



Le magistrat

Un scénario pour personnages de niveau 1

INTRODUCTION	3
THE STORY SO FAR...	3
SYNOPSIS	3
IMPLICATION DES PJ	3
CHAPITRE PREMIER - LA FOIRE AUX TOURNESOLS	4
RONDEBRUYÈRE	4
PERSONNAGES IMPORTANTS	4
LE PROCÈS	4
L'ENLÈVEMENT	4
LA COMMUNAUTÉ D'EXCLUS	5
UNE AIDE INESPÉRÉE	6
LA MISSION	6
CHAPITRE DEUXIÈME – L'ÉVASION	7
QUELQUES OPTIONS	7
• S'INFILTRER	7
• DISCUTER AVEC LE BOURGMESTRE	7
• USER D'UN SUBTERFUGE	8
CONCLUSION	8
PERSONNAGES NON-JOUEURS	9

Introduction

Ce scénario conviendra à un groupe de personnages de niveau 1. Il est conçu pour permettre au groupe de se former et ce même si les personnages viennent d'horizons différents. Il est cependant préférable qu'au moins un personnage soit originaire du Brélande, plus précisément du petit village de Rondebryère dans le sud-ouest du pays. La première partie du scénario est plutôt dirigiste, la suite dépendra beaucoup plus des initiatives des joueurs.

The story so far...

Aakon Daran est un brigand. Mais un brigand au grand cœur: tel Robin des bois, il ne s'attaque jamais aux petites gens et concentre ses attaques sur les gens plus aisés. Et encore, jamais il ne laissera ses victimes sur la paille, préférant leur prélever une partie seulement de leur richesse. Aakon est le chef d'une petite communauté d'exclus de la société brélandaise qui ont établi un village dans les arbres de la forêt de l'ouest du pays. Hélas pour lui, Aakon vient d'être capturé à la suite d'un vol qui a mal tourné et il croupit pour l'instant dans les geôles du petit village de Rondebryère dont les habitants ne se sont jamais vraiment servis.

Alors que le bourgmestre de Rondebryère, l'avenant Eklèse Ral, allait simplement libérer le brigand après quelques jours, un magistrat a fait son entrée au village. Jarl Karek, le magistrat en question, a alors décidé de faire passer Aakon devant la justice du roi. Jarl est en fait un magistrat médiocre qui a toujours rêvé d'avancement afin de diriger des procès à Sharn. Hélas, il n'est pour l'instant chargé que d'aller de village en village pour y faire régner la justice, et il trouve ce rôle dégradant. Il espère que la condamnation d'un brigand fera son plus bel effet sur le rapport qu'il rendra à ses supérieurs dans quelques semaines. Il a donc ordonné à Eklèse de garder Aakon prisonnier et a organisé son procès.

Le choix de Karek n'est pas sans conséquences. La communauté qu'il dirige est désarmée de puis son absence. Face à la faim qui les tenaille, ils ne voient qu'une solution extrême : enlever des gens du village et négocier la libération de leur chef par le chantage...

Toute cette tragédie se déroule alors que la plus grande source de revenus du village (et donc de la communauté de brigands) se déroule : la foire aux tournesols. En effet, une fois par an, au milieu de l'automne (mois de Sypheros), juste après les récoltes, les fermiers du village accueillent les négociants venus parfois d'autres royaumes acheter les graines de grande qualité de Rondebryère. Cette foire fait facilement tripler la population du village, et c'est l'occasion pour tous d'accumuler les richesses. C'est aussi à cette occasion que mes brigands attaquent l'une ou l'autre caravane mal protégée pour y voler quelque argent. Grâce à la sagesse d'Aakon, les vols sont suffisamment légers pour que les négociants ne cherchent pas réparation.

Synopsis

Les PJ vont se retrouver bien malgré eux parmi les otages des brigands, peut-être y seront-ils avec certains membres de leur famille. La première partie du scénario consistera pour eux à comprendre que les brigands ne sont pas de mauvais bougres, et qu'ils ont envoyé un ultimatum au magistrat. Il leur faudra ensuite s'évader et rentrer au village. Une fois de retour, ils découvriront que le magistrat a ordonné à la garde de surveiller le procès, et ce sont donc quelques villageois qui ont fouillé les environs, sans s'enfoncer dans la forêt, bien trop dangereuse. En outre, le magistrat n'a aucune intention de répondre à l'ultimatum : sa carrière importe plus que la vie des otages. Le magistrat ayant toute autorité dans le village, il leur faudra alors prendre des initiatives pour répondre à l'ultimatum, la meilleure étant de faire évader Aakon Daran afin de récupérer les villageois sains et saufs. Peut-être leur faudra-t-il alors affronter la colère du magistrat...

Implication des PJ

Afin de rendre la prise d'otages plus forte sentimentalement, il est intéressant que l'un ou l'autre PJ soit originaire de Rondebryère. Les autres peuvent avoir été engagés comme gardes par une caravane ou un négociant venu acheter des graines. Il est aussi possible qu'un roublard peu scrupuleux soit là afin de profiter des bourses bien pleines des négociants.

Chapitre premier - la foire aux tournesols

Les PJ sont arrivés à Rondebruyère dans la journée (à moins qu'ils n'y vivent). Le temps est au beau fixe, les villageois mettent les bouchées doubles pour terminer les préparatifs de la foire : on monte les étals, on nettoie les rues, on fleurit les maisons, etc. Une bonne humeur générale semble flotter sur Rondebruyère, la récolte ayant été très bonne cette année.

Rondebruyère

Ce petit village ne compte guère plus d'une centaine d'habitants au cours de l'année. Ils sont rejoints par plus de deux cents personnes pendant la semaine que dure la foire aux tournesols. Le village est organisé autour d'une grande place rectangulaire où se tiennent les étals. La partie nord de cette place est occupée par le plus grand bâtiment du village : la maison du bourgmestre où se prennent les décisions importantes. Le bâtiment sert aussi de caserne pour la garde (trois hommes d'arme, rejoints par dix autres pendant la foire), de maison du commerce (qui ratifie les transactions de graines) et de prison. Une vingtaine d'autres maisons sont disséminées dans le village dont l'urbanisme n'est pas très organisé. Dès que l'on sort du village, on pénètre dans d'immenses champs occupés encore il y a peu par les tournesols. Des fermes et des granges sont éparpillées dans les champs. Au sud du village se trouve la stèle commémorant la mémoire des habitants tombés lors de la dernière guerre. Une vingtaine de noms sont gravés sur la stèle fleurie de tournesols. Non loin de la stèle se trouve la chapelle dédiée à l'Ost Souverain où quelques offrandes peuvent être trouvées, dont des graines de tournesol et quelques pièces d'argent. Il n'y a qu'une seule auberge qui réalise plus des deux tiers de son chiffre d'affaire pendant la foire. Elle est de bonne qualité mais loin d'être luxueuse.

Personnages importants

- Eklèse Ral (Humain, NB, Expert 3) – Bourgmestre de la ville
- Tann Ajun (Humain, LN, Homme d'armes 2) – Chef de la garde
- Ron Taram (Humain, CB, Expert 2) – Fermier le plus riche du village

Laissez les PJ vaquer à leurs occupations, prendre leur repas, s'installer dans leur chambre, visiter le village, etc. A l'auberge, les conversations tournent autour de deux sujets : la foire, bien entendu, et l'arrivée hier d'un magistrat du roi, un certain Jarl Karek, qui s'est entretenu toute la journée avec le bourgmestre.

Le procès

Au matin, tout le village découvre un jeune homme (Kénak, le greffier de Jarl Karek) clouer une annonce sur les murs de la maison du bourgmestre. L'annonce indique que demain s'ouvrira le procès du redouté brigand Aakon Daran, arrêté il y a deux jours par la garde de Rondebruyère. Daran est accusé de vol, de trouble de la sécurité du royaume et de crime organisé, crimes punis de la peine de mort par pendaison. Les témoins à charge et à décharge sont invités à se faire connaître auprès du magistrat du roi, Jarl Karek, à la maison du bourgmestre. Les séances seront ouvertes au public.

L'émoi est grand dans le village. Aakon est connu dans la région comme un brigand, certes, mais pas comme un homme dangereux. Il dirige une communauté d'exclus qui vit dans la forêt sans faire grand mal. Certes ils attaquent parfois quelques caravanes, mais sans faire de victime, et sans voler de quantités trop importantes. Aakon a déjà été arrêté plusieurs fois, et est généralement relâché après quelques jours par le bourgmestre.

Seule une personne se présentant comme avocat d'Aakon pourrait le rencontrer. La compétence nécessaire pour connaître le système judiciaire du Brélande est Connaissance (Folklore local).

Il est sans doute plus probable que les PJ continuent de vaquer à leurs occupations, la foire commençant le jour même à midi.

L'enlèvement

La foire débute donc avec un discours du bourgmestre. Les étals ouvrent alors. Les marchandages commencent immédiatement, chaque négociant voulant obtenir le meilleur prix. Tous les étals ne concernent pas les graines de tournesol. La foire est un moment privilégié pour les artisans de la région qui peuvent venir y vendre leurs créations.

Certains fermiers vendent d'autres produits, et certains étals ne vendent que nourriture et boisson. Les PJ engagés par un négociant doivent encore accompagner leur patron, tandis que les PJ locaux peuvent profiter de la foire, ou aider à la vente dans un étal. La journée se passe ainsi jusqu'au crépuscule...

Le soleil se couche et les étoiles font leur apparition. Les PJ sont tous dans le nord du village, dans la maison de Ron Taram, le fermier le plus influent de la ville, pour des raisons diverses :

- Taram offre le dîner au négociant employeur d'un PJ afin de le remercier d'une transaction.
- La fille de Taram, Isya, intéresse l'un des PJ, pour sa beauté ou pour sa dot.
- La fête donnée par Taram lors de chaque foire est réputée pour la qualité de sa bière.
- Un PJ peut être le fils de Taram.

Soudain, la musique cesse. Un homme menace le barde de sa dague. Le fermier l'invective alors, lui demandant des comptes sur son attitude impardonnable. L'homme prend alors la parole : « Mesdames et messieurs, je vous prie de rester calme. Personne ici ne désire être blessé. Ce n'est pas de gaieté de cœur que je fais cela, mais sachez que vous êtes dès cet instant mes prisonniers. Plusieurs de mes complices sont dans la pièce et en dehors. La moindre tentative de résistance pourrait avoir des conséquences fâcheuses. Je vous prierai de bien vouloir sortir calmement et en silence et de suivre les instructions de mes complices ».

A cet instant, plusieurs personnes dans la pièce sortent des armes : dague, épées courtes ou arbalètes, menaçant les invités. Si les PJ choisissent de résister, n'hésitez pas à les blesser, et à blesser des innocents lorsque les brigands tirent mal. Le fermier, ou le négociant, leur demandera de se rendre afin d'éviter un bain de sang.

A l'extérieur, une dizaine d'hommes conduit le groupe en silence vers la forêt. Du centre du village parviennent les sons de la foire : chants, musiques, etc.

Après une marche d'une heure environs, les prisonniers atteignent un village dans la forêt. Ils sont enfermés dans une grande cage de

bois. De l'eau et du pain les y attendent, ainsi que diverses couches de paille.

La communauté d'exclus

Les PJ passent donc la nuit dans leur cage. Les conditions de confort ne sont pas trop difficiles. Ils vont certainement évaluer la situation et les possibilités de fuite qui seront fort maigres : la cage est construite de lourds troncs reliés entre eux par des cordes solides et des clous. La barrière est haute de plusieurs mètres, et de toute façon, cinq hommes armés surveillent la cage en permanence.

Au matin, les PJ peuvent commencer à observer le village. Il est clair qu'une cinquantaine de personnes vit ici. Il y a des hommes, des femmes et des enfants. La vie ici semble se dérouler paisiblement. Il semble aussi très clair que la cage a été construite récemment. Plusieurs jeunes viennent apporter plusieurs bassins d'eau claire, ainsi que de l'eau, du pain et des fruits aux prisonniers. Lorsque chacun a pu se restaurer et se rafraîchir, l'homme de la veille vient parler aux prisonniers.

« Mon nom est Hagan. Je commencerai par m'excuser pour cette situation aussi déplaisante pour nous que pour vous. Nous n'avons pas l'habitude de recourir à de telles extrémités, mais nous n'avons guère le choix. Si tout se passe bien, vous serez bientôt libres, et chacun pourra reprendre sa vie normalement. D'ici là, je vous demanderai de rester calme et de ne pas tenter de vous échapper. Nous voulons éviter de blesser qui que ce soit. ».

Hagan ne répond qu'évasivement aux questions. « Moins vous en savez, mieux vous vous porterez » est une réponse qu'il affectionne. Pour en apprendre plus, les PJ vont devoir tendre l'oreille. En écoutant les gardes discuter entre eux, ils pourront entendre les phrases suivantes, à quelques heures d'intervalle :

- « Djeken est revenu. Il a bien porté le message. »
- « Ils n'ont toujours pas répondu. »
- « Ca devient inquiétant. Hagan avait dit que ça ne durerait pas plus d'une journée ».

- « Ces pauvres gens vont devoir passer une nuit de plus dans cette cage, c'est inhumain ».
- « D'habitude ils le relâchent rapidement. Ce magistrat cause plus d'ennuis qu'il n'en résout. »
- « Mais qu'est-ce qu'ils font ? Pourquoi ne répondent-ils pas ? »
- « Que fera Hagan s'ils ne répondent pas ? On ne va quand même pas les tuer, si ? »

Plus d'une journée passe donc dans l'attente pour les PJ, qui ne peuvent rien faire d'autre qu'observer, et faire connaissance avec leurs compagnons d'infortune. Il est d'ailleurs fort possible qu'ils en connaissent plusieurs. Certains parmi eux essaient de négocier avec les brigands, mais sans succès. A chaque apparition d'Hagan, celui-ci est plus nerveux. Le soir du deuxième jour, ils peuvent entendre de loin une altercation entre Hagan et plusieurs autres personnes. Il est impossible d'entendre les tenants de la conversation, mais il semble clair que le désaccord grandit entre Hagan et ses hommes.

Une aide inespérée

Tard dans la nuit (la troisième que passent les PJ en captivité), l'un des PJ est réveillé par une main qui le secoue depuis l'extérieur de la cage. Il s'agit d'un des gardes. Il lui dit qu'il est prêt à faire évader un petit groupe de prisonnier afin de régler la situation qui s'enlise inexorablement. Il a remarqué que plusieurs d'entre eux étaient « d'une autre trempe » et qu'il pense qu'ils pourraient sauver la situation (il parle bien sûr des PJ). Il leur propose de s'évader discrètement, il leur expliquera alors tout.

C'est sûr, si vos PJ veulent devenir de véritables aventuriers, c'est le moment. Le garde demande au premier PJ de réveiller les autres sans bruit. Il les conduira alors chez lui.

Si les PJ ne sont pas assez discrets, il est possible que d'autres prisonniers se réveillent. Dans ce cas, il faudra les convaincre que c'est la seule solution. Sinon, ils feront un scandale qui réveillera Hagan, ce qui transformera l'évasion discrète en fuite effrénée à travers la forêt. Les gardes feindront de poursuivre les PJ qui auraient rongé les cordes de la cage.

La mission

Lorsque enfin les PJ se retrouvent seul avec leur bienfaiteur, Daren, il leur explique la situation : Hagan est le frère de Aakon, le prisonnier en train d'être jugé à Rondebruyère. Il a décidé de prendre des otages et d'envoyer un ultimatum au magistrat afin qu'il libère le brigand. L'ultimatum expire le lendemain soir, et ils n'ont pas encore reçu de réponse. Comme personne ne veut que les prisonniers soient exécutés, Daren leur propose de faire évader Aakon, de le ramener, ce qui poussera Hagan à relâcher les prisonniers.

Daren est bien entendu ouvert à toute autre proposition constructive des PJ, et est prêt à les aider tant que leur plan ne risque pas de se terminer par des victimes, que ce soit parmi les prisonniers ou la population des exclus. Il espère également que les PJ éviteront l'affrontement avec les gardes de la ville.

Chapitre deuxième – L'évasion

Les PJ retrouvent facilement la route du village. Cela fait trois jours qu'ils ont disparu, et visiblement, la foire bat toujours son plein. A eux maintenant à décider de la marche à suivre. Ils peuvent rester concentrés sur la mission, ne prendre aucun contact et infiltrer la prison. Mais ils pourraient aussi prendre contact avec certains habitants, se trouver des alliés, chercher des informations, etc. Aucun d'entre eux n'est jamais allé dans la maison du bourgmestre, et ils ne savent pas où se trouvent les cellules (bien qu'ils pourraient deviner qu'elles se trouvent au sous-sol). Ils n'ont également aucune idée du nombre de gardes et de leur force. Bref, même s'il est possible de faire évader Aakon sans aide, ce sera certainement plus facile avec un petit coup de pouce.

S'ils prennent contact avec des proches ou des personnes de confiance, après les inévitables retrouvailles, les PJ pourront apprendre qu'aucune expédition n'a été envoyée à leur recherche. Le bourgmestre a voulu rassembler la garde et l'envoyer dans la forêt, mais le magistrat s'y est opposé, prétextant que la surveillance d'Aakon était bien plus importante. Quelques villageois ont cherché un peu, mais entrer dans la forêt est une expérience dangereuse et personne ne s'y est risqué. Personne n'a entendu parler d'un quelconque ultimatum.

Tout ceci pour dire qu'avec un peu de diplomatie, le bourgmestre, et même la garde pourrait se retrouver du côté des PJ. Seul problème : le magistrat bénéficiant d'une autorité hiérarchique, personne n'est enclin à risquer de se retrouver en prison pour trahison. Vous l'aurez compris, la deuxième partie du scénario, à l'inverse de la première, est très ouverte et dépend des initiatives prises par les jours. Faites leur bien comprendre que le Brélande est un état « civilisé » où les lois sont respectées : le meurtre (et à fortiori d'un magistrat du roi) et la trahison sont des crimes passibles de la prison ou de la peine de mort. S'ils veulent éviter de commencer leur carrière d'aventuriers en tant que fugitifs, la subtilité est de rigueur.

Quelques options

Il y a diverses façons de régler la situation, toutes ayant des conséquences différentes. En voici un petit florilège, mais comptez sur les joueurs pour trouver d'autres idées...

- *S'infiltrer*

Les PJ décident d'agir seuls et discrètement. Pris un par un, les gardes ne sont pas réellement une menace pour eux. La difficulté consiste à les neutraliser (idéalement sans les tuer) avant que l'alerte ne soit donnée. La nuit, la maison est gardée par huit gardes armés qui utilisent un sifflet pour donner l'alarme. De jour, seuls quatre gardes sont dans la maison. Une fois Aakon libéré, les PJ doivent retourner dans la forêt et l'échanger contre les prisonniers. C'est un succès, certes, mais Karl Karek ne compte pas en rester là. Il interroge tous les prisonniers fraîchement revenus pour comprendre ce qui s'est passé. Il comprendra alors l'implication des PJ. Il ordonnera leur arrestation. Soit les PJ fuient, soit ils parviennent à mettre la population de leur côté et à chasser Karek, qui promet de se venger. Idéalement, les PJ devraient dénoncer Karek aux autorités, et ce dernier fera alors l'objet d'une enquête. Ceci dit, il ne sera pas inquiété puisque l'arrestation d'Aakon est tout à fait légitime (un brigand, même gentil, reste un brigand).

- *Discuter avec le bourgmestre*

Eklèse Ral n'est pas homme à prendre des risques. La loi le soumet à l'autorité de Karek, et il respecte toujours la loi. Les PJ devront faire preuve de subtilité dans leurs arguments pour le pousser à réagir. Le plus efficace consistant à lui faire remarquer qu'en tant que bourgmestre, la sécurité de la population est sa priorité. Eklèse a initialement une attitude amicale envers les PJ. Il leur faudra l'amener à une attitude serviable pour qu'il consente à les aider. Ceci demande un test de Diplomatie contre 20. Selon les arguments développés par les PJ, vous pouvez leur donner des bonus à votre discrétion. Même en cas d'échec, Eklèse ne dénoncera pas les PJ à Karek. S'il consent à les aider, il donne des ordres à Tan Ajun, le chef de la garde, afin que les gardes les plus hostiles au magistrat soient assignés aux postes clés. Les PJ devront alors jouer l'infiltration, mais les gardes feindront simplement d'avoir été assommés.

- *User d'un subterfuge*

A l'aide du sort *Déguisement*, un PJ pourrait se faire passer pour Jarl Kerek et venir libérer Aakon, tout simplement. Un bon roleplay sera nécessaire pour convaincre les gardes, mais c'est tout à fait possible (test de Bluff contre Psychologie des gardes, avec des bonus selon l'interprétation).

Il est aussi envisageable de créer un faux ordre de libération venant d'une autorité supérieure. Un garde se laissera prendre avec un document de qualité moyenne (Contrefaçon DD15), mais convaincre Aakon est plus difficile (Contrefaçon DD25).

- *Faire diversion*

Plusieurs villageois sont outrés par l'attitude du magistrat. En parlant aux bonnes personnes avec de bons arguments, il est possible d'obtenir de l'aide afin de faire une diversion pendant laquelle les PJ feront évader Aakon. Simuler un incendie, une révolte, une attaque, il existe de nombreuses possibilités.

Conclusion

Quel que soit le moyen utilisé, les PJ libèrent Aakon, ce qui permet aux otages de recouvrer la liberté. Kerek est furieux, et se souviendra longtemps des PJ. Quant aux villageois ils sont très reconnaissants envers ces nouveaux héros. Isya Taram est sans doute très impressionnée par le PJ qui lui faisait la cours (le cas échéant), et le Eklèse Ral organise un banquet en leur honneur.

La résolution de cette aventure vaut bien 300 points d'expérience par personne...

Personnages non-joueurs

Tann Ajun FP 1

Humain de taille M d'alignement LN ; Homme d'armes 2
Init +1 ; **Perception** Perception auditive +3, Détection +3
Langues Commun

CA 14, contact 11, dépourvu 13
(+1 Dex, +3 armure de cuir clouté)
PV 15 (2 DV)
Vigueur +5, **Réflexes** +1, **Volonté** +0

Déplacement 6 cases
Mêlée 1 Epée longue : +4 (1d8+2)
Attaque de base +2 ; **Lutte** +4
Options d'attaque Attaque en puissance
Équipement de combat Epée longue, armure de cuir clouté

For 14, **Dex** 13 **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 9
Dons Attaque en puissance, Endurance
Compétences Connaissance (folklore local) +2, Détection +3, Equitation +2, Fouille +1, Perception auditive +3

Jarl Karek FP 3

Humain de taille M d'alignement LN ; Expert 4
Init +0 ; **Perception** Perception auditive +1, Détection +1
Langues Commun, Gnome, Nain

CA 10, contact 10, dépourvu 10
PV 14 (4 DV)
Vigueur +1, **Réflexes** +1, **Volonté** +6

Déplacement 6 cases
Mêlée 1 Dague : +2 (1d4-1)
Attaque de base +3 ; **Lutte** +2

For 8, **Dex** 10, **Con** 10, **Int** 14, **Sag** 14, **Cha** 14
Dons Fin limier, Meticuleux, Négociation
Compétences Bluff +7, Connaissance (folklore local) +7, Connaissance (histoire) +7, Connaissance (noblesse) +7, Décryptage +3, Détection +1, Diplomatie +7, Estimation +4, Fouille +5, Intimidation +3, Perception auditive +1, Psychologie +6, Renseignements +7

Gardes de Rondebruyère *FP 1/2*

Humains de taille M d'alignement LN ; Hommes d'armes 1

Init +1 ; **Perception** Perception auditive +2, Détection +2

Langues Commun

CA 13, contact 11, dépourvu 12

(+1 Dex, +2 armure de cuir)

PV 8 (1 DV)

Vigueur +3, **Réflexes** +1, **Volonté** +0

Déplacement 6 cases

Mêlée 1 Epée longue : +2 (1d8+1) ou

Distance Arbalète légère : +2 (1d8)

Attaque de base +1 ; **Lutte** +2

Options d'attaque Tir à bout portant

Équipement de combat Epée longue, arbalète légère, Armure de cuir, 10 carreaux

For 12, **Dex** 12, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 10

Dons Tir à bout portant, Robustesse

Compétences Détection +2, Fouille +3, Intimidation +2, Perception auditive +2, Saut +1

Aakon Daran *FP 2*

Humain de taille M d'alignement CN ; Roublard 2

Init +1 ; **Perception** Perception auditive +3, Détection +4

Langues Commun, Elfe

CA 11, contact 11, dépourvu 10 ; Esquive, Souplesse du serpent
(+1 Dex)

PV 7 (2 DV)

Vigueur +0, **Réflexes** +4, **Volonté** +1 ; Esquive totale

Déplacement 6 cases

Mêlée 1 Dague : +2 (1d4+1)

Attaque de base +1 ; **Lutte** +2

Options d'attaque Attaque sournoise (+1d6)

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

Qualités Recherche des pièges, Esquive totale, Attaque sournoise (+1d6)

Dons Esquive, Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +5, Bluff +3, Contrefaçon +2, Crochetage +3, Déguisement +3, Déplacement silencieux +5, Désamorçage +4, Détection +4, Diplomatie +2, Discrétion +5, Équilibre +2, Escalade +2, perception auditive +3, Survie +2

Eklèse Ral FP 2

Humain de taille M d'alignement LN ; Expert 3

Init +0 ; **Perception** Perception auditive +1, Détection +1

Langues Commun, Elfe, Gnome

CA 10, contact 10, dépourvu 10

PV 13 (3 DV)

Vigueur +2, **Réflexes** +1, **Volonté** +4

Déplacement 6 cases

Mêlée 1 Dague : +2 (1d4)

Attaque de base +2 ; **Lutte** +2

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

Dons Négociation, Persuasion, Robustesse

Compétences Bluff +6, Connaissance (folklore local) +7, Connaissance (histoire) +5, Connaissance (noblesse) +4, Diplomatie +6, Estimation +2, Intimidation +4, Psychologie +6, Renseignements +4