

# DUNGEONS DRAGONS®

Aventure

## L'Enlèvement



Kernos

GREYHAWK

---

# L'ENLEVEMENT

---

Kernos

**Relecture :** Pierre Simonutti, Syen  
**Illustration de couverture :** Easley  
**Cartographie :** Pierre Simonutti  
**Testeurs :** Syen, Pierre et Lise Simonutti

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de Dungeons & Dragons, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

## Table des matières

Introduction .....	2	Le repaire de Tol. ....	6
Préparatifs.....	2	Sur la route du manoir.....	9
Contexte de l'aventure .....	2	Patrouille orque.....	9
Synopsis de l'aventure .....	2	Rencontre inattendue.....	10
Accroches .....	2	Rencontre avec les agents de Iuz.....	10
L'enlèvement .....	2	Le manoir Kanor. ....	11
Verbobonc .....	4	Conclusion .....	14
Alchazir .....	4	Appendices 1 Monstres et PNJ .....	14
Galtos et "l'Auge de Packard" .....	5	Monstres.....	14
Rencontres dans les collines de Kron .....	5	Créatures nommées .....	15
L'embuscade des gobelins.....	5	Appendice 2 Carnet de plans.....	16

DUNGEONS & DRAGONS et le logo Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., une filiale de Hasbro, Inc. Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cette ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées Les Terres de Kernos. Distribué dans le monde par Les Terres de Kernos. Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur partout et nul part. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite des Terre de Kernos. Ce livre est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.  
Tous droits réservés. Imprimé quelque part dans le monde sur votre imprimante.

Venez nous rendre visite sur Internet à l'adresse [www.kernos.com](http://www.kernos.com)



---

## INTRODUCTION

---

Bienvenue dans le décor fantastique qu'est le Monde de Greyhawk. C'est un monde riche d'histoire, d'intrigues et de magie... un endroit où abondent possibilités d'aventures aussi bien que de dangers.

L'enlèvement est une aventure conçue pour un groupe de trois personnages de niveau 1. Cette aventure est la première d'une campagne ayant pour titre "Le Brasero d'Orlok". Chaque scénario de cette campagne sera identifié par les lettres CGH-BO suivie du numéro d'ordre de jeu.

Les aventuriers survivants devraient atteindre le niveau 3 s'ils jouent bien.

### Préparatifs

Il est souhaitable d'avoir le Manuel des joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des monstres pour faire jouer cette aventure. L'Atlas de Greyhawk peut également être nécessaire pour avoir plus d'informations sur les lieux traversés par les personnages et autres spécificité du monde. Commencez par lire le scénario une première fois, afin de vous faire une bonne idée de ce qui devrait se passer.

Le texte sur fond grisé peut être lu ou paraphrasé aux joueurs. Il décrit la scène qui s'offre aux yeux des aventuriers, par exemple quand ils pénètrent dans une salle inconnue. Bien souvent, les personnages pourront découvrir d'autres choses en explorant attentivement les environs. La description détaillée suivant le texte en grisé fournit des informations réservées au maître du donjon ; les joueurs ne pourront les apprendre qu'en fonction des actions de leurs personnages.

Les créatures sont présentées succinctement, le texte contient juste assez de précisions pour vous permettre de faire jouer les rencontres sans vous référer à d'autres sources. Leurs caractéristiques détaillées sont fournies dans l'appendice, où les monstres apparaissent par ordre alphabétique.

Chaque rencontre s'accompagne d'un niveau de difficulté pour vous aider à déterminer si elle correspond au niveau des aventuriers et à calculer les points d'expérience qu'elle rapporte.

### Contexte de l'aventure

Il y a bien plus d'un millénaire alors que l'histoire de la Flannesse se perd dans l'oubli, la guerre de Sang faisait déjà rage sur les plans extérieurs ainsi que sur le plan Matériel. Les plus puissants démons réussirent à mettre leurs querelles internes en sommeil le temps de créer un objet pouvant leur permettre de prendre l'ascendant sur les diables. Pour cela ils sacrifièrent l'un des leur afin d'utiliser son crâne dans cette entreprise. Malheureusement pour eux, la relique ainsi créée n'eut pas le temps de leur servir...

Il y a très peu de temps, la relique a refait surface aux yeux du monde attirant la convoitise de l'une de ses plus

sombres entités ; Iuz espère retrouver toute sa puissance grâce à elle et plier la Flannesse à sa botte.

### Synopsis de l'aventure

Les PJ rejoignent leurs mentors pour garder leur maison pendant qu'ils effectuent une cérémonie pour "cacher" le Brasero d'Orlok. Durant la cérémonie, les maîtres et le brasero disparaissent. Les PJ vont être envoyé à la recherche de leurs maîtres et du brasero. Pour cela ils vont devoir se rendre auprès d'un devin de Verbobonc. Suite à ses visions et à des recherches dans la bibliothèque de la ville, ils vont aller dans un manoir au pied des Collines de Kron.

### Accroches

En 570 AC un petit groupe d'aventurier (aujourd'hui devenu les mentors des PJ) c'est installé dans une bâtisse du vicomté de Vebobonc après la fin de la grande bataille contre le temple du mal élémentaire.

Après quelque temps de repos, ils sont partis chacun de leur côté pour voir différentes choses et pour transmettre leur savoir (aux personnages).

Il y a quelques semaines, alors qu'ils s'étaient retrouvés pour repartir en aventure, les mentors des PJ ont récupéré un sombre objet magique que l'on nomme le "Brasero d'Orlok".

Ils s'aperçoivent que cet objet est d'une part très puissant et d'autre part très maléfique. Après une longue discussion, ils décident de tenter de détruire cette abomination. Ils découvrent assez vite que tous les moyens « classiques » sont inefficaces. De plus, il semble que l'objet attire les convoitises d'hommes peu recommandables.

Ils décident alors de « cacher » cet artefact et pour cela la participation de « sentinelles de confiance » est nécessaire...

---

## L'ENLEVEMENT

---

Quant vous êtes prêt à commencer la partie, lisez le texte qui suit à vos joueurs.

Il y a quelques jours, vous avez reçu un message de votre mentor vous demandant de le rejoindre chez lui dans la vicomté de Verbobonc. Le message était court mais vous laissait comprendre que cela était important pour lui.

Après un voyage sans encombre, vous découvrez la demeure de votre mentor où il habite avec quelques uns de ses amis aventuriers à environ quinze ou vingt kilomètres au sud-est de Verbobonc. Alto, à la fois "major d'homme" et apprenti du mentor mage, vous a fait visiter les lieux et affecté une chambre. Le bâtiment

de deux étages est de taille moyenne. Le rez-de-chaussée comprend une grande salle commune servant de salle à manger et de salle de repos (avec une grande table, des bancs et des gros sofas moelleux), une cuisine, un sellier ainsi qu'une petite salle servant d'entrepôt. L'étage quant à lui ne comprend que des chambres (celles des mentors, plus trois chambres individuelles pour des invités et une grande pièce avec quatre lits).

Une fois que vous avez installé vos affaires, votre mentor vous explique qu'il y a peu de temps, suite à une aventure avec ses compagnons, ils ont récupéré un sombre objet dont la puissance attire les convoitises du Mal. Il s'agit du Brasero d'Orlok. Selon ce qu'ils ont pu apprendre dans les livres de la bibliothèque de Verbobonc, il pourrait permettre l'ouverture d'un portail permettant aux démons de venir sur notre monde.

Malheureusement, ils ont aussi appris que le brasero est quasiment indestructible. Pour se donner du temps pour trouver comment le détruire, ils ont décidé de le cacher aux yeux du monde grâce à une cérémonie spéciale qu'un mage de Faucongris leur a transmise.

Cette cérémonie va les mettre en transe pendant presque une journée, aussi ils comptent sur vous pour garder la maison en cas de danger. Maintenant que vous êtes là, ils vont pouvoir se préparer pour commencer la cérémonie demain matin.

Les mentors ont fait venir les PJ plus par précaution que par crainte d'un réel danger. Mais ces derniers temps, des personnes posent des questions dans les villages alentour et à Verbobonc. Le brasero n'est jamais mentionné mais les questions tournent autour de choses nouvelles ou insolites arrivées dans la vicomté.

En ce qui concerne l'acquisition du brasero par les mentors, ils l'ont trouvé par hasard dans les ruines d'un ancien complexe alors qu'ils étaient repartis en aventure ensemble.

La cérémonie qu'ils vont réaliser a été spécialement mise au point pour les mentors par Jallarzi Sallavarian elle même (une membre du cercle des huit). Elle tient compte des participants et du lieu. Par conséquent, aucune personne extérieure ne doit intervenir mis à part Alto qui fera de fréquents aller retour dans la pièce au cour de celle-ci.

La porte qui donne accès à la salle de la cérémonie est gardée par un glyphe avec un sort de paralysie.

Le moment est bien choisit pour demander aux joueurs s'ils souhaitent que leurs personnages effectuent certains préparatifs.

Alto, l'assistant des mentors se tient à la disposition des personnages pour les aider à se préparer.

➤ **Alto** : humain (m) mag 1 ; pv 3.

Le lendemain matin, la cérémonie commence au levé du soleil. Alto aura réveillé les personnages si nécessaire.

Un peut après le levé et suite à un copieux petit déjeuner, les mentors descendent au sous-sol pour la cérémonie. Alors que vous surveillez la maison depuis presque une

deux heures, Alto, remonte du sous sol en criant : "vite, vite, ils ont disparu ! Il n'y a plus personne et le brasero a disparu aussi !".

## La tactique de l'enlèvement

Iortul, un mage réincarné en orque s'est téléporté dans la pièce avec quatre orques pendant que les mentors étaient en transe. Iortul et les orques étaient invisible. Pour la téléportation, les orques étaient dans un sac sans fond. Une fois téléportés, les orques sont sortis du sac et se sont placés dans le dos des mentors. Ils les ont frappé avec un poison paralysant. Une fois les mentors paralysés, les orques les ont pris avec eux dans le sac et le mage a pris le brasero avant de se retéléporter au manoir.

## La pièce de la cérémonie

La pièce où se déroulait la cérémonie fait environ cinq mètres sur quatre. Les murs sont bruts, taillés dans la pierre ainsi que le sol. Il n'y a aucune décoration ni ouverture à part la porte d'entrée. Le mobilier est composé d'une armoire, deux tables encombrées d'ustensiles et de composants alchimiques et d'un petit guéridon au centre où devait être posé le brasero.

**Piège** : La porte fermant la pièce où se déroule la cérémonie a été piégée par l'un des mentors des personnages pour assurer une garantie supplémentaire à la cérémonie. Alto est au courant de la présence du Glyphe et connaît l'instruction qui permet de passer sans le déclencher.

➤ **Glyphe de garde** : FP 3 ; immobilisation de personne ; jet de Volonté annuler (DD16) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

*Notes* : Se piège ne rapportera aucun point d'expérience au groupe qui n'est pas censé tomber dedans.

La pièce ne contient rien de valeur ni d'exceptionnel. Les composants alchimiques sont courants et de peu de valeur. Une fouille de la pièce (DD10) permettra de trouver une trace de patte visqueuse au sol (le poison paralysant utilisé par les orques). Pour identifier la substance, un jet d'alchimie (DD25) est nécessaire. Cela apprendra que c'est du "rêve de Kron", un poison qui se fait avec une plante du bas des collines de Kron. Si aucun des personnages ne parvient à l'analyser, Alto le fera.

A partir de ce moment, plusieurs possibilités vont s'offrir aux personnages :

♣ Essayer de retrouver à Verbobonc qui a acheté du "rêve de Kron". Il va sans dire que cette piste sera dure à suivre car il est quasiment impossible de retrouver tous les vendeurs potentiels et encore moins de les faire parler.

♣ Partir sur la piste de la plante dans les collines de Kron. Dans ce cas il est clair qu'avant de trouver quoi que se soit ou de tomber par hasard sur le manoir Kanor, il peut se passer des semaines.

♣ Alto parle aux personnages d'un voyant du nom d'Alchazir qui habite la ville de Verbobonc. Il a bonne

réputation et il pourra sûrement voir quelque chose. Alto leur remettra les 100 PO (qu'il prendra dans les affaires d'un des mentors) du prix de la consultation.

## VERBOBONC

Verbobonc se trouve à environ 16 km au nord-ouest de la demeure des mentors. Les terres de la vicomté étant plutôt calmes dans ces parages, la route se fait sans encombre.

La zone où se trouve la demeure de vos mentors étant relativement calme, vous arrivez à Verbobonc sans encombre après trois à quatre heures de marche.

La grande citée de Verbobonc est telle une perle enchâssée sur la rivière Ververdyva. La colossale Cathédrale de style gothique dédiée à Trithéron s'impose au premier regard car sa haute flèche la signale depuis plusieurs lieues. Cependant la splendide citadelle de style elfe qui se dresse sur la plus haute colline capte très vite l'attention et l'on ne détache pas facilement son regard de ses tours élancées reliées par d'aériennes passerelles en arche.

En s'approchant on distingue une intense activité fluviale sur les deux rives éloignées de près de deux cent mètres qui grouillent littéralement d'embarcations de toutes tailles. Ces ports sont liés par un pont colossal fait de pierre et de briques et dont l'arche centrale faite de bois semble pouvoir se relever. La défense de la ville est assurée par de puissantes murailles de pierre sur presque toute sa circonférence à l'exception du quart sud-est qui semble être un "mur naturel" fait d'arbres et d'épineux, sans doute le fameux "mur vert" des elfes.

La porte Est par laquelle on entre en venant des collines Kron est flanquée de deux tours carrées de quatre niveaux garnies d'archers. Les lourdes portes de bois renforcées de fer sont grandes ouvertes et la herse est relevée, mais l'entrée est bien gardée. Une escouade composée de trois hommes d'armes, d'un barzac (les molosses locaux) et d'un paladin de Saint Cuthbert veillent à s'assurer des intentions et de la moralité des nouveaux arrivants. Quiconque se présentant aux portes et détecté comme mauvais se verra délesté de toutes ses armes et objets magiques (rendus à son départ) avant d'être admis avec suspicion dans la ville. De plus un percepteur de la ville – souvent un prêtre de Zilchus – collecte la taxe d'entrée (2pc par personne, 1pa par cheval, 1po + 5% de la cargaison par chariot).

L'architecture de la ville présente des traits indéniablement gnomes. Des toits en forme de dômes, utilisation de piliers, arches et de larges escaliers en colimaçon. De nombreux bâtiments présentent de petits mécanismes d'influence gnome (de complexes heurtoirs, des fenêtres et volets à crémaillère, des ascenseurs, etc.). Mais on trouve aussi de multiples signes de l'influence elfe dans la cité dont la citadelle en est le plus bel exemple.

Suite au vol de l'éclat de Renvash à la cathédrale de la sainte Masse, la milice est assez suspicieuse envers les étrangers à la cité.

## Alchazir

Loin d'être un charlatan, Alchazir a un véritable don de voyance qu'il exploite depuis qu'il est tout jeune. Depuis plus de dix ans qu'il s'est installé à Verbobonc, Alchazir habite le quartier populaire de la ville. Il reçoit les gens chez lui pour ses séances de voyance, et refuse de quitter ce quartier malgré la fortune qu'il a amassé. Il est originaire de la lointaine Zeif, dont il a gardé le goût pour les couleurs et les dorures.

➤ **Alchazir** : humain (m)  
GdP 3 ; pv 9.

Trouver Alchazir ne sera pas très compliqué. Un tiers de la population du quartier populaire le connaît et une personne sur cent du reste de la cité en a entendu parler. Il habite une petite maison que rien ne distingue des autres du quartier. Mais en y regardant de plus près, la porte, malgré son allure anodine semble extrêmement solide et la serrure des plus complexes. La décoration des fenêtres est en fait une grille ouvragée qui peut s'ouvrir avec les fenêtres ou être solidement verrouillée de l'intérieur.

Lorsque les personnages commencent à vouloir expliquer à Alchazir ce qui les emmène, lisez se qui suit :

"Chut, ne m'en dite pas trop. Concentrez vous sur l'objet de votre interrogation." A ce moment, le visage d'Alchazir devient plus grave, ses sourcil se haussent et il reprend : "Je vois un pavois... Il est comme terni... Une bâtisse... C'est un manoir dans des collines. Je vois un crâne... Il y a des liens, de la douleur... Un visage derrière un visage. Il y a deux pouvoirs... Humm... C'est tout ce que je vois. Ce qui est sûr, c'est que le manoir qui vous intéresse n'est pas très loin. Allez voir Galtos à "l'auge de Packard" et dites lui ce que j'ai vu. Avec sa connaissance de la région il devrait pouvoir vous indiquer où chercher"

*Explication de texte* : le pavois terni c'est parce que le manoir a été bâtis et occupé par des membres des Chevaliers du Saint Pavois et il est maintenant occupé par des agents de Iuz. Le crâne est bien évidemment le brasero. Les liens et la douleur c'est les mentors qui sont attachés et

### 👑 Verbobonc (Grande ville) :

Traditionnel

AL : CB

Limite financière : 40000 po

Liquidités : 25 400 000 po

Habitants : 12 700 habitants

Communauté mixte (humain 79% , elfe 9% (sylvestre), gnome 5%, halfelin 3%, nain 2%, demi-elfe 1%, demi-orque 1%)

**Instances dirigeantes** : Sa Noble Seigneurie, le Vicomte Langarde de Verbobonc, Défenseur de la Foi (CB m demi-elfe, Rou4)

**Personnalités** : Seigneur Maire Tymak, Gue 11 humain NB (m, Maire de la ville) ; Martiolus Legeum, Prê 11 humain LB (m, Patriarche de RAO) ; Seigneur Velysin Claviger, Gue 8 humain (m, capitaine de la Milice) ; Vicomte Langard Rou 4 demi-elfe CB (m, dirigeant de la vicomté) ; Branditan Gue 6 / Prê 2 humain LB (m, prêtre de St Cuthbert) ; Adre Fillmyer Prê 6 humain LN (m, Chef de l'église de Zilchus) ; Julia Fairfriend Prê 4 / Exp 2 humain (f, prêtresse de Delleb / libraire) ; Jimm Pithriggen gnôme (m, Prince couronné des gnomes des Collines de Kron) ; Evêque Haufren, Prê 14 humain LB (m, prêtre de St Cuthbert) ; Charles Evertide Prê 8 humain (m, prêtre de Pelor) ; Tanner Lameclair Pal 11 humain LB (m, Paladin d'Heironéous) ; Cornelius Arx Prê 18 humain (m, grand prêtre de Trithéron) ; Shady Prê 9 / Dru 4 elfe (f, devin prêtre d'Istus) ; Grand-mère Henri Prê 4 humain (f, prêtresse de Farlanghn)

torturés. Le visage derrière le visage est le magicien réincarné en orque. Les deux pouvoirs correspondent aux chefs des deux groupes d'agents de Iuz.

## Galtos et "l'Auge de Packard".

Ce n'est pas la peine de chercher Galtos à Verbobonc lorsqu'il fait jour. Par contre, dès le couché du soleil, il est un fidèle client de "l'auge de Packard" ou il vit dans une petite pièce sous les combles.

Cette auberge qui se trouve dans le quartier des temples est un bouge mal famé où, en général, les soldats prennent leurs repas. Cette taverne est un chaos aux clients tapageurs, avec des violences de midi à la nuit. Des hôtesse accommodantes et des tueurs à gages font couramment partie de la clientèle..

L'endroit n'a pas dû recevoir un coup de balai depuis la pendaison de crémaillère. Le sol est couvert de paille moisie qui pue la vieille bière. Une cheminée improvisée avec trois blocs de pierre fume à un des bouts ajoutant ses miasmes à l'atmosphère déjà difficilement respirable. Les tables sont faites de planches grossièrement équarries, posées sur des tréteaux, et les bancs à partir de troncs d'arbres fendus par le milieu, dans les quels est enfoncé des pieux en guise de pieds.

Parmi la population de l'auberge, il est fort à parier qu'un mercenaire un peu éméché ne pourra s'empêcher de mettre une main aux fesses d'un personnage féminin ou de vouloir affronter un personnage masculin dans un concours de bras de fer, ou encore de le provoquer pour déclencher une bagarre générale.

En parlant à Galtos d'un manoir dans les collines de Kron et des Chevalier du Saint Pavois, il saura indiquer son emplacement aux personnages. Il leur proposera de leur montrer la zone où se trouve le manoir en se servant du pont carte de Fharlanghn.

Ce petit pont enjambant le rus de Nigb a été créé par et dédié aux adorateurs de Fharlanghn. Ce pont de bois artistiquement sculpté est unique, car situé dans le quartier elfe, il fut entièrement réalisé par des adorateurs elfes il y a des centaines d'années. Les grandes travées du pont sont faites en bois d'Ipt (dont certains sont encore vivants), et les sculptures ne montrent aucun signe de vieillissement. La totalité du tableau et des parapets ont été gravés pour représenter une immense carte de la Vicomté. L'échelle de la carte est faite de telle manière qu'elle représente une zone géographique de 130km au nord et au sud de la cité (dans la largeur du pont) et de 400km à l'est et à l'ouest de la cité (dans la longueur du pont). Toutes les annotations et les légendes du pont/carte sont rédigées en elfe.

Les adorateurs ont choisit cet endroit car ils reconnaissent des nœuds dans les arbres qui ressemblaient au symbole sacré de Fharlanghn.

En fait, si Galtos sait où se trouve le manoir c'est surtout car il est un ancien Chevalier du Saint Pavois. Depuis la seconde défaite de la Pavoisie en 583 AC, il soutient la

cause mais a abandonné l'ordre. Il s'est isolé en forêt et depuis il ne suit que de loin le sort de sa patrie. Peut être qu'un jour un événement ou des personnes le feront revenir à l'action.

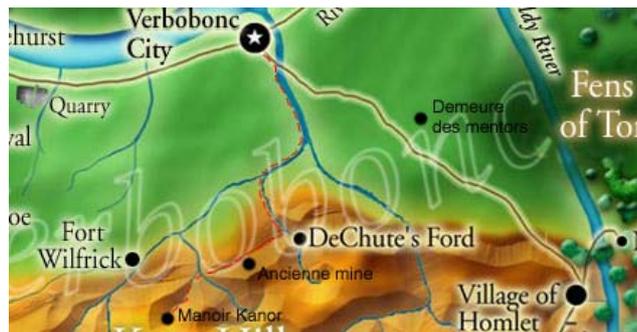
## RENCONTRES DANS LES COLLINES DE KRON

les fertiles hauteurs des collines de Kron abritent quelques vingt mille gnomes ainsi que des fermiers et bergers humains dispersés ici et là. Autrefois sous le contrôle de Verbobonc, elles forment maintenant un domaine en elles-mêmes; la Libre assemblée des collines de Kron est dirigée par le sage Urthgan, l'Aîné de Tulvar. Les gnomes s'entendent très bien avec tous les non-humains de la région. Plusieurs d'entre eux sont des vétérans des guerres de la Haine, survenues des décennies auparavant, et sont très fiers de leurs traditions militaires. Les ressources minérales sont abondantes partout dans les collines. Le bas de la colline du côté de Verbobonc est relativement tranquille, mais plus on se dirige vers les Lortmil et plus le danger grandit.

### L'embuscade des gobelins.

Tol est un roublard dévoré par l'ambition. Cette ambition l'a aidé à se sortir du caniveau dans lequel ses parents l'on laissé à Verbobonc. Grâce à elle, il s'est vite fait remarquer par un maître de guilde qui l'a intégré et parachevé sa formation. Mais c'est également son ambition qui a fait qu'il a été chassé de la ville par le même maître qui l'avait recueilli. Depuis, Tol c'est réfugié dans une ancienne mine gnome désaffectée. Il a réussi à s'imposer comme le chef d'une petite bande de gobelins et fomenté des complots pour se venger de Verbobonc. En attendant, ils détroussent les voyageurs en montant des embuscades.

Le chemin indiqué par Galtos est plutôt facile à trouver. Il suffit de suivre la route sud puis de remonter différentes rivières jusqu'aux pieds des collines où se trouve un chemin assez large pour laisser passer un petit chariot et qui serpente dans les collines (voir carte ci-dessous).



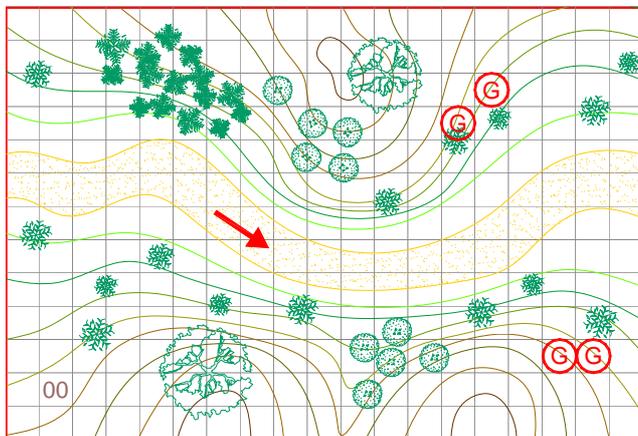
Alors que vous avancez sur le petit chemin sinueux qui serpente entre les collines, vous voyez brusquement surgir d'infractions naturelles de chaque côté du chemin quatre créatures humanoïdes de petite taille. Elles ont le visage plat, le nez épaté, et les oreilles pointues. Leur large bouche s'orne de petites dents acérées. Leur front est fortement incliné vers l'arrière et leurs yeux, qui semblent dénués d'intelligence, sont jaunâtres. Ils se tiennent en station verticale mais leurs bras pendent presque jusqu'aux genoux. La couleur de leur peau est jaune orangée. Leur intention semble bel et bien être de vous massacrer...

**Créatures (ND1).** Les gobelins surveillent régulièrement le chemin et attaquent presque toujours les voyageurs.

➤ **Gobelins (4) :** CA 15 ; pv 4 chacun ; morgenstern (1d8-1).

Si les personnages capturent un gobelin, celui-ci leur dira après s'être fait un peu secouer que leur repaire se trouve à peu de distance. Il mentira sur le nombre de ses congénères et ne parlera pas de Tol. Il ne parlera pas non plus du passage secret débouchant directement dans une des salles de garde puisque personne n'en connaît l'existence.

**Note :** un des gobelins possède une dose de "rêve de Kron" sur lui. Il l'a récupéré lors d'une ancienne embuscade contre des voyageurs (cela n'a aucun rapport avec la quête actuelle des PJ, mais cela va titiller leur curiosité pour aller voir de plus près ce qui se passe dans le repaire des gobelins).



## Le repaire de Tol.

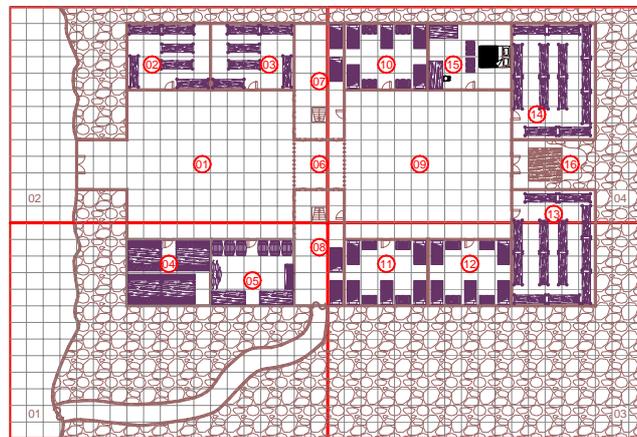
Après avoir été chassé de Verbobonc, Tol est venu se réfugier dans les monts Kron. Alors qu'il cherchait un endroit pour établir son repaire, il a remarqué un petit groupe de gobelins et a réussi à en devenir le chef. Ils ont monté leur repaire dans une petite mine que les gnomes ont abandonné après avoir terminé son exploitation.

Ni Tol, ni les gobelins sont au courant qu'un passage secret mène de la salle 8 vers l'extérieur.

Tous les gobelins et Tol savent que des orques sont arrivés récemment et qu'ils vivent dans le manoir Kanor. Ils savent également que le manoir est occupé depuis

quelques mois par des agents de Iuz qui font des recherches dans les collines.

Sauf cas précisé dans les descriptions du repaire, les portes sont en bois normal : 2,5 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 10 pr, DD13 pour enfoncer une porte coincée et DD15 pour enfoncer une porte verrouillée.



## 1. Hall d'Entrée

Du temps de l'exploitation de la mine, les gnomes utilisaient cette pièce comme hall d'arrivée et de départ des marchandises. La porte extérieure est de grande taille pour permettre à de petits chariots d'entrer.

La porte d'entrée n'est pas entretenue depuis des décennies et cela n'aide pas son ouverture. Les gonds grippés et rendent la porte difficile à ouvrir et grinçante. En la soulevant un peu de ses gonds cela empêche le grincement.

➤ **Porte grippée :** 4 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 15 pr, DD15 pour enfoncer.

Après avoir ouvert non sans difficulté la porte d'entrée à double battant, vous débouchez dans un large couloir qui donne sur un immense hall dont le sol a été poli avec soin. Deux portes se trouvent sur les murs nord et sud et une solide herse ferme un couloir dans le mur est. De chaque côté de cette herse, à environ deux mètres de haut se trouve trois meurtrières.

Si les personnages entrent dans le hall sans se faire entendre et qu'ils sont attentifs ils pourront entendre des voix (perception auditive DD10 pour la salle 4 et DD15 pour la salle 7). Par contre, si les personnages ne sont pas discrets, les gobelins de la salle 4 sortiront et passeront à l'attaque et ceux de la salle 7 les fléchieront depuis les meurtrières. Dans ce deuxième cas de figure (personnages pas discret) leur progression risque d'être beaucoup plus difficile car tout le repaire sera en alerte et la pièce 6 portera bien son nom d'enfer.

## 2. Entrepôt

Du temps des gnomes, cette pièce était un entrepôt. On y trouve encore tout un tas de matériel de réparation pour chariots et attelages. Mais l'essentiel est occupé par des étagères vides.

La porte ouvre sur une grande pièce avec plusieurs étagères. La plupart sont vides mais il y a ça et là, de vieux outils servant à la réparation de chariot et quelques pièces d'attelages.

Les quelques outils et pièces d'attelage qui se trouvent ici n'ont pas été emmenés par les gnomes car ils sont hors d'usage.

### 3. Entrepôt

Comme la pièce précédente, celle-ci était un entrepôt. Aujourd'hui les gobelins s'en servent pour entreposer le fruit de leurs embuscades.

Cette grande pièce meublée de multiples étagères sert visiblement d'entrepôt pour les objets pris après les embuscades.

**Trésor :** On y trouve pêle-mêle des tissus (10 pièces de 1x1,5m de Cordwain d'une valeur de 15 PO chaque, 20 rouleaux de 1x10m de Corduroy d'une valeur de 10 PO chaque et 7 rouleaux de 1x10m de Velveteen d'une valeur de 20 PO chaque), 5 cordes en soie, 10 cordes en chanvre, 56 flèches de guerre, 5 sac à dos, 7 épées courtes, 9 épées longues, 1 selle de cheval, des poteries, des vêtements divers et d'autres choses sans intérêt.

Cela fait 490 PO de tissus et 310 PO de matériel (le matériel pourra être vendu 40% de sa valeur soit 124 PO).

### 4. Salle commune

Cette salle servait autrefois de salle de repos et de cantine pour les gnomes de la mine. Aujourd'hui, les gobelins en font le même usage. La pièce contient des tables, des chaises et des montagnes de débris éparpillés au sol. Sur la table ou les gobelins jouent, il y a 107 pièce de cuivre, 32 pièces d'argent et 2 pièces d'or.

Vous entrez dans une pièce qui doit être un réfectoire au vu de son ameublement. Les rangées de tables crasseuses laissent imaginer le soin de ses occupants. Seul des bancs permettent de s'asseoir.

Si les personnages sont entrés en silence dans la mine, la pièce est occupée par 4 gobelins qui jouent aux dés. Ils sont relativement bruyants et ne cessent de se crier dessus. Ils jouent de l'argent et sont par conséquent très attentif à ce qu'ils font.

Si les personnages font trop de bruit en entrant dans le hall et surtout s'ils discutent, les gobelins iront voir se qu'il se passe et attaqueront automatiquement en les voyant.

**Créatures (ND1).** Les gobelins trompent l'ennui en jouant aux dés. Comme ils misent leur argent, il arrive fréquemment que le jeu dégénère en bagarre. Pour cela il faudra bien quatre rounds de combat pour que les gobelins de la salle 7 s'aperçoivent que l'altercation est plus grave que les chamailleries habituelles.

➤ **Gobelins (4) :** CA 15 ; pv 4 chacun ; épée courte (1d6-1). Ils n'ont aucun trésor sur eux puisque celui-ci est sur la table où ils jouent.

### 5. Cuisine

Cette pièce sert à la fois de cuisine et de réserve de nourriture. On y trouve tous les ustensiles pour cuisiner et divers vivres tels que sac de farine, de fruits séchés et de légumes sec, mais aussi de la viande séchée et de l'alcool.

Une partie de cette grande pièce est occupée par des ustensiles de cuisine et un grand plan de travail. Divers sacs, caisses et tonneaux sont éparpillés ça et là dans le reste de la salle.

Toute la nourriture et la boisson qui se trouve ici est en bon état puisque issus des fruits des embuscades régulières.

### 6. L'enfer

Ce couloir était le point de défense de toute la mine. Pour le passer sans moyen magique, il expose les assaillants à de longues séances de tir de flèches.

Le couloir qui s'étend devant vous est fermé à chaque extrémité par une herse. Une série de trois meurtrières à deux mètres du sol se trouve sur chaque mur.

L'enfer est le seul point de passage qui donne sur le grand hall de la mine. Il doit son nom au fait que correctement défendu, ce passage est quasiment infranchissable. Chaque bout est fermé par une herse dont l'ouverture et la fermeture se fait des pièces 7 et 8. Trois meurtrières placées à 2m du sol se trouvent sur chacun des murs permettant ainsi aux défenseurs de tirer sur les intrus tout en étant très difficiles à toucher (couverture 90%). Si les personnages trouvent le passage secret extérieur, ils peuvent éviter l'enfer en arrivant directement dans la salle 8.

➤ **Herse :** 3 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 40 pr, DD20 pour soulever.

### 7. Salle de garde

Lorsque la mine était en activité, cette pièce était habitée par des gardes gnomes qui assuraient la sécurité de la mine. Le fond de la pièce est occupé par deux lits superposés en bois (taille gnome). Dans le coté opposé de la pièce se trouvent les mécanismes qui permettent de lever et baisser les herses qui ferment l'enfer. Un mécanisme identique se trouve dans la pièce 8 bien que chacun soit autonome.

Cette vaste salle accueille deux lits superposés spartiates ne mesurant pas plus d'un mètre cinquante de long, une table, quatre chaises et des peaux sales. A première vue, les gobelins qui se trouvent dans cette pièce n'en sortent pas souvent. Un mécanisme situé de chaque coté du mur sud permet d'ouvrir les herses qui ferment le couloir central.

Des meurtrières sont percées à 2 mètres du sol sur les murs qui donnent sur le hall d'entrée et sur le couloir appelé l'enfer. Une estrade permet aux défenseurs d'être au niveau des meurtrières alors que les opposant sont en contrebas

(ce qui donne un bonus de 90% de couverture aux défenseurs). Quatre gobelins sont en permanence dans cette pièce. Ils sont en grande discussion et ne prêtent aucune attention à ce qu'il se passe dans le hall d'entrée. Par contre, si les personnages se font remarquer, ils les fléchiront depuis les meurtrières. De même, si les personnages passent l'enfer, ils les fléchiront. Une trappe donne sur un petit souterrain qui débouche en salle 7.

**Créatures (ND1).** Les gobelins qui sont dans cette pièce n'en sortent pas souvent. Suivant les périodes de la journée, ils sont soit tous les quatre éveillés soit deux dorment et le deux autres sont éveillés.

➤ **Gobelins (4) :** CA 15 ; pv 4 chacun ; arc court (1d6), épée courte (1d6-1). Ils ont chacun 10 pa et 23 pc.

## 8. Salle de garde

Comme la salle 7, cette pièce était habitée par des gardes gnomes qui assuraient la sécurité de la mine. Le fond de la pièce est occupé par deux lits superposés en bois (taille gnome). Dans le côté opposé de la pièce se trouvent les mécanismes qui permettent de lever et baisser les herses qui ferment l'enfer. Un mécanisme identique se trouve dans la pièce 7 bien que chacun soit autonome.

Cette vaste salle accueille deux lits superposés spartiates ne mesurant pas plus d'un mètre cinquante de long, une table et quatre chaises. Un mécanisme situé de chaque côté du mur sud permet d'ouvrir les herses qui ferment l'enfer.

Des meurtrières sont percées à 2 mètres du sol sur les murs qui donnent sur le hall d'entrée et sur le couloir appelé l'enfer. Une estrade permet aux défenseurs d'être au niveau des meurtrières alors que les opposants sont en contrebas (ce qui donne un bonus de 90% de couverture aux défenseurs). En cas d'alerte générale, les gobelins de la salle 12 peuvent venir pour défendre l'enfer.

Il y a un passage secret (Fouille DD 30) au fond de cette salle qui donne sur un tunnel débouchant à l'extérieur. Ni Tol ni les gobelins ne connaissent son existence. Une trappe donne sur un petit souterrain qui débouche en salle 8 se qui pourrait permettre aux personnages de surprendre les gardes de cette salle.

## 9. Hall

Du temps de l'exploitation de la mine, les gnomes utilisaient ce hall au sol poli comme point d'arrivée des fruits de la mine mais aussi comme point de rencontre de tous les habitants de la mine puisque tout les dortoirs y donnent accès.

La grande porte qui donne sur la mine a été condamnée par une serrure gnome complexe (crochetage DD30).

➤ **Porte épaisse :** 5 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 20 pr, DD25 pour enfoncer.

Vous êtes dans un immense hall dont le sol a été poli avec soin. Deux portes se trouvent sur chaque mur plus une herse sur le mur ouest et une grande porte à double battant sur le mur est.

Si les personnages arrivent dans ce hall depuis le passage secret débouchant en 8 et qu'ils sont attentifs ils pourront entendre des voix (perception auditive DD15) provenir de la salle 7 et de légers ronflements (DD20) de la salle 12.

Par contre, si les personnages ont employé la force en passant par l'enfer, il y a de fortes chances que tous les habitants du complexe soient morts s'ils arrivent dans ce hall (ou les personnages se seront repliés et revenus plus tard par le passage secret).

## 10 et 11. Dortoir

Du temps des gnomes, ce dortoir n'était absolument pas une pièce de vie mais bien un endroit pour dormir. Pour cela il n'y a que cinq lits superposés et une armoire dans cette pièce.

Cette pièce, contient cinq lits superposés et une armoire. Au vu de la poussière qui règne ici, il semble bien que personne n'y soit rentré depuis une longue période.

Il n'y a rien dans cette pièce mis à part son mobilier.

## 12. Dortoir

Comme les salles 10 et 11, celle-ci est un dortoir meublé de la même façon.

Cette pièce, contient cinq lits superposés et une armoire. Quatre gobelins sont en train de dormir au milieu de bon nombre de débris.

Si les personnages sont arrivés silencieusement jusque ici, ils y trouveront quatre gobelins en train de dormir. Par contre, si l'alerte a été donnée, ces gobelins iront prêter main forte à leurs compagnons.

**Créatures (ND1).** Les gobelins qui sont dans cette pièce n'en sortent pas souvent. Suivant les périodes de la journée, ils sont soit tous les quatre éveillés soit deux dorment et le deux autres sont éveillés.

➤ **Gobelins (4) :** CA 15 ; pv 4 chacun ; épée courte (1d6-1). Ils ont chacun 10 pa et 23 pc.

## 13 et 14. Salle d'équipement

Ces salles servaient d'entrepôts pour toutes les matières remontées de la mine.

Cette immense pièce ne contient que des étagères et des caisses vides.

Si les personnages veulent passer du temps à fouiller ces pièces (ce qui risque fort d'arriver), faite leur faire un jet de fouille DD15. Le résultat de cette fouille sera de la poussière de cuivre dans les caisses et une pépite d'or d'une valeur de 2 PO.

## 15. Chambre de Tol

Ce dortoir construit sur le même modèle que les précédents a été transformé en chambre particulière par Tol.

Cette pièce, qui devait être un dortoir dans le passé a été transformée en chambre très confortable. Il y a un grand lit avec des couvertures chaudes, deux armoires, un bureau avec des papiers dessus, une petite table près du lit avec une bassine et une cruche et deux coffres sont au pied du lit. Trois grands tapis entourent le lit.

**Créature (ND2).** Tol passe le plus clair de son temps à lire des ouvrages sur la stratégie et la "guérilla" ou à rédiger des notes pour faire des embuscades à l'encontre de Verbobonc ou des intérêts de la guilde qui l'a chassé.

➔ **Tol** : CA 16 ; pv 12 ; épée courte (1d6+1), dague (1d4+1). Il a 10 po et 20 pa. Tol possède les clefs de toutes les portes du complexe.

Les armoires contiennent les vêtements de Tol. Il y a plusieurs tenues aux couleurs sombres, d'autres sont prévues pour être réversibles (noir d'un côté et de style marchand ou noble de l'autre). Les coffres sont fermés à clef (crochetage DD20) et piégés par un système à aiguille

**Pièges** : Une aiguille bien dissimulée dans les cadenas pique quiconque tente de les crocheter.

➔ **Aiguille empoisonnée** : FP 1 ; +8 distance (1 plus poison – fluide cervical de charognard rampant) ; Vigueur (DD13) ; Paralysie/0 ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

**Trésor** : Le premier coffre contient 20000 PC. Le deuxième coffre contient 200 PO, 5 potions de soins légers et 1 potion de Force de taureau.

## 16. Vers la mine

Lorsque les gnomes ont quitté la mine, ils ont décidé d'en condamner l'entrée pour qu'elle ne soit pas reprise par des monstres ou autres personnes. Pour cela, ils ont provoqué un éboulement à l'entrée de celle-ci. Et comme deux précautions valent mieux qu'une, ils ont également mis en place un piège juste devant l'éboulement.

L'énorme porte à double battant, s'ouvre sur un couloir taillé dans la roche. Il s'enfonce d'un peu moins de dix mètres dans la colline avant d'être bouché par un éboulement qui condamne totalement l'accès aux galeries.

**Piège** : Un peu avant l'éboulement une trappe de 3 mètres sur 3 recouverte de terre, ne demande qu'à précipiter les personnages imprudents dans une fosse de 3 mètres de profondeur.

➔ **Trappe (3 mètres de profondeur)** : FP 1 ; aucun jet d'attaque nécessaire (1d6) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD15) ; Fouille (DD17) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

**XP** : A se stade de l'aventure, si les personnages ont pris un minimum de renseignements sur le brasero, qu'ils ont vaincus les monstres et déjoué ou survécu aux pièges, ils devraient avoir assez de points d'expérience pour passer de niveau.

*Note* : Il est recommandé de permettre aux personnages cette modification afin d'assurer leur survie pour la suite du scénario.

## SUR LA ROUTE DU MANOIR.

### Patrouille orque.

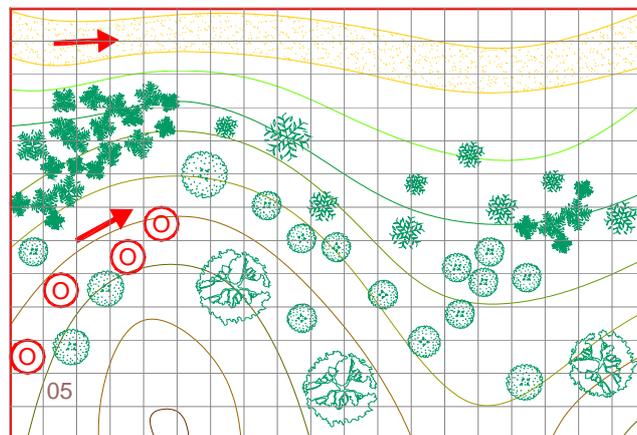
Quelque soit le moment où les personnages passeront la mine, quelques kilomètres après celle-ci ils risquent de rencontrer une patrouille orque. Elle a été envoyée par Iortul pour s'assurer que malgré l'enlèvement, la zone reste tranquille. Les orques n'utilisent pas le sentier pour se déplacer mais ils évoluent à flanc de colline. Ils parlent entre eux de temps en temps pour se plaindre des patrouilles que Iortul les oblige à faire. Un jet de perception auditive (DD25) permettra de repérer les orques avant qu'ils n'aient eux-mêmes repérés les personnages (à moins que ceux-ci ne soient vraiment pas discrets).

Si les personnages se cachent et laissent passer les orques, ils pourront entendre (si l'un d'eux au moins parle l'orque) quelques bribes de discussion faisant mention du mécontentement des orques à rester au manoir et faire des patrouilles au lieu de retourner à Dorakaa. Si les personnages décident de suivre les orques et qu'ils ne se font pas repérer, ils se feront amener au manoir Kanor sans passer par la route et donc sans faire la rencontre des gardes de Verbobonc. Mais suivre les orques à flanc de colline sans se faire repérer ne sera pas chose facile.

**Créatures (ND2).** Les orques ne sont pas très attentifs à ce qu'ils font. De ce fait ils souffrent d'une pénalité de -3 à tous leur jets de détection/perception et initiative.

➔ **Orques (4)** : CA 14 ; pv 4 chacun ; épée longue (1d8+3). Ils ont chacun 13 pa et 21 pc.

*Note* : Si un ou plusieurs orques sont capturés, il sera très difficile de les faire parler. Iortul étant un commandant de la légion de la Mort noire, détaché spécialement pour la récupération du brasero, les orques ont plus peur de lui que de la mort et pensent qu'ils seront châtiés même après leur trépas s'ils trahissent.



## Rencontre inattendue.

En début de soirée, une petite troupe de cinq gardes de Verbobonc arrive des monts avec un individu enchaîné. A la vue des personnages, ils leur proposeront de monter le camp ensemble pour la nuit.

Alors que la nuit commence à tomber, vous entendez le bruit de chevaux s'approcher. Très vite, vous apercevez cinq cavaliers portant l'uniforme de la garde de Verbobonc. L'un d'eux tient un homme menotté derrière son cheval.

Les Gardes sont bien organisés et sous les ordres de Keer (sergent de la garde de Verbobonc) le camp prend vite tournure. De même, l'organisation des tours de garde par les hommes semble être plus que rodée.

Si les personnages questionnent les gardes sur le prisonnier, ceux-ci leur diront qu'il s'agit d'un voleur qui s'est attaqué à un notable de la ville (ce qui est le cas). S'ils proposent à Keer ou ses hommes de prendre des tours de garde avec eux, ceux-ci refuseront poliment en disant que cela fait partie de leur métier.

Durant la nuit, deux compagnons du prisonnier viennent le libérer. Cela se passe durant le tour de garde d'un des gardes de Verbobonc et il se fait assassiner avant de pouvoir donner l'alerte. Puis deux autres gardes se font tuer pendant leur sommeil. Mais en mourant l'un d'eux poussera un cri réveillant automatiquement les personnages.

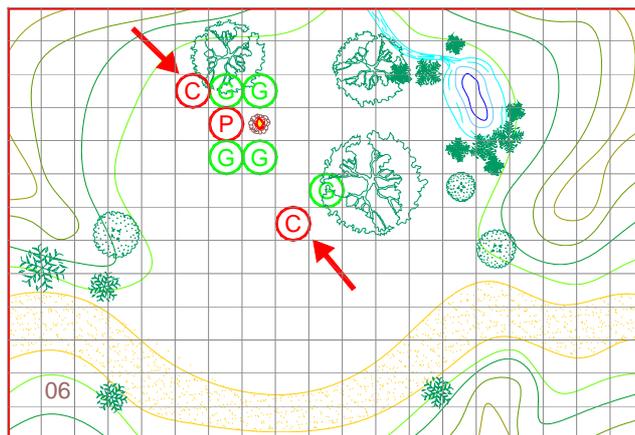
**Créatures (ND3).** Alors qu'il était en train de cambrioler la demeure d'un notable de la ville, une patrouille a remarqué le voleur. Après une petite course poursuite dans la ville, il a réussi à s'échapper et est parti vers les collines pour se cacher un moment. Ne le voyant pas venir, ses complices habituels ont compris que cela c'était mal passé et sont partis à sa recherche pour l'aider.

➤ **Les compagnons (Roub2) (2) :** CA 15 ; pv 4 chacun, épée courte (1d6). Ils ont chacun 3 po, 7 pa et 18 pc.

➤ **Le prisonnier (Roub2) :** CA 13 ; pv 4, épée courte (1d6).

A l'issue du combat et en fonction des actions des personnages seul le sergent Keer et peut être un de ses hommes seront encore en vie. Pour les remercier de leur précieux coup de main, le sergent remettra au groupe une bourse de 100 pièces d'or.

Plus loin, dans une petite cavité naturelle les compagnons du prisonnier ont laissé leur chevaux et leurs possessions. Les objets de valeur sont : 3 chevaux léger, 3 trousse de voleur de qualité supérieur, et une longue vue (valeur de ceci : 1750 po).



## Rencontre avec les agents de Iuz

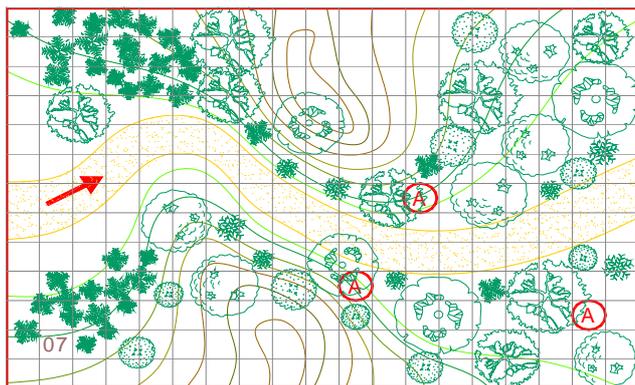
Presque un kilomètre avant d'arriver au manoir, les personnages feront la rencontre avec trois agents de Iuz. Cette rencontre aura lieu que les personnages suivent les orques, qu'ils arrivent ici suite aux informations obtenues auprès de Tol ou des gobelins ou de toute autre façon.

**Créatures (ND4).** Les agents de Iuz sont de retour d'exploration. Depuis trois semaines, ils sont à la recherche de la demeure d'un barde ayant une grande connaissance du brasero. Selon leurs sources de Dorakaa, ce fameux barde doit se trouver dans les environs. Ils viennent de découvrir qu'ils cherchent sa demeure au mauvais endroit. Ils ont capturé un orque qui venait des Lortmils sans pour autant en porter les signes distinctifs. Après l'avoir fait parler il leur a dit qu'il venait d'un ancien bastion nain dont une partie est occupée par un étrange individu qu'ils n'arrivent pas à faire partir. De plus, ils n'arrivent pas à pénétrer la partie du complexe ou cette personne habite. Cette information plus la description de l'endroit par rapport à leurs sources leur a permis de reconnaître la demeure du barde. En fait, elle ne se situe pas dans les collines de Kron mais dans le bas des Lortmils. Ils ont fait un croquis sur un parchemin désignant vaguement l'endroit.

➤ **Agents de Iuz 1 (Rrôd2) :** CA 13 ; pv 13 ; épée longue (1d8+2). 10 po, 13 pa et 9 pc et 1 potion de soin léger.

➤ **Agents de Iuz 2 (Rrôd2) :** CA 13 ; pv 13 ; épée longue (1d8+2) ; arc long de force +2 (1d8+2). 15 po, 7 pa et 21 pc et 1 potion de soin léger.

➤ **Agent de Iuz 3 (Roub2) :** CA 15 ; pv 10 épée courte de maître (1d6), arc court (1d6). 23 po, 12 pa et 10 pc et 1 potion de soin léger.



## LE MANOIR KANOR.

### L'histoire du Manoir Kanor.

**580 AC :** Suite à l'invasion de la Pavoisie par les forces de la Société Cornue et des Royaumes Brigands et aux cuisantes défaites des armées du pays et des Chevaliers du Saint Pavois, Ubert Kanor et quelques chevaliers viennent à Verbobonc. Grâce à un mage et quelques gnomes engagés à Verbobonc, ils construisent un manoir à quelques kilomètres de la ville pour en faire une base de recrutement et d'entraînement de nouvelles forces pour la reconquête de la Pavoisie.

**583 AC :** Suite à des informations sur une grosse contre-offensive, Ubert Kanor et la plupart de ses hommes repartent en Pavoisie pour chasser les armées d'occupation. Malheureusement, quelques mois plus tard, le pays est conquis par les armées de Iuz et Ubert y laisse la vie.

**591 AC :** Il y a trois semaines, une poignée de fidèles de Iuz venus dans la région pour des recherches s'est installée dans le manoir en massacrant les quelques chevaliers restés sur place.

### Les forces en présence dans le manoir.

Il y a trois semaines, un groupe de six agents de Iuz est arrivé au manoir. Sa mission est de trouver l'endroit où se trouve un barde possédant un grand savoir sur le brasero d'Orlok. D'après ce qu'ils savent, ce barde devrait être dans les environs. Ils sont allés plusieurs fois à Verbobonc pour faire des recherches et poser des questions.

Il y a quelques jours, Iortul, un mage réincarné en orque et commandant de la légion de la Mort noire est arrivé avec treize orques. Le brasero d'Orlok ayant enfin été repéré, sa mission était de le récupérer et de le ramener auprès de Iuz. Le premier groupe d'agents pensant être sur le point de trouver le barde, Iortul a décidé d'attendre un peu avant de retourner à Dorakaa.

### Le manoir

C'est un bâtiment sobre en granite. Les fenêtres du rez-de-chaussée sont munies de barreaux et de volets alors que les fenêtres de l'étage ne sont munies que de volets. Le toit est fait de tuiles d'ardoise et comporte quatre

cheminées. Au dessus de la porte d'entrée un bouclier est sculpté sur le mur et deux meurtrières encadrent la porte.

Des fois que les aventuriers prêts à tout voudraient essayer de passer par une des cheminées, il faut savoir qu'elles sont munies de grilles.

Sauf cas précisé dans les descriptions du manoir les portes sont en bois normal : 2,5 cm d'épaisseur, 5 en solidité, 10 pr, DD13 pour enfoncer une porte coincée et DD15 pour enfoncer une porte verrouillée.

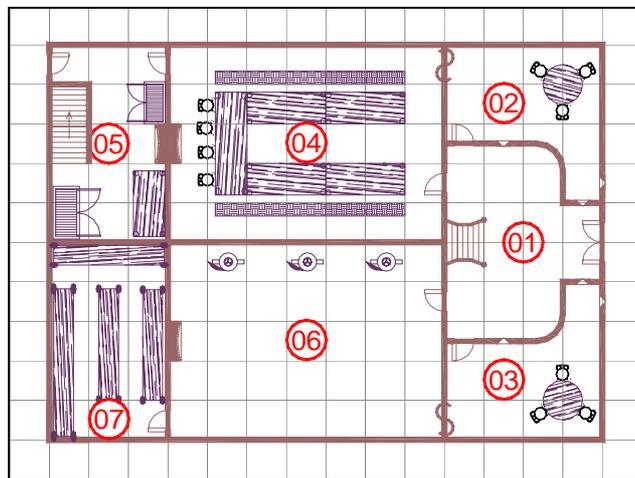
Si les personnages passent du temps à surveiller le manoir, ils pourront voir les choses suivantes :

- Le soir, les volets du rez-de-chaussée puis ceux de l'étage sont fermés un par un sans que personne n'ouvre les fenêtres pour les manipuler. En fait, un mécanisme à chaque fenêtre permet de les fermer de l'intérieur.
- De temps en temps, un groupe d'orques (2 à 4) sort faire un petit tour devant et autour du manoir. Ils ne prêtent pas d'attention particulière aux alentours.

*Note :* En fonction de la difficulté que vous voulez opposer à vos joueurs ou en fonction du moment où ils décident de passer à l'attaque, vous pouvez envoyer en patrouille 4 orques. De plus cela permettra de les faire revenir en plein combat si besoin est.

**Créatures (ND2).** Les orques partent de temps en temps en patrouille pour vérifier les alentours.

➤ **Orques (4) :** CA 14 ; pv 4 chacun ; épée longue (1d8+3). Ils ont chacun 13 pa et 21 pc.



### 1. L'entrée

C'est une grande salle éclairée contenant quatre portes et un escalier qui monte. Sur les murs nord et sud il y a des meurtrières

Une perle de *lumière continue* se trouve dans une petite coupelle au-dessus de la porte d'entrée. Cela éclaire complètement l'entrée ainsi que les escaliers et une partie du couloir de l'étage.

## 2. Salle de garde

Depuis que Iortul est ses orques sont arrivés au manoir, cette pièce a retrouvé sa fonction.

Elle contient juste une table, deux chaises et une paille. Deux meurtrières donnent sur l'entrée et une sur l'extérieur. Deux orques occupent cette pièce. L'un est en train de somnoler pendant que l'autre s'occupe avec son coutelas.

Il y a une porte secrète dans le coin du mur sud-est qui ne s'ouvre que depuis la salle de garde et mène dans la salle de repas. Aucun jet n'est nécessaire pour trouver la porte de ce côté.

**Créatures (ND1).** Deux orques sont de garde dans cette salle que les personnages arrivent de jour ou de nuit.

➤ **Orques (2) :** CA 14 ; pv 4 chacun ; épée longue (1d8+3). Ils ont chacun 13 pa et 21 pc.

## 3. Salle de garde

Cette pièce n'est plus utilisée depuis que les agents de Iuz ont pris le manoir.

Elle contient juste une table, deux chaises et une paille. Deux meurtrières donnent sur l'entrée et un sur l'extérieur.

Il y a une porte secrète dans le coin du mur sud-ouest qui ne s'ouvre que depuis la salle de garde et mène dans la salle d'entraînement. Aucun jet n'est nécessaire pour trouver la porte de ce côté.

## 4. Salle de repas

Cette pièce occupe sa fonction pour les différents groupes qui occupent le manoir.

Cette pièce contient trois longues tables disposées en U avec bancs et chaises. Une porte et une cheminée se trouvent sur le mur sud. Des couverts sales sont encore sur les tables. D'ailleurs, il semble y avoir une grande différence de propreté entre les personnes occupant le lieu.

Au premier regard, il est facile de reconnaître l'emplacement des 13 orques qui accompagnent Iortul. Il gît dans les assiettes et autour des restes des différents repas qu'ils ont pris.

Un jet de Fouille (DD25) permettra de trouver la porte secrète qui mène à la salle de garde.

## 5. Cuisine

Comme son nom l'indique, cette pièce est une cuisine avec tous les ustensiles qui en font la particularité.

Cette pièce contient une cheminée, une petite table et tous les ustensiles pour faire la cuisine. Les restes d'un sanglier sont encore sur une broche de la cheminée. Près de la porte sud il y a une longue trappe ouverte qui donne sur un escalier qui descend.

Il n'y a rien de particulier dans cette pièce si ce n'est un désordre conséquent du fait qu'il n'y a pas de cuisinier mais que tous les occupants actuels du manoir se servent comme ils veulent.

## 6. Salle d'entraînement

Du temps où le manoir était occupé par les chevaliers du saint pavois, cette pièce était pratiquement le cœur du bâtiment. Aujourd'hui, elle n'est presque plus utilisée.

Cette grande salle est quasiment vide. Sur le mur sud se trouve une cheminée, quelques cibles pour l'entraînement du tir à l'arc et un porte. Quelques mannequins de bois sont contre le mur ouest.

Si les personnages attaquent le manoir en journée, la pièce sera occupée par trois guerriers en train de s'entraîner. De nuit ses guerriers seront dans le dortoir (salle 8).

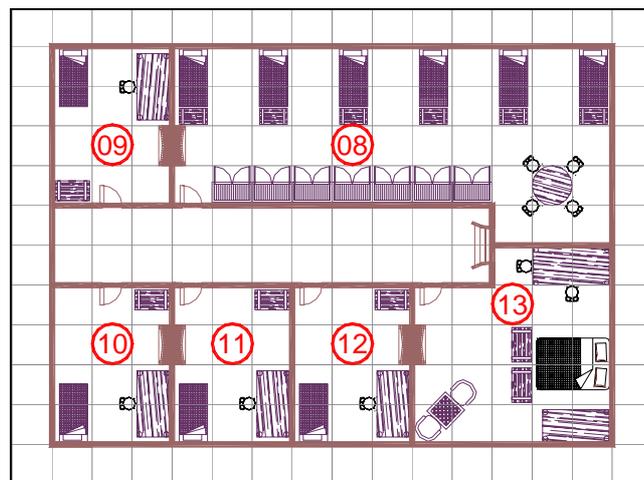
**Créatures (ND2).** Les guerriers s'entraînent au combat avec leur armure et épée longue. S'il y a des bruits suspects venant de l'entrée ils mettront trois rounds avant de réagir.

➤ **Guerriers (3) :** CA 14 (chemise de mailles) ; pv 8 chacun ; épée longue (1d8+2).

## 7. Salle d'arme

Cette pièce est visiblement une salle d'arme. Spacieuse pour sa fonction, elle est très ordonnée avec divers étagères et râteliers. Elle contient divers épées, arcs, lances et boucliers, mais surtout du matériel t'entraînement comme des armes en bois et des armures et gants de cuir rembourrés.

Parmi l'équipement divers de la pièce se trouve un harnois quasiment neuf frappé de l'emblème des chevaliers du Saint Pavois.



## 8. Dortoir

Cette pièce qui servait de dortoir aux nouvelles recrues des chevaliers a été reprise par les orques de Iortul.

Cette très grande salle contient une demi-douzaine de lits superposés des plus spartiates, quelques petites

tables et des chaises. Deux cheminées sont chargées de chauffer la pièce. A première vue une bonne douzaine de personnes peuvent vivre ici.

Que les personnages arrivent au manoir de jour comme de nuit, trois orques dorment dans cette pièce. Par contre, s'ils arrivent de nuit, il y aura également les trois guerriers de la salle 6.

Une fouille de la pièce (DD15) permettra de trouver un total de 500 po.

**Créatures (ND1).** Les orques dorment, ce qui implique que si les personnages arrivent jusqu'ici sans faire de bruit, les orques seront sans leurs armures ni leurs armes.

➔ **Orques (3) :** CA 10 ; pv 4 chacun ; épée longue (1d8+3).

*Note :* si l'attaque se passe de nuit, les trois guerriers seront dans les mêmes conditions que les orques mais cela fait une rencontre ND3 au lieu d'une de ND2 et une de ND1 (ce qui revient au même en terme de PX mais pas au niveau de la difficulté potentielle de la rencontre).

## 9. Chambre

Cette pièce était prise par un des agents de Iuz de niveau 2 avant l'arrivée de Iortul et ses orques. La place venant à manquer après leur arrivée, un deuxième agent est venu partager cette pièce.

Elle contient un lit, un coffre, une table avec un nécessaire de toilette et une chaise. Malgré le fait que c'est une chambre individuelle, il semble que deux personnes logent dans cette pièce.

Il n'y a rien de particulier dans cette pièce si ce n'est les affaires de deux individus différents.

## 10. Chambre

Cette pièce était prise par un des agents de Iuz de niveau 2 avant l'arrivée de Iortul et ses orques. La place venant à manquer après leur arrivée, un deuxième agent est venu partager cette pièce.

Elle contient un lit, un coffre, une table avec un nécessaire de toilette et une chaise. Malgré le fait que c'est une chambre individuelle, il semble que deux personnes logent dans cette pièce.

Il n'y a rien de particulier dans cette pièce si ce n'est les affaires de deux individus différents.

## 11. Chambre

Cette pièce était prise par un des agents de Iuz de niveau 2 avant l'arrivée de Iortul et ses orques. La place venant à manquer après leur arrivée, un deuxième agent est venu partager cette pièce.

Elle contient un lit, un coffre, une table avec un nécessaire de toilette et une chaise. Malgré le fait que c'est une chambre individuelle, il semble que deux personnes logent dans cette pièce.

Il n'y a rien de particulier dans cette pièce si ce n'est les affaires de deux individus différents.

## 12 Chambre

Iortul présentant un problème avec les mentors des personnages, il les a fait transférer du sous sol à cette pièce.

C'est une chambre spartiate avec un lit, une petite table et une chaise. Vos mentors sont ici, l'un attaché sur le lit, l'autre sur la chaise et le dernier à même le sol. Ils sont dans un très mauvais état suite à diverses tortures. Ils sont couverts de contusions et leur visage est presque méconnaissable. Leur respiration semble difficile sûrement due à des côtes cassées et enfoncées.

Les mentors des personnages sont effectivement en très mauvais état. Ils ont été torturé dans l'espoir qu'ils connaissent des informations sur le brasero. Ils sont bâillonnés, presque nus et leur doigts ont été cassés et attachés pour les empêcher de lancer des sorts. Ils n'ont plus qu'un point de vie chacun.

## 13 Chambre

Iortul c'est bien évidemment attribué la plus belle chambre du manoir à son arrivée. Il a très peu d'affaires mis à part son encombrant livre de sorts qu'il porte toujours en bandoulière. Il a jeté ses quelques effets dans un des deux gros coffres que contenait la pièce et piégé la porte. Mais en fait, dès qu'il entendra des bruits de combat ou d'invasion dans le manoir, il cassera un *crâne de ténèbres de iuz* et se téléportera directement dans ses quartiers de Dorakaa avec le Brasero pour ne pas prendre le moindre risque.

Cette chambre contient un grand lit, deux gros coffres, une table de toilette, une petite table avec deux chaises et une table d'échec encadrée par deux fauteuils luxueux.

*Important :* Si un sort de *Détection de la magie* est lancé dans cette pièce, l'aura du brasero sera visible sur la petite table près du lit.

**Piège :** Comme à son habitude dans tous les endroits où il s'arrête, Iortul a piégé la porte de sa chambre.

➔ **Décharge électrique :** FP 3 ; décharge de 15 m de long sur 1,5 m de large (3d6) ; jet de Réflexes annule (DD 13) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25).

Des deux coffres de la pièce, un est vide alors que l'autre contient quelques habits et un petit coffret fermé à clef (Crochetage 35).

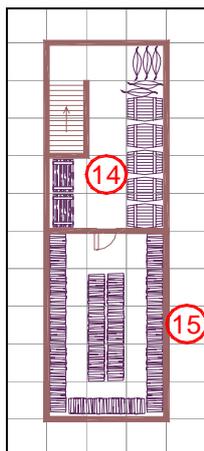
**Piège :** Le coffret contient dans son couvercle une fiole de gaz empoisonné qui libérera son contenu si le mécanisme n'est pas neutralisé par une complexe manipulation de certaines parties secrètes (Fouille DD 35), on si le coffret est cassé.

➔ **Gaz empoisonné :** FP 2, gaz empoisonné occupant un cône de 1 mètre de long, effet initial et secondaire : perte de 1d4 points de Force ; jet de Vigueur annule (DD 13),

second jet de Vigueur annule effet secondaire (DD 13) ; Fouille (DD 23) ; Désamorçage/sabotage (DD 15).

**Trésor** : Le coffret contient une potion d'antidétection et un crâne de ténèbres.

*Crâne de ténèbres de Iuz* : Les crânes de ténèbres de Iuz sont de petit objet en verre pas plus gros qu'un œuf de poule en forme de crâne. De légères volutes de fumée noires dansent à l'intérieur. En brisant le crâne au sol un sort de ténèbres se déclenche. *Niveau de lanceur de sorts* : 4. *Conditions* : création d'objets merveilleux, ténèbres. *Prix de vente* : 300 po. *Poids* : -



## 14 Réserve de nourriture

Cette pièce contient plusieurs tonneaux et sacs de toile de légumes secs et autres vivres. De la viande et du poisson séché pendent à des poutres.

Selon toute vraisemblance c'est la réserve de nourriture du manoir. Elle contient plusieurs tonneaux et sacs de toile. De la viande et du poisson séché pendent à des poutres. Une porte se trouve sur l'un des murs.

Il n'y a rien de particulier dans cette pièce. Une porte non fermée donne sur la réserve de bois.

## 15 Réserve de bois

C'est dans cette pièce que les mentors des personnages ont été enfermés et torturés dans un premier temps. Depuis peu, Iortul les a fait transférer dans une des pièces du haut.

Cette pièce ne contient que des bûches de bois sec.

Un jet de Fouille (DD15) permettra de remarquer des traces de sang dans le coin sud-est de la pièce. Se sont les traces des tortures qu'ont subies les mentors des personnages.

**La grange écurie.** Cette bâtisse en bois n'a qu'une seule issue. La partie écurie comporte dix box, et un espace pouvant accueillir un petit chariot.

La partie avant de cette bâtisse de bois s'ouvre en mezzanine permettant d'accéder à l'étage où est stocké le foin et les outils servant à le manipuler. La grange proprement dite est à l'abandon et les divers pièces

d'harnachement ainsi que les outils servant à ferrer les chevaux sont entassés dans un coin.

**XP** : A se stade de l'aventure, si les personnages ont vaincus les monstres et déjoués ou survécu aux pièges, ils devraient avoir assez de points d'expérience pour passer de niveau.

## CONCLUSION

Venu retrouver leur mentors pour une simple mission de surveillance, les personnages ont finalement dû partir à leur recherche et les sauver.

Sur le chemin du retour, les mentors apprendront aux personnages que les agents de Iuz qui ont pris le manoir étaient à la recherche d'un barde se trouvant dans les environs. D'après ce qu'ils ont pu comprendre des discussions entre les agents et le chef des orques, il semble que ce barde pourrait connaître le fonctionnement du brasero. Malheureusement, le brasero est maintenant en possession de Iuz. Il y a au moins un point positif dans cette histoire, c'est que si Iuz a récupéré le brasero, il semble qu'il ne sache pas comment s'en servir.

## APPENDICES 1 MONSTRES ET PNJ

### Monstres

➤ **Agents de Iuz 1.** Humain (m), Rôd2. FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d10 ; pv 13 ; Init +0 ; VD 10 m ; CA 13 (cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 10 ; BBA +2 ; Att épée longue (+4 corps à corps, 1d8+2/19-20/x2) ou arc long (+0 distance, 1d8/x3) ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 11, Con 11, Int 9, Sag 13, Cha 8. Taille 1,80 mètre.

*Compétences et dons* : Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4, Fouille +4, Perception auditive +4, Sens de la nature +2  
*Possessions matérielles* : Potion de soin léger

➤ **Agents de Iuz 2.** Humain (m), Rôd2. FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d10 ; pv 13 ; Init +0 ; VD 10 m ; CA 13 (cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 10 ; BBA +2 ; Att épée longue (+4 corps à corps, 1d8+2/19-20/x2) ou arc long de Force (bonus de For max +2) (+2 distance, 1d8+2/x3) ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 11, Con 11, Int 9, Sag 13, Cha 8. Taille 1,80 mètre.

*Compétences et dons* : Connaissances (nature) +4, Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4, Fouille +4, Perception auditive +4, Sens de la nature +2  
*Possessions matérielles* : Potion de soin léger, arc long de force +2

➤ **Agent de Iuz 3.** Humain (m), Rou2. FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6 ; pv 10 ; Init +3 ; VD 10 m ; CA 15 (cuir), contact 13, pris au dépourvu 12 ; BBA +1 ; Att épée courte (+1 corps à corps, 1d6/19-20/x2) ou arc court (+3 distance, 1d6/x3) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +0, Vol +0 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8. Taille 1,76 mètre.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4, Fouille +4, Perception auditive +4, Vigilance

*Possessions matérielles* : Potion de soin léger, épée courte de maître

➤ **Compagnons du prisonnier.** Humain (m), Vol2. FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6 ; pv 6 ; Init +3 ; VD 10 m ; CA 15 (cuir), contact 13, pris au dépourvu 12 ; BBA +1 ; Att épée courte (+1 corps à corps, 1d6/19-20/x2) ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +0, Vol +0 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8. Taille 1,78 mètre.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4, Fouille +4, Perception auditive +4, Vigilance

➤ **Guerriers.** Humain (m), Gue1. FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d10 ; pv 8 ; Init +0 ; VD 10 m ; CA 14 (chemise de mailles), contact 10, pris au dépourvu 14 ; BBA +1 ; Att épée longue (+3 corps à corps, 1d8+2/19-20/x2) ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +3, Vol +0 ; For 14, Dex 11, Con 11, Int 9, Sag 13, Cha 8. Taille 1,85 mètre.

*Compétences et dons* :

➤ **Gobelins** : FP 1/4 ; Humanoïde de taille P ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init +1 (Dex) ; VD 10 m ; CA: 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée) ; Att morgenstern (+1 corps à corps, 1d8-1/x2) ; dard (+3 distance, 1d4-1/x2) ; Part. vision dans le noir (20 m) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8 ; Espace occupé/allonge: 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +6, Perception auditive +3 ; Vigilance

➤ **Prisonnier.** Humain (m), Vol2. FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6 ; pv 6 ; Init +3 ; VD 10 m ; CA 13, contact 13, pris au dépourvu 10 ; BBA +1 ; Att épée courte (+1 corps à corps, 1d6/19-20/x2) ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +0, Vol +0 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8. Taille 1,70 mètre.

*Compétences et dons* : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +4, Fouille +4, Perception auditive +4, Vigilance

➤ **Orques** : FP 1/2 ; Humanoïde de taille M ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init +0 ; VD 6,5 m ; CA: 14 (+4 armure d'écaillés) ; Att épée longue (+3 corps à corps, 1d8+3/x2) ; javeline (+1 distance, 1d6+2/x2) ; Part. vision dans le noir (20 m), sensibilité à la lumière ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +2, Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8 ; Espace occupé/allonge: 1,50 m x 1,50 m/1,50 m

*Compétences et dons* : Détection +2, Perception auditive +2 ; Vigilance

## Créatures nommées

➤ **Alchazir** Humain (m), Gens du peuple 3. FP ; humanoïde de taille M ; DV 3d4 ; pv 9 ; Init +3 ; VD 10 m ; CA 10, contact 10, pris au dépourvu 10 ; BBA +1 ; Att dague (+1 corps à corps, 1d4/19-20/x2) ; AL NB ; JS Réf +1, Vig +1, Vol +1 ; For 10, Dex 11, Con 11, Int 12, Sag 10, Cha 13. Taille 1,75 mètre.

*Compétences et dons* :

➤ **Alto** : Humain (m), Mag1. FP 1 ; humanoïde de taille M ; DV 1d4 ; pv 4 ; Init +1 ; VD 10 m ; CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10 ; BBA +0 ; Att dague (+0 corps à corps, 1d4/19-20/x2) ; AL CB ; JS Réf +0, Vig +0, Vol +2 ; For 10, Dex 12, Con 11, Int 15, Sag 10, Cha 11. Taille 1,82 mètre.

*Compétences et dons* : Alchimie +4, Concentration +4, Connaissance des sorts +4, Connaissance +4 ; Appel de familier, Ecriture de parchemins, Science de l'initiative  
 Sorts préparés (3/1) : niveau 0 : détection de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance ; 1<sup>er</sup> niveau : bouclier.

➤ **Galtos** Humain (m), Gue5/Rôd3. FP 8 ; humanoïde de taille M ; DV 8d10 ; pv 80 ; Init +1 ; VD 10 m ; CA 14 (cuir cloutée), contact 11, pris au dépourvu 13 ; BBA +8/+3 ; Att épée longue +1 (+10/+5 corps à corps, 1d8+6/19-20/x2) ; AL NM ; JS Réf +2, Vig +7, Vol +2 ; For 17, Dex 12, Con 15, Int 11, Sag 13, Cha 13. Taille 1,87 mètre.

*Compétences et dons* : Connaissances (nature) +2, Déplacement silencieux +2, Détection +2, Discrétion +2, Equitation +8, Fouille +2, Perception auditive +4, Sens de la nature +2 ; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Enchaînement, Attaque réflexe, Vigilance, Spécialisation martial (épée longue), Succession d'enchaînement, Pistage.

**Ennemi juré orques (Ext).** Le bonus s'applique sur les jets de dégâts des armes et sur les tests de Bluff, Détection, Psychologie et Sens de la nature.

➤ **Iortul** Orque (m), Mag9. FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 9d4 ; pv 30 ; Init +2 ; VD 10 m ; CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 ; BBA +4 ; Att dague +2 (+8 corps à corps, 1d4+4/19-20/x2) ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +6 ; For 15, Dex 15, Con 15, Int 18, Sag 8, Cha 8. Taille 1,84 mètre.

*Compétences et dons* : Alchimie +12, Concentration +12, Connaissance des sorts +12, Connaissance (mystères) +12, Connaissance (poisons) +12, Scrutation +12 ; Appel de familier, Ecriture de parchemin, Science de l'initiative, Magie de guerre, Vigilance, Difformité (mains griffues), Sorts préparés (4/4/4/3/2/1) :

➤ **Keer Humain** (m), Gue3. FP 3 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6 ; pv 25 ; Init +0 ; VD 10 m ; CA 15 (cuir), contact 13, pris au dépourvu 12 ; BBA +3 ; Att épée longue (+3 corps à corps, 1d8+3/19-20/x2) ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +0, Vol +0 ; For 16, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 11. Taille 1,80 mètre.

*Compétences et dons* : Diplomatie +2, Equitation +6, Perception auditive +1 ; Arme de prédilection (épée longue), Combat monté, Vigilance,

➤ **Tol Humain** (m), Rou2. FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6 ; pv 6 ; Init +3 ; VD 10 m ; CA 15 (cuir), contact 13, pris au dépourvu 12 ; BBA +1 ; Att épée courte (+1 corps à corps, 1d6/19-20/x2), dague +2 (+1 corps à corps, 1d4+/19-20/x2) ; AL NM ; JS Réf +3, Vig +0, Vol +0 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8. Taille 1,78 mètre.

*Compétences et dons* : Acrobaties +5, Bluff +2, Crochetage +4, Déguisement +3, Déplacement silencieux +5, Désamorçage/sabotage +3, Détection +3, Discrétion +4, Fouille +2, Vol à la tire +4 ; Combat à deux armes, Ambidextrie, Attaque sournoise (+1d6), Esquive total

---

## APPENDICE 2 CARNET DE PLANS

---

### De l'usage des plans

Le jeu de rôle est basé sur l'imagination alors n'abusez pas des plans! Rien ne remplace la description enflammée ou lénifiante du Maître de Donjon.

Les plans de combat que l'on vous propose servent de base au système de combat de manière moins triste qu'un quadrillage vide mais ils se limitent presque à cela.

Considérons plutôt que les plans servent à rappeler de manière constante aux joueurs ce que le maître leur a brillamment décrit...

### Pourquoi des cases de 1.5cm×1.5cm plutôt que 2.5cm×2.5cm?

L'échelle 2.5cm pour 1.5m (soit 1.66cm pour 1m) est issue du manuel des joueurs pour cadrer avec les figurines du commerce dont la base fait souvent 2.5cm×2.5cm. Cette mesure correspond au pouce (2.54cm) et présente des désavantages. Tout d'abord il faudra un plateau de 1.66m×1.66m pour représenter une aire de jeu de 100m×100m qui correspond à une distance de rencontre extérieure moyenne. De plus il faudra compter les cases pour mesurer facilement une distance car le ratio 1.66:1 est plutôt malcommode.

Ainsi des pions de 1.5cm×1.5cm permettrons de jouer sur un plateau de 1m×1m et de mesurer les distances avec une règle en lecture directe (1cm pour 1m). Par contre peu de figurines ont une base de 1.5cm×1.5cm...

### Plans

Plan 00 : Embuscade des gobelins

Découpage des plans du Repaire de Tol

Plan 01 : Repaire de Tol 1/4 - PJ

Plan 01 : Repaire de Tol 1/4 - MJ

Plan 02 : Repaire de Tol 2/4

Plan 03 : Repaire de Tol 3/4

Plan 04 : Repaire de Tol 4/4

Plan 05 : Patrouille orque

Plan 06 : Rencontre inattendue

Plan 07 : Agents de Iuz

Vue d'ensemble du Manoir Kanor

Plan 08 : Manoir Kanor - RdC

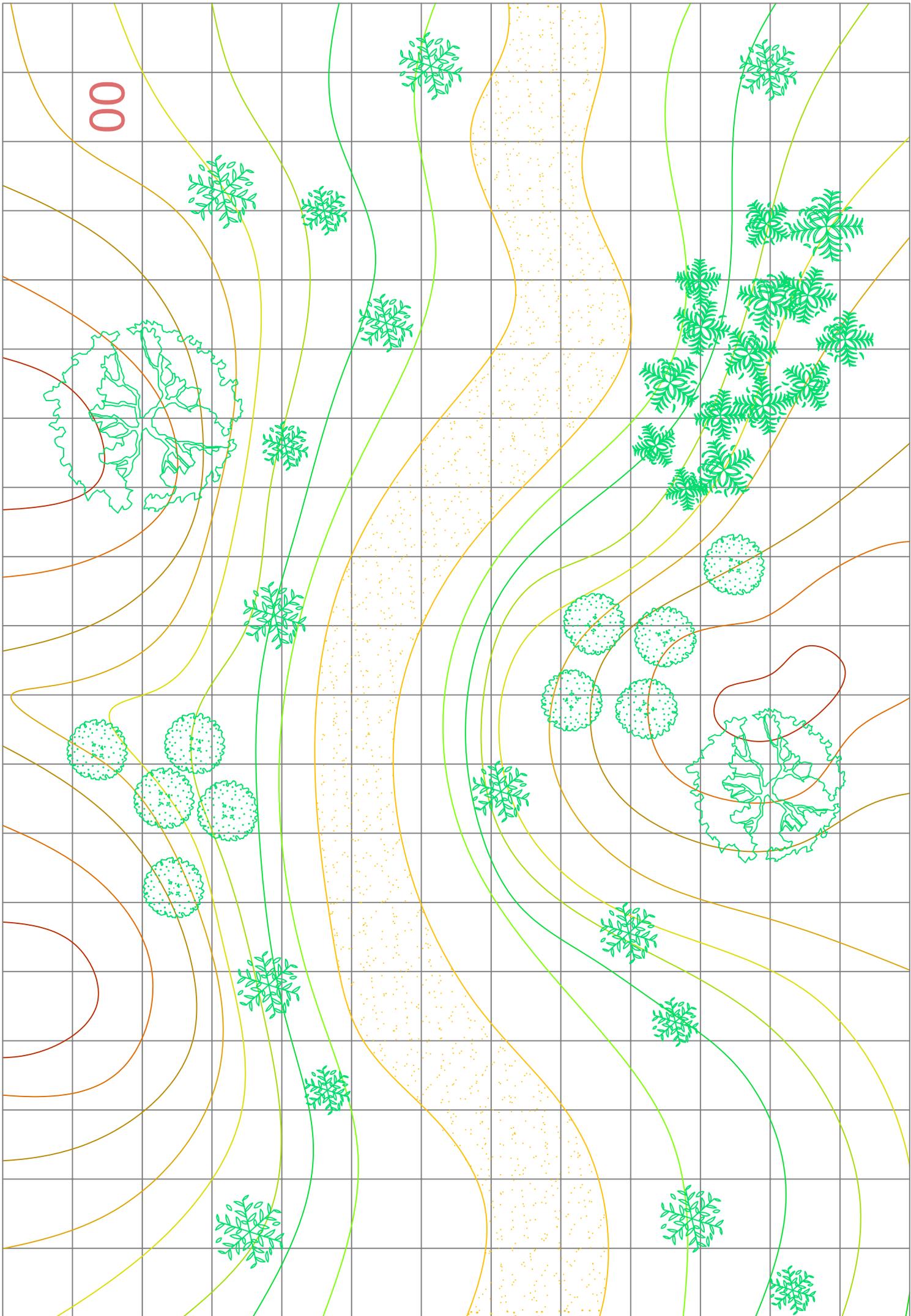
Plan 09 : Manoir Kanor - R + 1

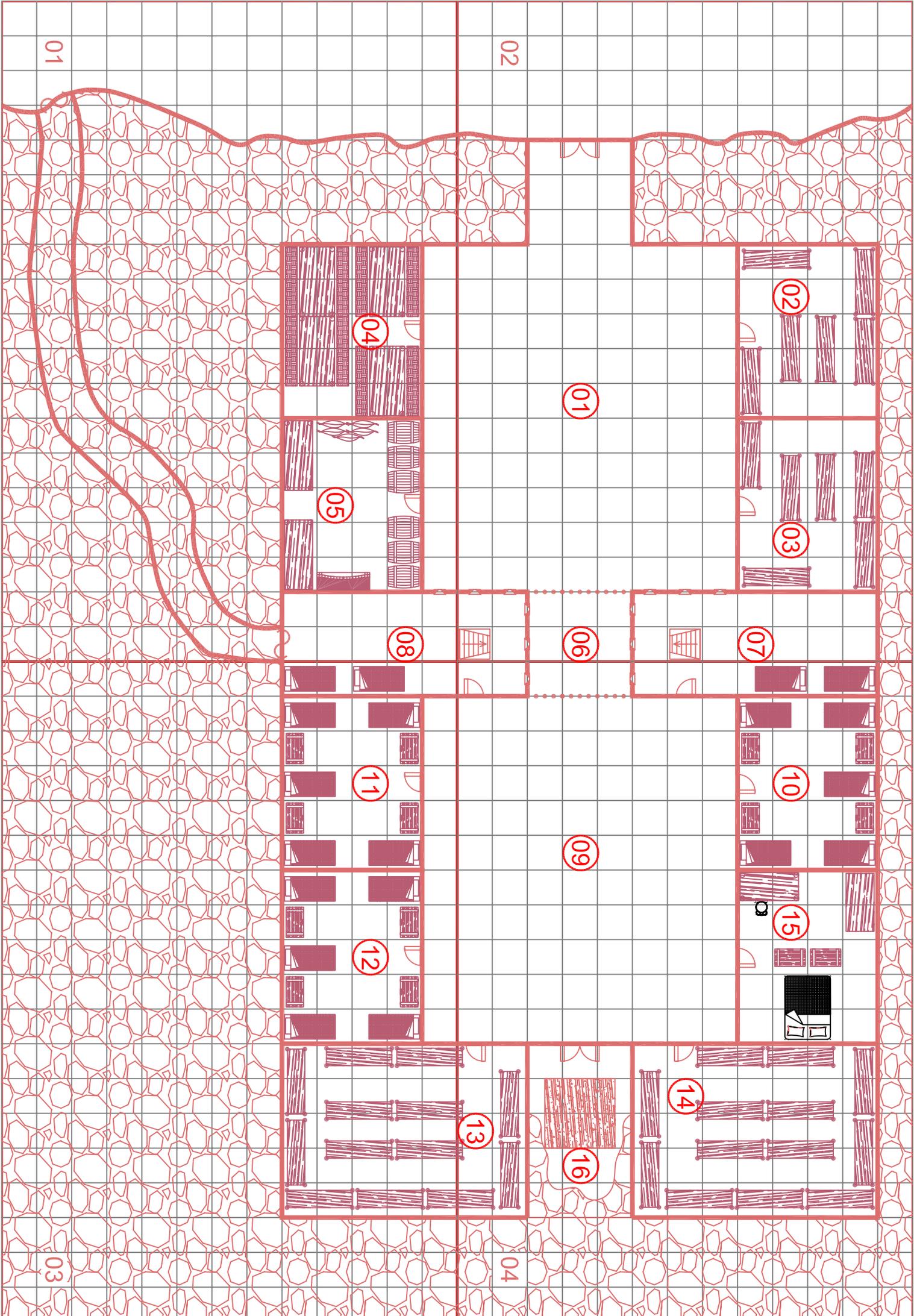
Plan 10 : Manoir Kanor - Cave

Planche des pions du scénario

Grille 1,5 x 1,5 cm, vide

00





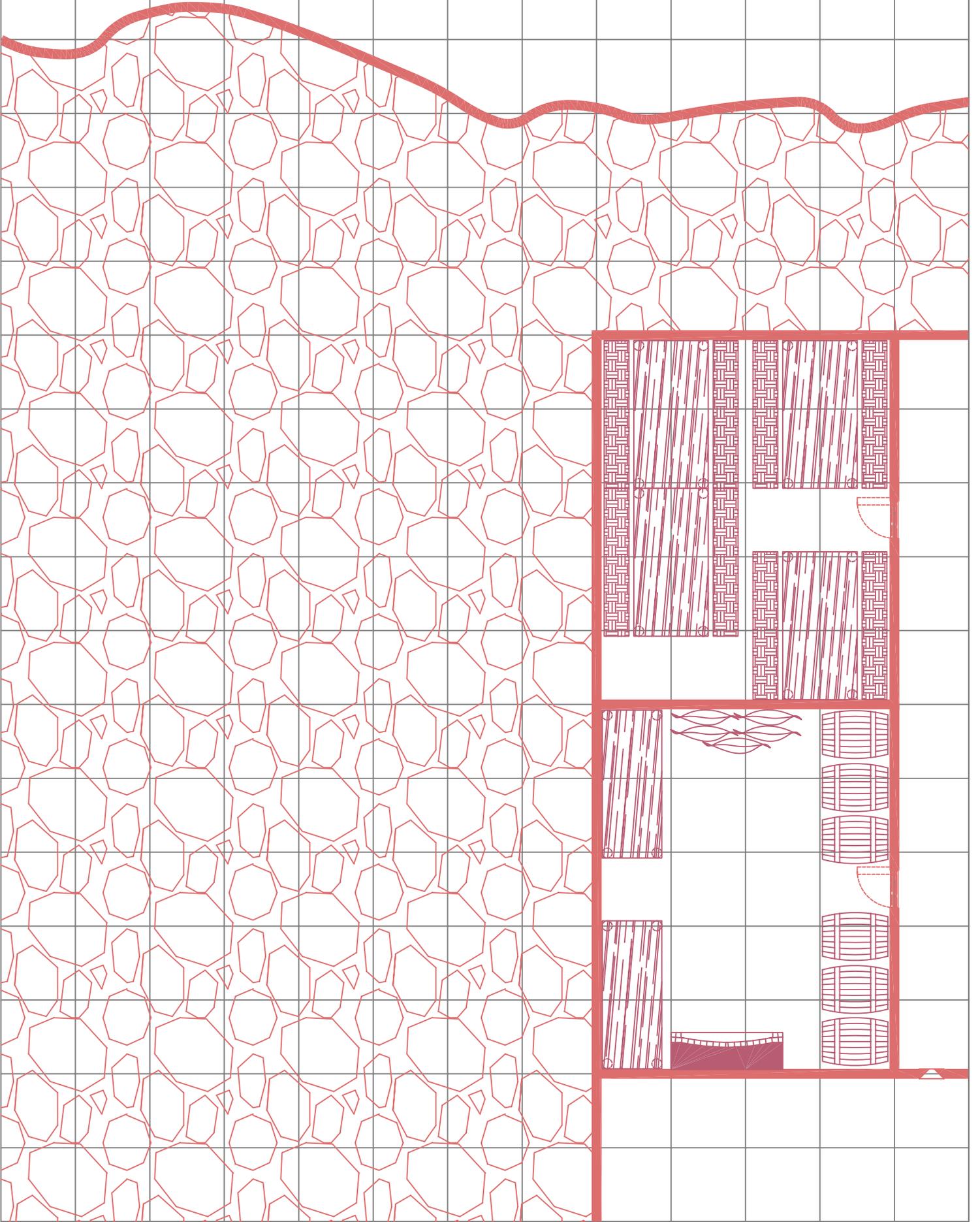
01

02

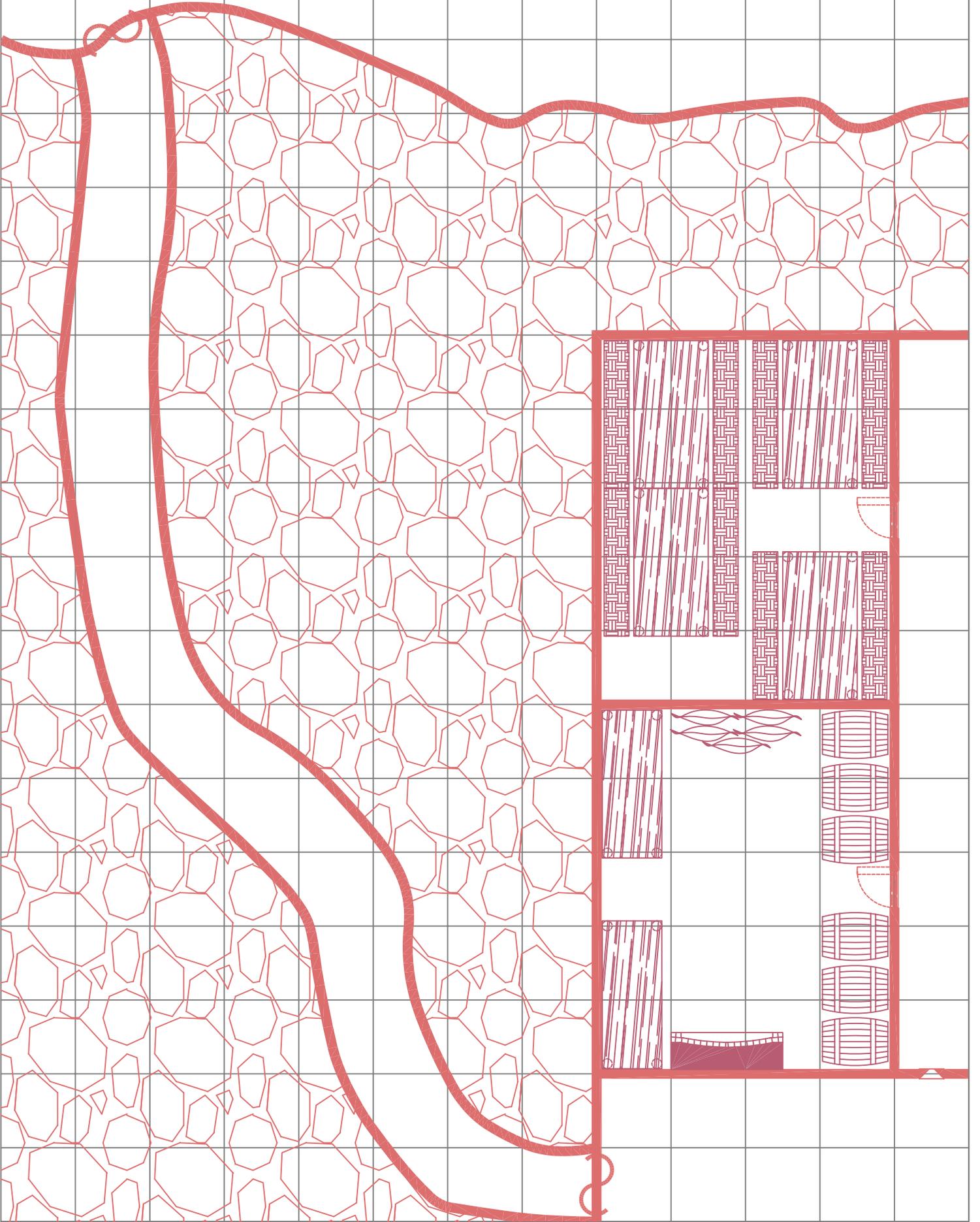
03

04

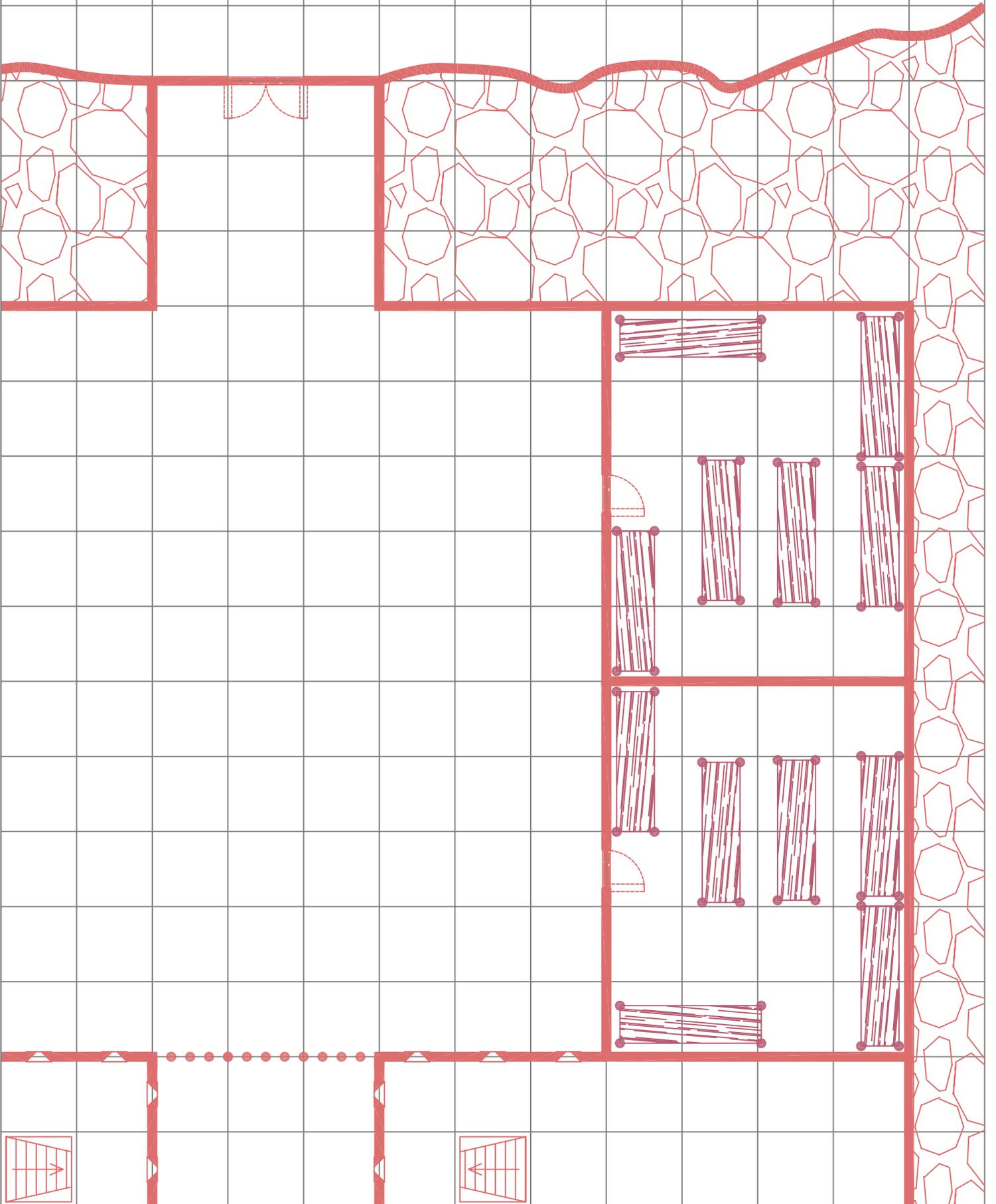
01

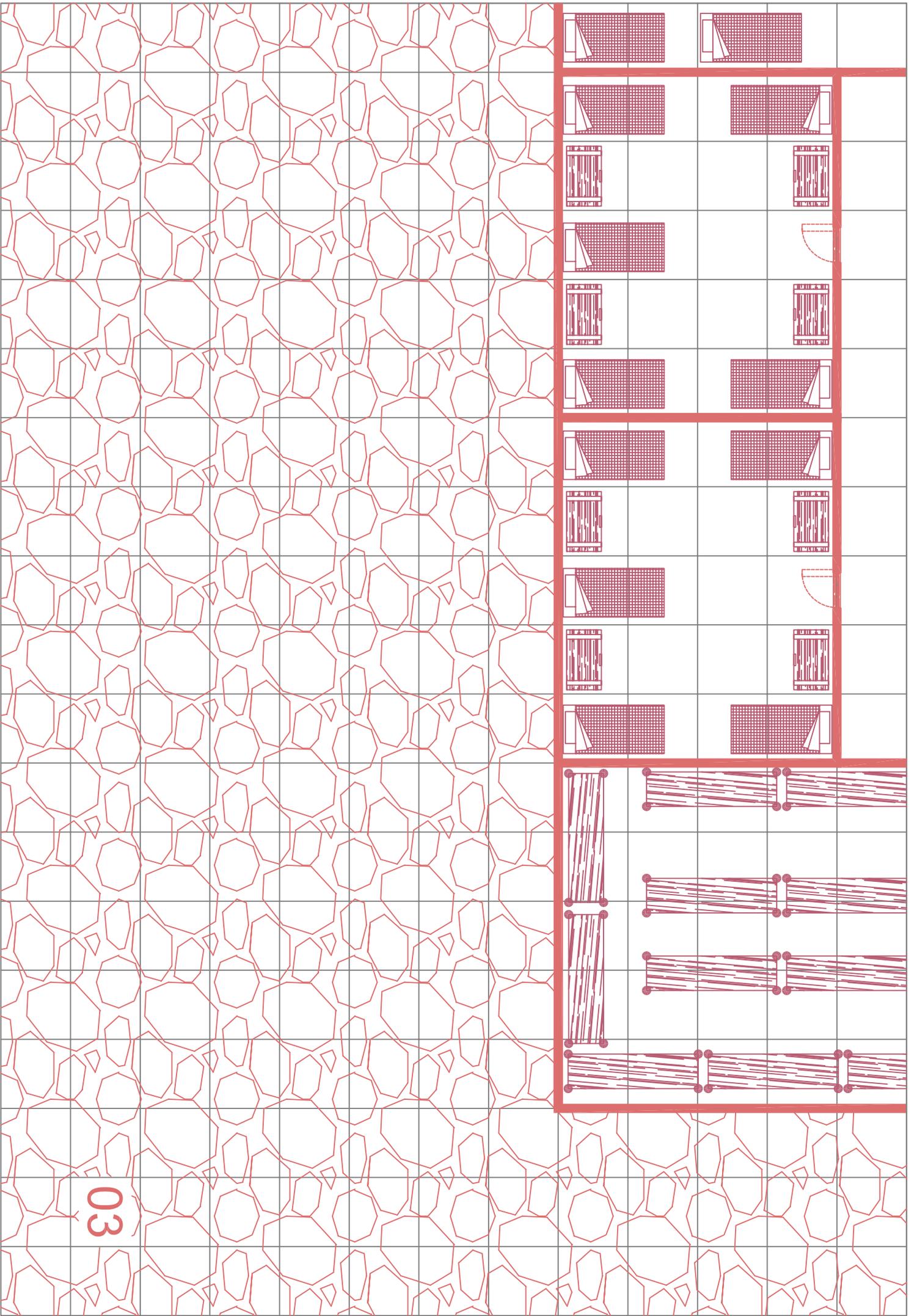


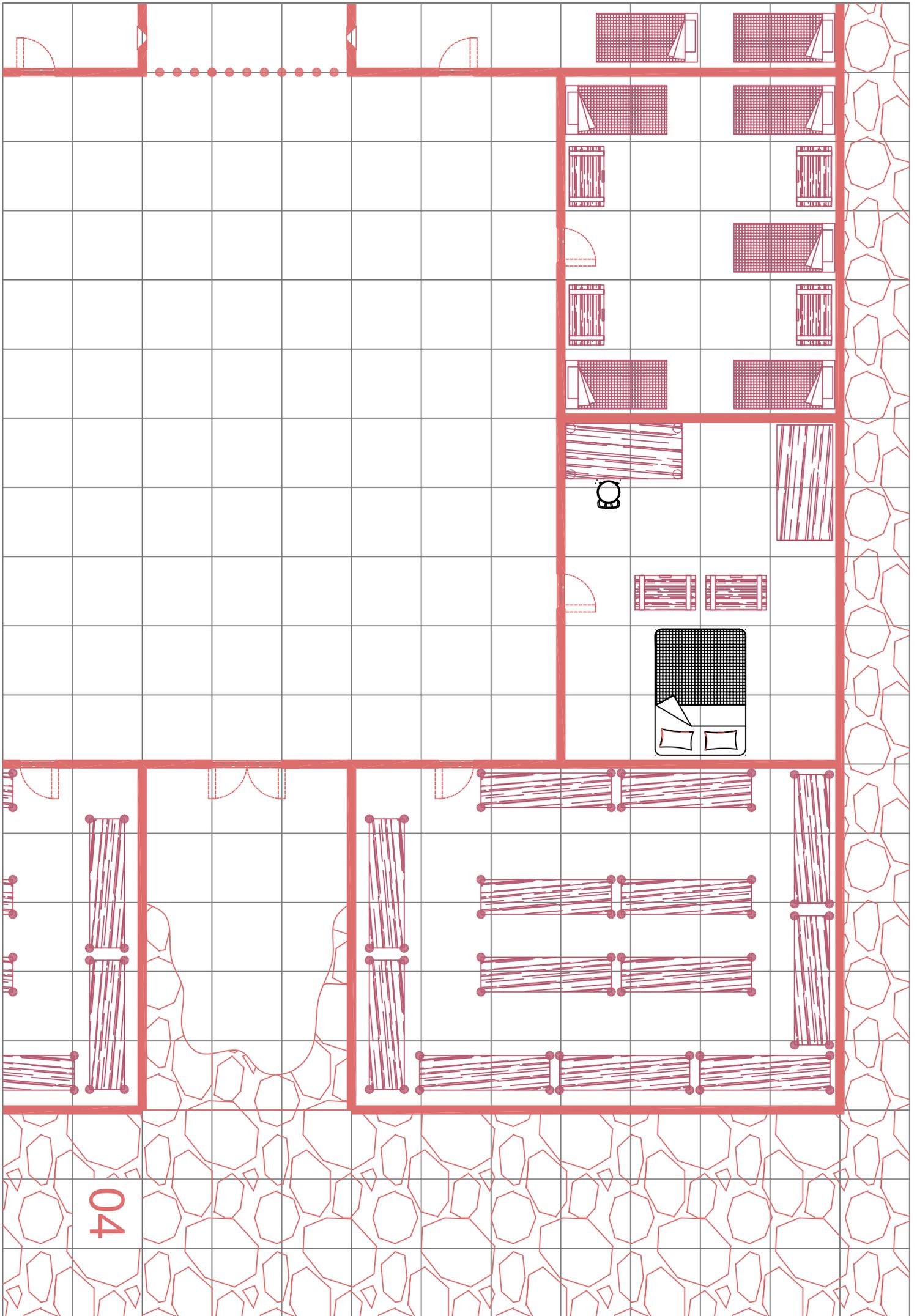
01



02

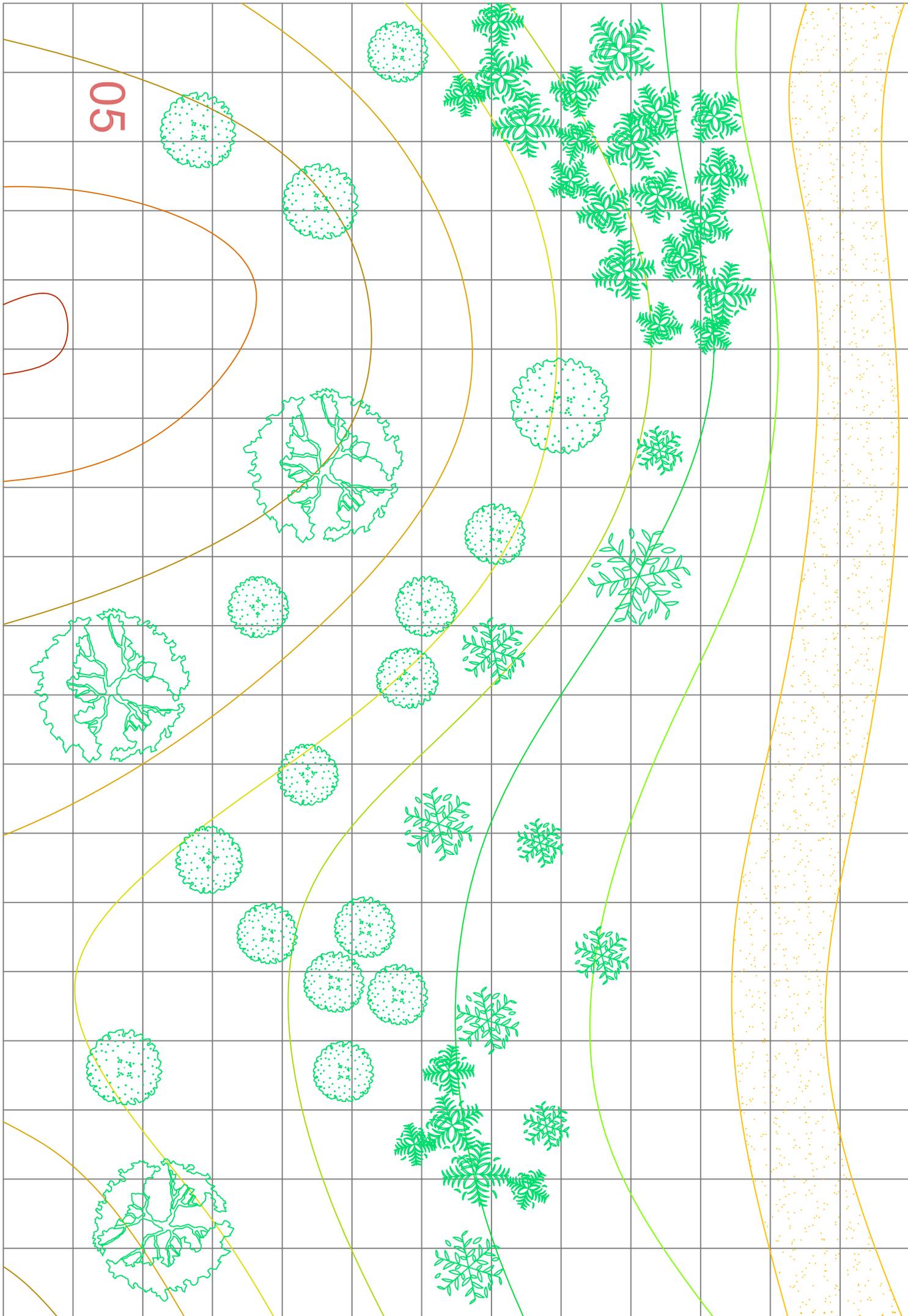




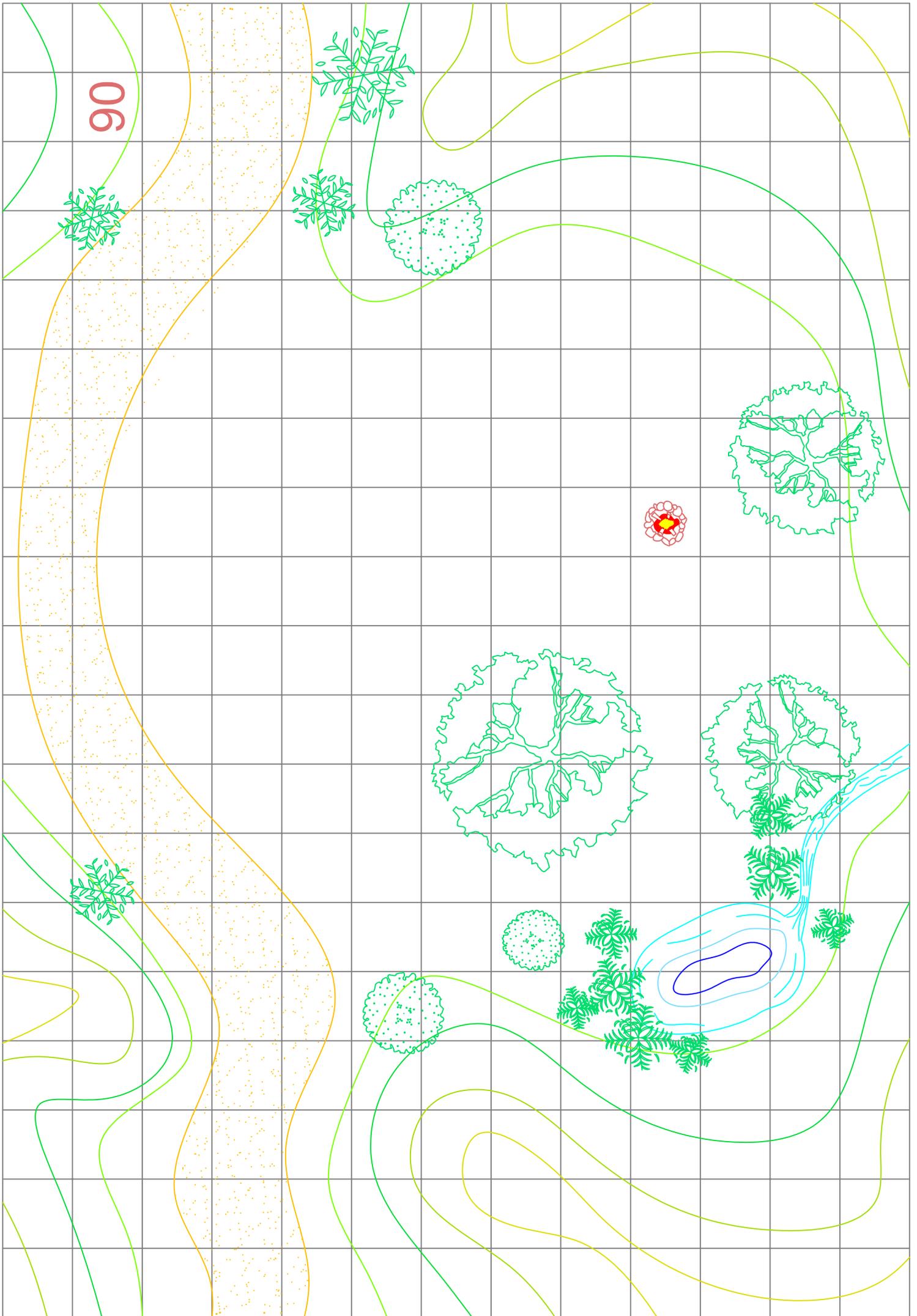


04

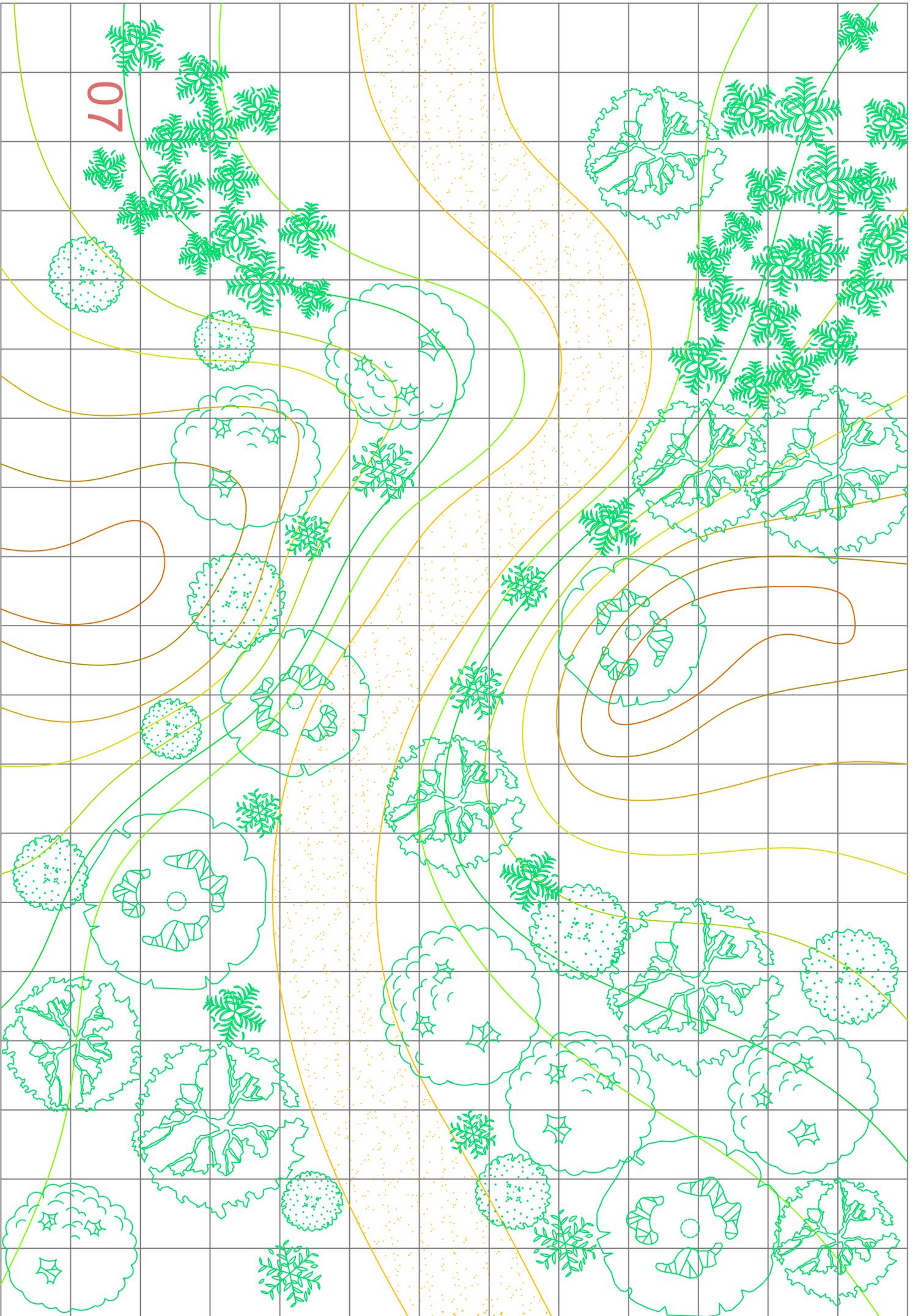
05

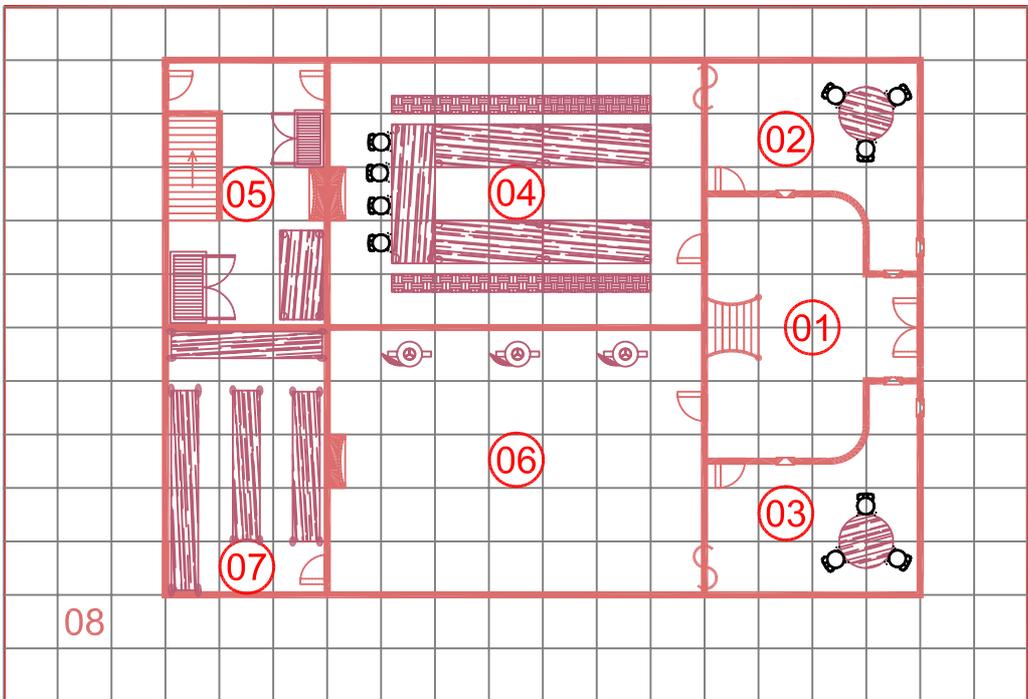
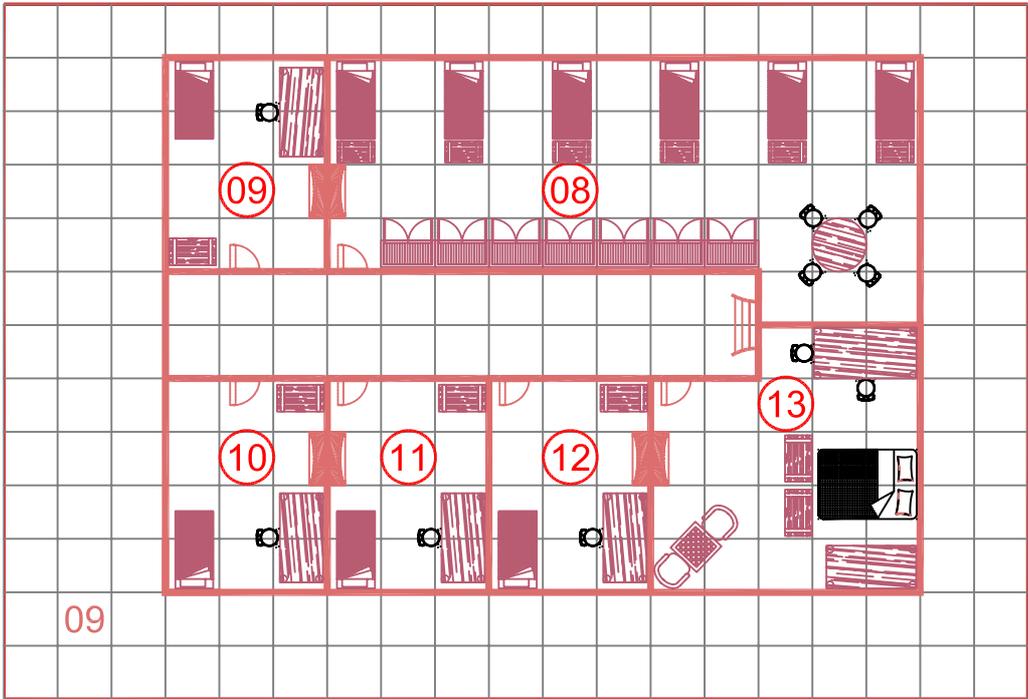
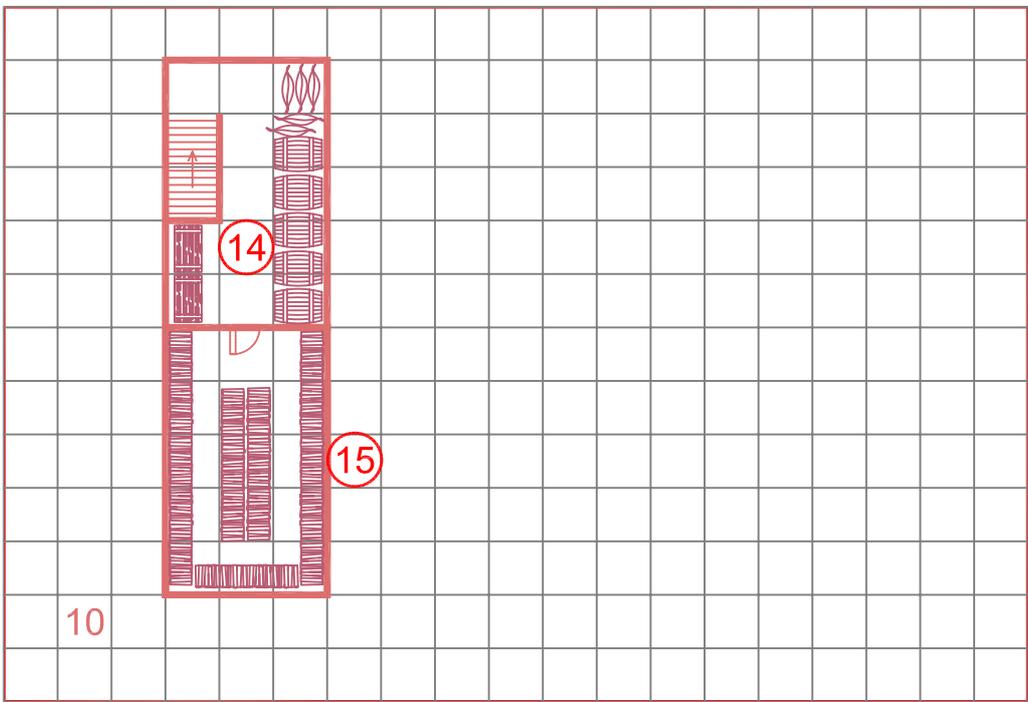


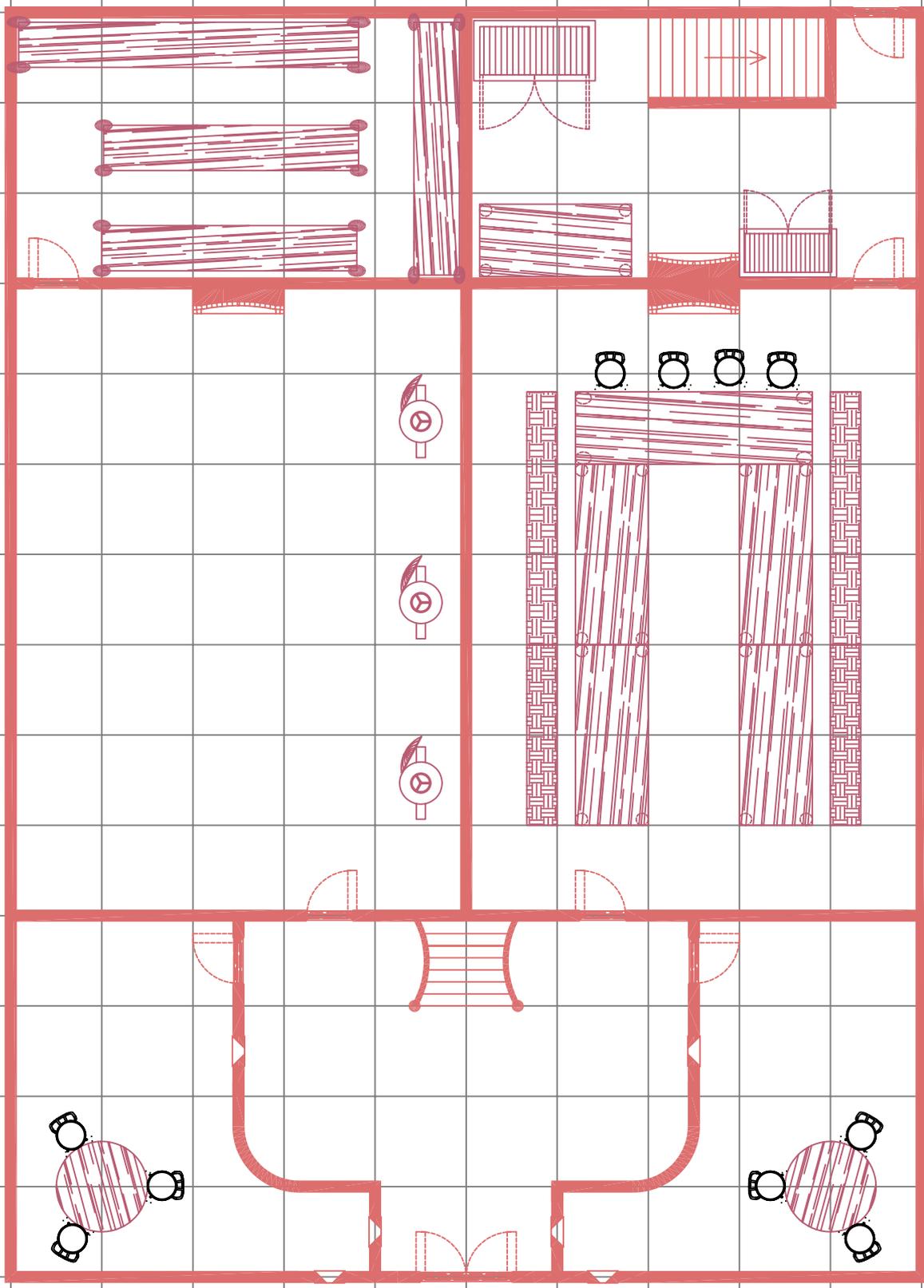
90

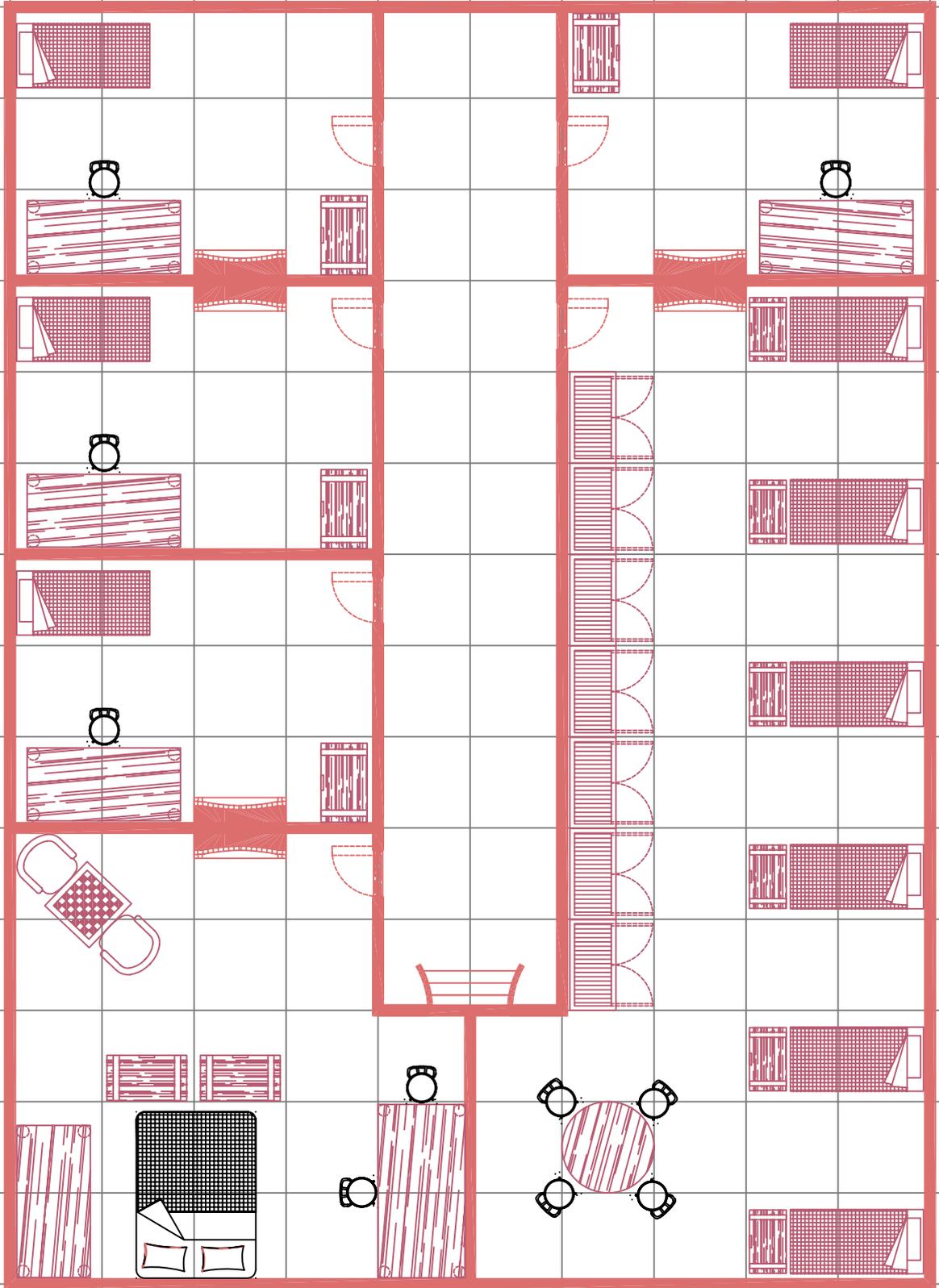


07

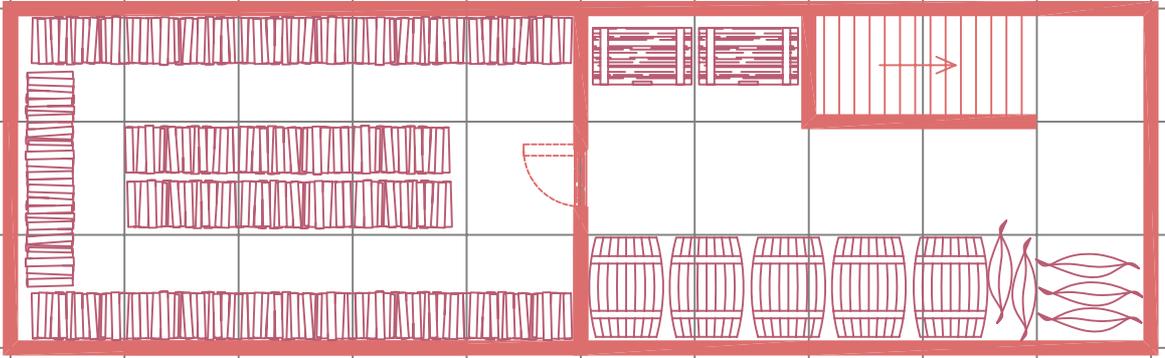






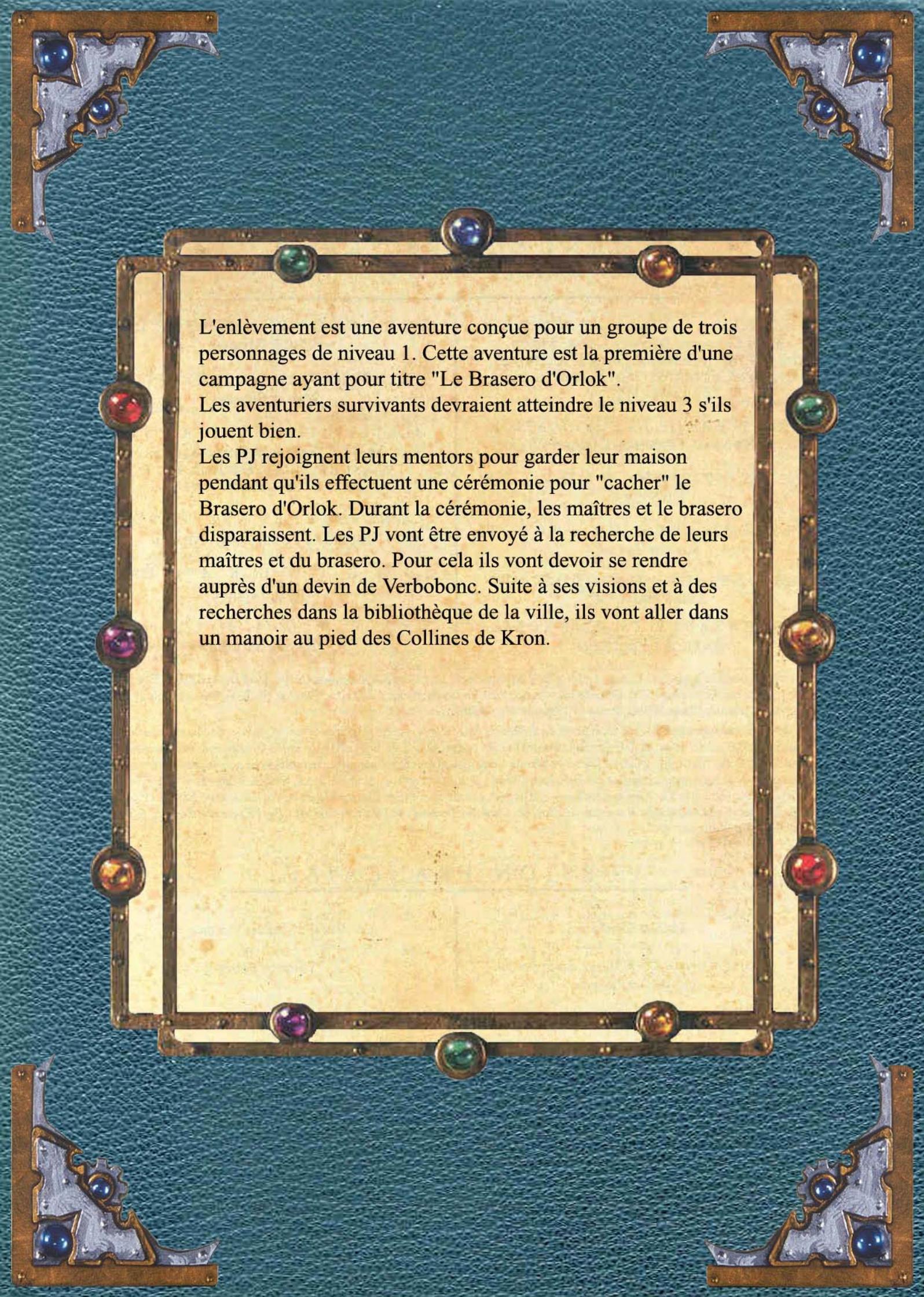


10







The page is framed by a decorative border. The border consists of a dark brown metal frame with several colorful gemstones (red, green, purple, blue) set into it. At the four corners, there are ornate, silver-colored metal ornaments with blue gemstones and intricate designs. The background of the page is a textured, blue-green fabric.

L'enlèvement est une aventure conçue pour un groupe de trois personnages de niveau 1. Cette aventure est la première d'une campagne ayant pour titre "Le Brasero d'Orlok".

Les aventuriers survivants devraient atteindre le niveau 3 s'ils jouent bien.

Les PJ rejoignent leurs mentors pour garder leur maison pendant qu'ils effectuent une cérémonie pour "cacher" le Brasero d'Orlok. Durant la cérémonie, les maîtres et le brasero disparaissent. Les PJ vont être envoyé à la recherche de leurs maîtres et du brasero. Pour cela ils vont devoir se rendre auprès d'un devin de Verbobonc. Suite à ses visions et à des recherches dans la bibliothèque de la ville, ils vont aller dans un manoir au pied des Collines de Kron.