entraînés et coordonnés. Ils se protègent les uns les autres grâce à leurs boucliers, attaquent en premier les lanceurs de sorts et les soigneurs, et généralement ont une approche tactique de l'affrontement.

Si vos joueurs ont tendance à se comporter de manière individuelle pendant les combats, c'est une bonne opportunité de leur montrer comment un groupe moins puissant et en sous-nombre peut être efficace et difficile à vaincre.

### SOUARDAS (NOMBRE DE PJ)-1 MINIMUM 2

Humanoïde Moyen (humain), Loyal Neutre	Medium Humanoid (Human), Lawful Neutral
<b>CA</b> 17 (cuirasse 14, bouclier +2, DEX +1)	<b>AC</b> 17 (breastplate 14, shield +2, DEX +1)
<b>Points de vie</b> 15	<b>HP</b> 15
<b>Vitesse</b> 9m	<b>Speed</b> 30 ft.
<b>FOR</b> 13 (+1) <b>DEX</b> 12 (+1) <b>CON</b> 14 (+2)	<b>STR</b> 13 (+1) <b>DEX</b> 12 (+1) <b>CON</b> 14 (+2)
<b>INT</b> 10 (+0) <b>SAG</b> 11 (+0) <b>CHA</b> 10 (+0)	<b>INT</b> 10 (+0) <b>WIS</b> 11 (+0) <b>CHA</b> 10 (+0)
<b>Compétences</b> Perception +2	<b>Skills</b> Perception +2
<b>Sens</b> Perception passive 12	<b>Senses</b> Passive Perception 12
<b>Langues</b> commun	<b>Languages</b> Common
<b>Puissance</b> 1/8 (25 PX)	<b>Challenge</b> 1/8 (25 XP)
<b>ACTIONS</b>	<b>ACTIONS</b>
<b>Masse d'armes.</b> <i>Attaque au corps à corps avec une arme</i> : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. <i>Touché</i> : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.	<b>Mace.</b> <i>Melee Weapon Attack</i> : +3 to hit, reach 5 ft., one target. <i>Hit</i> : 4 (1d6 + 1) bludgeoning damage.

Les soudards, malgré leur apparence douteuse et leur attitude vulgaire, sont là pour faire des arrestations. En conséquence, ils n'attaquent que pour assommer, même si les PJ ripostent de manière mortelle (si vous ne trouvez pas cela

crédible, considérez que la paie des soudards est en fonction du nombre de criminels ramenés vivants et présentés à la justice). S'ils sont mis en difficulté, les soudards se rendront.

C&J&B assisteront à l'affrontement, bien cachés. Si le porteur du parchemin est rendu inconscient ou immobilisé, C&J&B n'hésiteront quand même pas à récupérer le parchemin et s'enfuir aussitôt. Si les PJ se rendent ou sont vaincus par les soldats, ils seront amenés en prison et dépouillés de toutes leurs possessions. C&J&B s'arrangeront pour que Lady Griselda envoie un de ses émissaires et récupère le parchemin. Les PJ, quant à eux, seront relâchés le lendemain car le sergent, de retour de voyage, se rendra compte qu'ils ne correspondent pas à la description des voleurs recherchés.

## VICTOIRE !

Si les PJ atteignent le manoir de Lord Farquam et lui remettent le parchemin, celui-ci les remerciera et les congédiera aussitôt. Il leur proposera de passer par la cuisine en sortant pour qu'une servante leur donne un peu à manger.

Quant à C&J&B, ceux-ci quitteront le pays, de peur des représailles de Lady Griselda.

## ECHEC !

Si C&J&B arrivent à voler le parchemin et le remettent à Lady Griselda, celle-ci l'ouvrira aussitôt et déclenchera le piège et l'alarme. Lord Farquam et Lady Imelda seront aussitôt avertis de l'échec des PJ. Lady Imelda n'hésitera pas à se plaindre au Commanditaire. A vous de juger quelles en seront les conséquences en fonction du contexte.

En revanche, si ce sont les PJ qui ouvrent le parchemin, alors Lady Imelda, furieuse d'avoir été trahie, mandatera un assassin pour s'occuper d'eux. A vous d'imaginer quelle sera cette dernière rencontre...

## RECOMPENSES

Dans ce scénario où le nombre de combats est minime, l'attribution des points d'expérience ne s'effectue pas qu'en fonction du résultat mais aussi des comportements des PJ tout au long des événements. Voici quelques lignes directrices :

- **100 XP** total par rencontre où les PJ ont conservé le parchemin,

- **400 XP** total pour avoir ramené le parchemin à Lord Farquam,
- **25 XP** chacun par rencontre où le PJ n'a pas attaqué que pour assommer (armes et sortilèges) excepté pour les rencontres organisées par l'Individu en Noir.

## CARACTERISTIQUES

### Charm, Jinx et Bob

#### CHARM

Humanoïde Moyen (Nain des collines), Chaotique Bon ♂	Medium Humanoid (Hill Dwarf), Chaotic Good ♂
<b>Barde</b> niv 3 <b>Origine</b> Artiste (conteur)	<b>Bard</b> lvl 3 <b>Background</b> Entertainer (Storyteller)
<b>CA</b> 14 (armure de cuir clouté 12, DEX +2)	<b>AC</b> 14 (studded leather 12, DEX +2)
<b>Points de vie</b> 22	<b>HP</b> 22
<b>Vitesse</b> 7m50	<b>Speed</b> 25 ft.
<b>FOR</b> 11 (+0) <b>DEX</b> 15 (+2) <b>CON</b> 12 (+1) <b>INT</b> 14 (+2) <b>SAG</b> 11 (+0) <b>CHA</b> 16 (+3)	<b>STR</b> 11 (+0) <b>DEX</b> 15 (+2) <b>CON</b> 12 (+1) <b>INT</b> 14 (+2) <b>Wis</b> 11 (+0) <b>CHA</b> 16 (+3)
<b>Bonus de maîtrise</b> +2	<b>Proficiency bonus</b> +2
<b>Initiative</b> +2	<b>Initiative</b> +2
<b>Sauvegardes</b> DEX +4, CHA +5	<b>Saves</b> DEX +4, CHA +5
<b>Compétences</b> Acrobaties +4, Discrétion +4, Escamotage +4, Histoire +6, Perception +2, Persuasion +7, Représentation +5, Tromperie +5	<b>Skills</b> Acrobatics +4, Deception +5, History +6, Perception +2, Performance +5, Persuasion +7, Sleight of Hand +4, Stealth +4
<b>Outils</b> outils de brasseur, tambour, lyre, trompette	<b>Tools</b> brewer's tool, drum, lyre, trumpet
<b>Langues</b> commun, nain	<b>Languages</b> Common, Dwarf
<b>Capacités &amp; Traits</b> Vision dans le noir (18 m), Résistance naine, Maîtrise des outils, Connaissance de la pierre, Robustesse naine, À la demande du public, Inspiration bardique (d6 - 3/repos long), Touche-à-tout, Chant de repos (d6), Collège bardique (collège du Savoir), Expertise (Histoire, Persuasion), Maîtrises supplémentaires (Escamotage, Perception, Tromperie), Mots cinglants	<b>Proficiencies</b> Darkvision 60 ft., Dwarven Resilience, Dwarven Combat Training, Tool Proficiency, Stonemasonry, Dwarven Toughness, By popular demand, Bardic Inspiration (d6 - 3/long rest), jack of All Trades, Song of Rest (d6), Bard College (College of Lore, Expertise (History, Persuasion), Bonus Proficiencies (Deception, Persuasion, Sleight of Hand), Cutting Words
<b>Armes et Armures</b> armures légères, armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière, hachette, hache d'armes, marteau léger, marteau de guerre	<b>Weapons and Armors</b> light armors, simple weapons, hand crossbow, longsword, rapier, shortsword, battleaxe, handaxe, throwing hammer, and warhammer

#### ACTIONS

**Rapière.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d8+2 dégâts perforants.

**Gourdin.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d4 dégâts contondants.

**Arbalète de poing.** *Attaque à distance avec une arme* : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché* : 1d6+2 dégâts perforants.

#### ACTIONS

**Rapier.** *Melee Weapon Attack*: +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit*: 1d8+2 piercing damage.

**Club.** *Melee Weapon Attack*: +2 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit*: 1d4 bludgeoning damage.

**Hand crossbow.** *Ranged Weapon Attack*: +4 to hit, range 30/120 ft., one target. *Hit*: 1d6+2 piercing damage.

#### SORTS DE BARDE

**Caractéristique pour lancer les sorts** CHA

**DD de sauvegarde des sorts** 13

**Bonus d'attaque des sorts** +5

**Niv 0** Main de Mage, Prestidigitation

**Niv 1** (4) Déguisement, Fou rire de Tasha, Onde de Choc, Soins

**Niv 2** (2) Invisibilité, Silence

#### BARD SPELLS

**Spellcasting Ability** CHA

**Spell Save DC** 13

**Spell Attack Modifier** +5

**Cantrip** Mage Hand, Prestidigitation

**Lvl 1** (4) Cure Wounds, Disguise Self, Tasha's Hideous Laughter, Thunderwave

**Lvl 2** (2) Invisibility, Silence

#### EQUIPEMENT

Armure de cuir clouté, rapière, gourdins (x2), arbalète de poing, parchemin de sort Image Accomplie, sac de diplomate, 50 PO

#### EQUIPEMENT

Studded leather armor, rapier, clubs (2x), hand crossbow, spell scroll of Major Image, Diplomat's Pack, 50 GP

#### PERSONNAGE

**Description** 1m35, 70kg, yeux bleus perçants, peau mate, cheveux long cendrés, pas de barbe, habits fins et grandes bottes noires montantes

**Passé** Dès son plus jeune âge, Charm a préféré les interactions sociales aux travaux à la forge ou les classes de combat. Adolescent, il participa en secret à des auditions pour la comédie naine. Mais son père qui n'approuvait pas son style de vie le découvrit et le chassa de la communauté. Sans un sou, il rejoignit une troupe de théâtre ambulante où il apprit le métier de conteur. Alors qu'il atteignit la majorité, il décida de quitter sa nouvelle famille et de se lancer dans l'aventure avec Jinx, récemment rencontrée sur la route.



## JINX

Humanoïde Moyen (Haut-elfe),  
Chaotique Neutre ♀

**Roublard** niv 3 **Origine** Noble  
**CA** 14 (armure de cuir 11, Dex +3)  
**Points de vie** 25  
**Vitesse** 9m

**FOR** 13 (+1) **DEX** 17 (+3) **CON** 14 (+2)  
**INT** 12 (+1) **SAG** 10 (+0) **CHA** 13 (+1)

**Bonus de maîtrise** +2  
**Initiative** +3  
**Sauvegardes** DEX +5, INT +3  
**Compétences** Acrobaties +5,  
Discrétion +7, Histoire +3,  
Investigation +3, Perception +5,  
Persuasion +3

**Outils** jeu de dés, outils de voleur  
**Langues** commun, elfe, orque, nain,  
jargon des voleurs  
**Capacités & Traits** Vision dans le noir  
(18 m), Sens aiguisés,  
Ascendance féérique, Transe, Sort  
mineur (magicien, INT), Position de  
privilège, Expertise (Discrétion,  
Perception), Attaque sournoise  
(+2d6), Ruse, Style de roublard  
(voleur), Monte-en-l'air, Mains lestes  
**Armes et Armures** armures légères,  
armes courantes, arbalète de poing,  
épée courte, épée longue, arc court,  
arc long

### ACTIONS

**Dague (2x).** *Attaque au corps à corps*  
ou à distance avec une arme : +6 au  
toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18  
m, une cible. *Touché* : 1d4+3 dégâts  
perforants.

**Gourdin (2x).** *Attaque au corps à*  
*corps avec une arme* : +3 au toucher,  
allonge 1,50 m, une cible. *Touché* :  
1d4+1 dégâts contondants.

**Arc court.** *Attaque à distance avec*  
*une arme* : +5 au toucher, portée  
24/96 m, une cible. *Touché* : 1d6+3  
dégâts perforants.

### SORTS MINEUR D'ELFE

**Caractéristique pour lancer les**  
**sorts** INT

**DD de sauvegarde des sorts** 11  
**Bonus d'attaque des sorts** +3  
**Niv 0** Rafale

### EQUIPEMENT

Armure de cuir, dagues (x2), gourdins  
(x2), arc court, sac de cambrioleur, 15  
PO, bourse contenant 150 PO

### PERSONNAGE

**Description** 1m85, 65kg, yeux vert, peau bronzée, cheveux noirs courts, habits  
de cuir sombres et bottes silencieuses

**Passé** Jinx tient son nom de son manque de chance légendaire. Née dans une  
famille noble elfe, elle a reçu l'éducation nécessaire pour gérer la politique et les  
affaires du pouvoir. Mais à plusieurs reprises, sa malchance l'a empêchée de  
réussir et d'autres moins doués ont eu la place. Alors qu'elle atteignait sa majorité,  
la veille de son premier jour en tant que sénatrice, Jinx fut enlevée sur la plage par  
des pirates. Elle passa trois années en captivité, jusqu'à ce que le bateau se fasse  
attaquer un monstre marin et fut coulé. Récupérée par un autre bateau pirate qui  
passait non loin, elle dut servir le nouveau capitaine. Mais une nuit, alors que  
l'équipage l'avait emmenée à une représentation de théâtre, Jinx rencontra Charm  
et ils s'entendirent tout de suite. Charm utilisa ses talents de prestidigitateur pour  
faire disparaître Jinx et tous les deux prirent la fuite, décidés à devenir des  
aventuriers.

Medium Humanoid (High Elf), Chaotic  
Neutral ♀

**Rogue** lvl 3 **Background** Noble  
**AC** 14 (leather 11, DEX +3)  
**HP** 25  
**Speed** 30 ft.

**STR** 13 (+1) **DEX** 17 (+3) **CON** 14 (+2)  
**INT** 12 (+1) **WIS** 10 (+0) **CHA** 13 (+1)

**Proficiency bonus** +2  
**Initiative** +3  
**Saves** DEX +5, INT +3  
**Skills** Acrobatics +5, History +3,  
Investigation +3, Perception +5,  
Persuasion +3, Stealth +7

**Tools** dice, thieves' tools  
**Langues** Common, Elvish, Orc,  
Dwarf, Thieves' cant  
**Proficiences** Darkvision 60 ft., Keen  
Senses, Fey Ancestry, Trance, Cantrip  
(Wizard, INT), Position of Privilege,  
Expertise (Perception, Stealth), Sneak  
Attack (2d6), Cunning Action, Roguish  
Archetype (Thief), Fast Hands,  
Second-Story Work

**Weapons and Armors** light armors,  
simple weapons, hand crossbow,  
longsword, shortsword, shortbow,  
longbow

### ACTIONS

**Dagger (2x).** *Melee or Ranged*  
*Weapon Attack*: +6 to hit, reach 5 ft. or  
range 20/60 ft., one target. *Hit*: 1d4+3  
piercing damage.

**Club.** *Melee Weapon Attack*: +3 to hit,  
reach 5 ft., one target. *Hit*: 1d4+1  
bludgeoning damage.

**Shortbow.** *Ranged Weapon Attack*:  
+5 to hit, range 80/320 ft., one target.  
*Hit*: 1d6+3 piercing damage.

### ELF CANTRIP

**Spellcasting Ability** INT

**Spell Save DC** 11  
**Spell Attack Modifier** +3  
**Cantrip** Gust

### EQUIPEMENT

Leather armor, rapier, clubs (2x), hand  
crossbow, Burglar's Pack, 15 GP, coin  
pouch containing 150 GP

## BOB

Humanoïde Moyen (Demi-orque),  
Neutre ♂

**Magicien** niv 3 **Origine** Criminel  
(voleur de grands chemins)  
**CA** 14/11 (Mage Armor 13, Dex +1)  
**Points de vie** 21  
**Vitesse** 9m

**FOR** 16 (+3) **DEX** 13 (+1) **CON** 15 (+2)  
**INT** 16 (+3) **SAG** 11 (+0) **CHA** 7 (-1)

**Bonus de maîtrise** +2  
**Initiative** +1  
**Sauvegardes** INT +5, SAG +2  
**Compétences** Arcanes +5, Discrétion  
+3, Intimidation +1, Médecine +2,  
Tromperie +1  
**Outils** aucun

**Langues** commun, orque  
**Capacités & Traits** Vision dans le noir  
(18 m), Acharnement, Attaques  
sauvages, Contact avec le crime,  
Récupération de la magie, Tradition  
arcanique (École d'invocation),  
Invocateur érudit, Invocation mineure  
**Armes et Armures** aucune armure,  
dague, fléchettes, fronde, bâton,  
arbalète légère

### ACTIONS

**Bâton.** *Attaque au corps à corps avec*  
*une arme* : +5 au toucher, allonge  
1,50 m, une cible. *Touché* : 1d6+3  
(1d8+3 polyvalente) dégâts  
contondants.

**Arbalète légère.** *Attaque à distance*  
*avec une arme* : +3 au toucher, portée  
24/96 m, une cible. *Touché* : 1d8+1  
dégâts perforants.

### SORTS DE MAGICIEN

**Caractéristique pour lancer les**  
**sorts** INT

**DD de sauvegarde des sorts** 13  
**Bonus d'attaque des sorts** +5  
**Sorts préparés** 6  
**Niv 0** Asperion d'acide, Main de  
mage, Message  
**Niv 1** (4) Armure de mage, Graisse,  
Nappe de brouillard, Sommeil  
**Niv 2** (2) Ténébres, Toile d'araignée

### EQUIPEMENT

Bâton, arbalète légère, potion de soins  
légers (soigne 1d8+3), sac  
d'explorateur, trousse de soins, 35 PO

### PERSONNAGE

**Description** 1m90, 123kg, yeux noirs, peau grisâtre, chauve, visage buriné avec  
une balafre sous l'œil gauche, robe sombre déchirée en bas, bottes au bout  
renforcé de fer.

**Passé** Bob (qui n'est pas son vrai nom d'ailleurs), né de père orque et mère elfe,  
n'a jamais bien adhéré aux principes de son peuple paternel. Au lieu d'apprendre  
à se battre ou torturer les petits oiseaux, il prenait son plaisir à lire tout ce qu'il  
trouvait ou tracer des runes sur la plage. A dix ans, il faisait partie d'une bande de  
bandits détroussant les caravanes marchandes et carrosses de nobles le long des  
routes. Vers quinze ans, par manque de résultat et d'agressivité, son père  
l'assigna à un « stage de réinsertion » : il devait garder une salle dans le nouveau  
donjon d'un sorcier fou. Mais il fut laissé pour mort lorsqu'un groupe d'aventuriers  
prit d'assaut la tour et tua le sorcier ainsi que tous les habitants du donjon. Il fut  
sauvé par Charm et Jinx qui passaient derrière les héros afin de piller la tour.  
Charm remarqua que Bob avait des dons pour la lecture et l'amena donc à un de  
ses amis mage. Il en ressorti six mois plus tard en tant que magicien. Depuis, il  
accompagne ses deux meilleurs amis partout où ils vont, essayant de trouver sa  
place dans ce monde.

Medium Humanoid (Half-orc), Neutral  
♂

**Wizard** lvl 3 **Background** Criminal  
(highway robber)  
**AC** 14/11 (Mage Armor 13, DEX +1)  
**HP** 21  
**Speed** 30 ft.

**STR** 16 (+3) **DEX** 13 (+1) **CON** 15 (+2)  
**INT** 16 (+3) **WIS** 11 (+0) **CHA** 7 (-1)

**Proficiency bonus** +2  
**Initiative** +1  
**Saves** INT +5, WIS +2  
**Skills** Arcana +5, Deception +1,  
Intimidation +1, Medicine +2, Stealth  
+3

**Tools** none  
**Langues** Common, Orc  
**Proficiences** Darkvision 60 ft.,  
Relentless Endurance, Savage  
Attacks, Criminal contact, Arcane  
Recovery, Arcane Tradition (School of  
Conjuration), Conjuration Savant,  
Minor Conjuration  
**Weapons and Armors** no armor,  
dagger, dart, sling, quarterstaff,  
light crossbow

### ACTIONS

**Quarterstaff.** *Melee Weapon Attack*:  
+5 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit*:  
1d6+3 (1d8+3 versatile) bludgeoning  
damage.

**Light crossbow.** *Ranged Weapon*  
*Attack*: +3 to hit, range 80/320 ft., one  
target. *Hit*: 1d8+1 piercing damage.

### WIZARD SPELLS

**Spellcasting Ability** INT

**Spell Save DC** 13  
**Spell Attack Modifier** +5  
**Prepared spells** 6  
**Cantrip** Acid Splash, Mage Hand,  
Message  
**Lvl 1** (4) Fog Cloud, Grease, Mage  
Armor, Sleep  
**Lvl 2** (2) Darkness, Web

### EQUIPEMENT

Staff, Light crossbow, potion of Cure  
Light Wounds (1d8+3 healing),  
Explorer's Pack, Healer's Kit, 35 GP