



La malédiction des Blancgriffon

Un scénario pour personnages de niveau 7

NOTE LIMINAIRE	3
SYNOPSIS	3
CHAPITRE PREMIER LA FOIRE D'ENWERTON	3
UNE PREMIÈRE JOURNÉE TRANQUILLE	4
LE CIRQUE DE DEJENZOR EN ÉMOIS	4
LE VOL CRAPULEUX	4
CHAPITRE SECOND HOCUS POCUS	4
PREMIERS INDICES	5
EXAMEN DE LA CARRIOLE	5
MAIS QUI EST LE COUPABLE?	6
LES BRUTES	6
POURSUITE À TRAVERS ENWERTON	6
L'INTERROGATOIRE	7
LE CONCOURS DE RITUELS	7
CHAPITRE TROISIÈME BLANCGRIFFON	8
VOYAGE VERS BLANCGRIFFON	8
LE DUCHÉ DE BLANCGRIFFON	8
CASTEL BLANCGRIFFON	8
UNE VISITE IMPROMPTUE	8
PRÉPARATIFS	9
L'ANTRE D'ASSEKENSARAVINAR	9
SUS AU DRAGON !	9
CONCLUSION	9
ANNEXE 1 – LES BRUTES	11

NOTE LIMINAIRE

Ce scénario pour personnages de niveau 7 est l'adaptation pour D&D4 d'un scénario publié sur ce même site pour l'édition 3.5 des règles. Les statistiques des monstres et adversaires ont été réalisées avec le *Monster Builder*. Certaines informations sont donc en anglais. Cependant, les informations importantes comme la description des pouvoirs sont en français. Leur utilisation ne devrait donc pas poser de problèmes, même au plus anglophobe des maîtres de jeu...

L'histoire débute dans une petite ville, qui pourrait se situer dans n'importe quel univers de D&D. Elle ne doit rien avoir de réellement particulier, si ce n'est qu'elle accueille régulièrement une foire commerciale de grande renommée qui fait tripler sa population pendant deux semaines. Il faut espérer que vos joueurs ont du cœur, et qu'ils aiment jouer les héros. En effet, si leur bon cœur ne les pousse pas à venir en aide au jeune Balardin, ils passeront totalement à côté de l'aventure (et vous aurez du mal à meubler la soirée).

Si vous avez aimé ce scénario, ou si vous avez le moindre commentaire, n'hésitez pas à m'envoyer un [petit e-mail](#), ça fait toujours plaisir...

SYNOPSIS

Les PJ se rendent dans la ville d'Enwerton, attirés par la foire s'y déroulant tous les ans au plus fort de l'été. Un des événements les plus attendus de la foire est le concours de rituels. Pendant ce concours, des mages présentent au public des rituels inédits, tentant de remporter un prix très intéressant. Cette année est un grand cru, 27 mages s'étant inscrits au concours. Un jeune magicien sympathique a de grandes chances de remporter le concours, mais les composantes de son rituel, très rares, lui ont été dérobées. Il va engager les PJ afin de les retrouver avant le concours. Le voleur, une fois démasqué, dévoilera aux PJ que toute l'affaire cache quelque chose de plus grande envergure. Une grande aventure attend alors les PJ, qui se verront confrontés à un adversaire de taille...

CHAPITRE PREMIER

LA FOIRE D'ENWERTON

Attirés par la foire annuelle, les PJ arrivent à Enwerton quelques jours avant le début des festivités. Sur la route, de nombreuses personnes se rendent au même endroit, dans une ambiance bon enfant. La ville est en effervescence, des dizaines de chapiteaux sont dressés, les auberges sont pleines à craquer, la foule abonde, et le soleil est au rendez-vous. Les échoppes se comptent par centaines, les spectacles sont innombrables, et les pickpockets s'adonnent à leur passe-temps favori. La sécurité est assurée par la milice de la ville, qui recrute pour l'occasion une centaine d'hommes supplémentaires. Ils sont habillés de tuniques rouges et vertes, et patrouillent par groupe de 5, toujours menés par un garde permanent.

LA MILICE D'ENWERTON

Chaque patrouille de 5 hommes est dirigée par un milicien expérimenté (soldat de niveau 5). Ses 4 acolytes sont des sbires de niveau 2 ou 3. Ils portent une cotte de maille, et utilisent des épées longues. Le chef possède un cor qui permet d'appeler des renforts. Dans ce cas, une seconde patrouille arrive en 3d4 rounds, et deux autres 3d10 rounds plus tard.

Dans toute cette agitation, divers endroits retiennent plus particulièrement l'attention. En voici quelques-uns:

L'ARÈNE DE GRIK LE BORGNE

Il s'agit d'une petite arène pouvant accueillir deux cents spectateurs. Ils viennent applaudir des pugilats, qui sont très spectaculaires. A certaines heures, une personne du public peut se porter volontaire. Pour 5 pièces d'argent, elle peut se mesurer à Gognar, une véritable bête humaine. Un éventuel vainqueur remporte 15 pièces d'or. Les gagnants sont rares, même si parfois Gognar laisse la victoire filer pour « appâter le client ». Considérez Gognar comme une brute de niveau 4.

LA CAGE FÉROCE

Ici encore de petits gradins ont été aménagés autour d'une cage en fer de 7 mètres de côtés. Dans celle-ci, des animaux divers se combattent, et on peut évidemment parier. Cela va des chiens sauvages, aux primates en passant par les fauves. Parfois, s'il est en vaine, le propriétaire propose des combats de kobolds ou de gobelins, que le public affectionne.

L'ÉCHOPPE D'IBN AL-MELIK

Venu d'une lointaine contrée, Ibn Al-Melik vend des denrées rares, mais d'une qualité exceptionnelle. Dattes, figues, épices, armes, et même quelques objets magiques. Il propose aussi tout un éventail de composantes de rituels. Enfin, ses tissus sont très appréciés de la noblesse.

JILDA LA CARTOMANCIENNE

Jilda ne possède pas de réels dons de magie, et pourtant, à l'aide son tarot, elle peut lire l'avenir des gens. Tous les faits qu'elle annonce sont vrais, mais toujours très vagues. Ses services coûtent 1 pièce d'or. Soyez créatif mais restez dans le flou artistique, afin qu'à un moment de l'aventure, le joueur pense voir la réalisation des prophéties de Jilda.

ALDRIK LE PRÊTRE FOU

Aldrik voyage de foire en foire tout au long de l'année. Il se dit prêtre du dieu sans nom, qui va bientôt revenir pour punir les infidèles. Il délire complètement, et a l'esprit totalement dérangé. Pourtant, de nombreuses personnes l'écoutent, souvent des déçus des religions officielles.

LE CIRQUE DE DEJENZOR

Il s'agit d'une troupe itinérante composée d'acrobates et de clowns. Mais le clou du spectacle, c'est le numéro de dressage de monstre de Dejenzor lui-même. Dejenzor est un demi-ogre très impressionnant. Avec son fouet, il mate des monstres tels des manticores (dont la queue a été privée de ses dards), des worgs et un éléphant (ce qui impressionne la plupart des gens qui n'ont jamais vu un tel mastodonte).

L'AMPHITHÉÂTRE DAGARIKK

C'est ici que se déroule le concours de rituels originaux. Il s'agit d'un théâtre en bois pouvant accueillir trois cents personnes (à 3 pièces d'or l'entrée). Dagarikk est le propriétaire. C'est un piètre magicien, mais un homme très sympathique.

Sur toute la foire, on peut trouver toutes sortes d'activités pour se détendre et passer le temps: on peut jouer aux dés, au lancer de dards, boire, danser, se battre, faire un bras de fer, trouver des filles de joie (de toutes les races d'ailleurs), discuter magie, religion, réparer ses armes et armures ou en acheter des neuves, acheter des vêtements, et beaucoup d'autres choses encore. La foire est un endroit très vivant, tentez de rendre cette ambiance colorée et musicale.

UNE PREMIÈRE JOURNÉE TRANQUILLE

Le jour de leur arrivée, faites découvrir la foire aux PJ. Laissez-les flâner, faire leurs achats, s'amuser. Improvisez un défi au bras de fer, un jeu de dés, ou bien laissez traîner les mains d'un pickpocket dans leurs poches. Rien de critique ne doit se passer aujourd'hui, si ce n'est que les PJ doivent entendre parler du concours de rituels originaux qui se déroule le cinquième jour de la foire dans la soirée, à l'amphithéâtre Dagarikk.

LE CIRQUE DE DEJENZOR EN ÉMOIS

Le deuxième jour, pendant leur balade, les PJ se retrouvent, comme à leur habitude, au mauvais endroit au mauvais moment. Alors qu'ils passent à proximité du cirque de Dejenzor, quatre jeunes manticores se sont échappées. Les employés du cirque les poursuivent, mais sans grand succès. Les monstres sèment la terreur, et les PJ sont aux premières loges. Les employés du cirque leurs crient de les aider en attrapant les monstres, sans trop les abîmer. Ils promettent une forte récompense. Notez que les manticores, sans leurs dards, et avec les dents et griffes limées, ne sont plus trop dangereuses. Le cirque récompensera les PJ pour chaque manticores capturée. D'abord, ils recevront des entrées gratuites, mais également 15 pièces d'or chacun. Cet incident somme toute mineur est là juste pour faire réaliser un exploit aux PJ. Le jeune magicien Balardin est témoin de la scène, et est très impressionné par ces aventuriers sans peur et sans reproche... Cela va avoir son importance quelques heures plus tard.

Jeune manticores		Level 6 Skirmisher
Large natural magical beast (mount)		XP 250
Initiative +9	Senses Perception +4	
HP 68; Bloodied 34		
AC 20; Fortitude 19; Reflex 17; Will 18		
Speed 6, fly 8, overland flight 10		
⚔ Griffe (at-will; standard)		
+11 vs AC; 1d6 + 4 dommages		
⚔ Fureur de la manticores (at-will; standard)		
La manticores effectue deux attaques de griffes		
+11 vs AC; 1d6 + 4 dommages		
⚔ Frappe caudale (recharge 2; standard)		
La manticores attaque avec sa queue dans un mouvement circulaire		
Décharge de proximité 2; +9 vs Reflex; 1d6 + 4 dommages et la cible est poussée de 2 cases		
Alignment Evil		Languages —
Skills Acrobatics +12		
Str 19 (+7)	Dex 18 (+7)	Wis 12 (+4)
Con 12 (+4)	Int 2 (-1)	Cha 10 (+3)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

LE VOL CRAPULEUX

Balardin rentre alors dans la carriole qui lui sert d'habitation, afin de répéter son rituel pour le concours qui approche. Il est effondré lorsqu'il se rend compte que les composantes, très rares, lui ont été dérobées. Il s'affale dans son fauteuil, hagard, et les larmes ne tardent pas. Balardin est très prometteur, n'est encore que 4ème niveau, mais n'a que 14 ans...

Le soir est tombé quand il reprend quelque peu ses esprits. Il ne veut pas se laisser faire. Il repart dans la foire à la recherche des PJ. Selon lui, de tels héros arriveront à retrouver les composantes avant le concours.

CHAPITRE SECOND HOCUS POCUS

Où que soient les PJ, Balardin les trouve. Il est vêtu de son ample robe bleu clair, et porte son chapeau pointu. A le voir, on se rend compte qu'il n'est pas très sûr de lui... Il s'approche avec tout son courage, et s'adresse aux PJ. Sa voix est claire dans les premiers mots, puis se met à trembloter, il se met à transpirer, il rougit, et les larmes lui montent aux yeux.

« Bien le bonsoir, nobles aventuriers. Je me nomme Balardin, et je suis magicien. Cela vous dérange si je vous parle? Non? Merci. J'ai été victime d'un odieux vol. Et comme j'ai remarqué la classe avec laquelle vous avez capturé ces manticores tout à l'heure, je pensais que peut-être, vous voudriez bien m'aider. Je dois participer au concours de nouveaux rituels dans trois jours. Je pense que je peux gagner. Mais voilà, en rentrant chez moi, j'ai vu que mes composantes avaient disparu. Sans elles, je ne peux pas lancer le rituel. Et comme elles sont très rares, il n'y a pas moyen d'en acheter ici. Je suis désespéré. Allez-vous m'aider? »

Balardin propose de donner toutes ses économies aux PJ, et même l'argent qu'il gagnera au concours s'ils retrouvent ses composantes. Au total, cela fait 143 pièces d'or, 17 d'argent et 12 de cuivre. Il dit aussi qu'il pourrait partager avec les mages du groupe certains de ses rituels tout à fait gratuitement. Si les PJ trouvent cela trop peu, il dit aussi posséder une ancienne carte au trésor. Il attendait de devenir un magicien aguerri avant de partir en quête de ce trésor, mais il acceptera à contrecœur de leur donner la carte en récompense.

L'HISTOIRE DE BALARDIN

Le jeune Balardin est un noble, mais il s'en passerait bien. Il est le fils du duc Denebar de Blancgriffon, un excellent guerrier. Denebar voulait logiquement que son fils suive la voie des armes, et devienne un guerrier capable de lui succéder. Hélas pour lui, Balardin a fait la connaissance d'un mage qui passait en ville. Remarquant le potentiel du jeune homme, le mage, Aggadrin, est resté quelques temps afin de former Balardin. La formation se faisait dans le secret, mais quand le duc l'apprit, il entra dans une colère noire. Il fit chasser Aggadrin et boucla Balardin à double tour dans ses appartements. Balardin réussit néanmoins à s'enfuir grâce à une servante qui l'aimait bien. Depuis un an, le jeune homme voyage afin de parfaire sa magie. Il aime cette liberté, et espère bien devenir un grand mage. La famille Blancgriffon cache néanmoins un lourd secret, qui restait bien caché depuis des générations. En choisissant une autre voie que celle des armes, Balardin a mis en danger sa famille...

En discutant avec lui, les PJ pourront se rendre compte qu'on peut faire confiance au jeune homme, qui semble tout à fait désespéré. Il explique que ses composantes sont des graines de haricot qui ont gonflé grâce à une préparation spéciale. Elles ont maintenant 3 centimètres de diamètres. Il en possédait 4.

LE RITUEL DE BALARDIN

A ce stade, Balardin refuse de divulguer les effets de son rituel aux PJ. Il leur propose plutôt d'aller assister au concours. Néanmoins, après la compétition, il promet de laisser les PJ recopier le rituel s'ils le désirent. Mais comme vous êtes le maître de jeu, on vous fait une fleur. Voici donc le fameux rituel de Balardin.

L'inarrêtable haricot de Balardin

Niveau: 4

Catégorie: Création

Temps d'incantation: 3 minutes

Durée: Spécial (voir texte)

Coût en composantes: 20 PO, plus une graine de haricot spécialement préparée (voir texte)

Prix du marché: introuvable

Compétence: Arcanes (pas de test)

Ce rituel nécessite une composante matérielle très rare. Il s'agit d'une graine de haricot qui a baigné 7 jours dans 7 ingrédients différents (donc un total de 49 jours): huile de tournesol, vinaigre, vin rouge, vin blanc, sang animal, urine humaine, lait de brebis. Ce trempage doit avoir lieu à une température inférieure à 10 degrés, et est donc souvent réalisé en hiver.

Lorsque le magicien plante cette graine à la fin de l'incantation, et ce quelle que soit la nature du sol, un haricot très robuste se met à pousser à la vitesse de 10 mètres par round. Le magicien peut diriger la pousse dans la direction qu'il veut pendant tout le rituel, créant ainsi toutes sortes de formes (un escalier par exemple). Le haricot pousse pendant 10 rounds maximum, et reste bien vivant pendant 3d6+niveau du ritualiste minutes. Ensuite, il meurt en quelques secondes et se désagrège.

Le haricot ne peut transpercer que des obstacles très fragiles comme du papier. Si le ritualiste tente de lui faire passer au travers d'une barrière plus solide, le haricot cesse de pousser. Le mage doit se concentrer en permanence pour faire pousser le haricot (cela nécessite une action simple par round). S'il cesse de se concentrer sur cette tâche, il est impossible de reprendre la croissance où on l'avait laissée.

PREMIERS INDICES

Les PJ, s'ils ont un cœur, et une véritable soif d'aventure, devraient accepter. Sinon ils peuvent toujours retourner élever des cochons ou faire pousser du blé, la carrière d'aventurier n'est pas pour eux...

Balardin les emmène alors à sa carriole. Il fait visiter son capharnaüm aux PJ. Un lit, défait, un fauteuil et une petite table, et une commode. Le tout est dans un désordre tout à fait digne d'un adolescent. Des parchemins dans tous les sens, des fioles d'encre renversées, des plumes un peu partout, des livres ouverts, des vêtements sales accrochés à tout ce qui dépasse sauf les crochets prévus à cet effet, une couche de poussière telle qu'on se croirait dans une crypte, tout y est.

La carriole est au milieu de dizaines d'autres, près de la foire. La plupart des marchands vivent ici, ainsi que beaucoup de visiteurs. Elle est tirée par un âne qui n'est plus de première jeunesse. Rien ne la désigne comme la carriole de Balardin, et comme le voleur a dérobé quelque chose de bien précis, il devait savoir où logeait le jeune magicien. Il a pu le suivre, ou le surveiller.

Toujours est-il que les PJ devraient se poser une question fondamentale: à qui profite le crime? Leur première idée (et la seule un peu logique, mais faisons confiance aux joueurs pour en trouver des dizaines d'autres bien plus loufoques) qui devrait venir à l'esprit, c'est qu'il s'agit d'un concurrent de Balardin pour la victoire lors de la compétition qui a dérobé les composantes de sorts.

Ce qui devrait amener une seconde question: comment ce voleur peut-il savoir que Balardin est son concurrent le plus sérieux, vu que nul à part lui ne connaît le rituel qu'il va présenter? Du coup, de manière logique, certains joueurs pourraient vouloir demander aux autres concurrents si rien ne leur manque. Une petite heure d'investigations suffira pour obtenir la liste des participants auprès de Daggarik et pour en interroger quelques-uns. Tous répondent qu'ils sont en parfaite mesure de présenter leur rituel.

La liste des participants permettra aussi de pouvoir enquêter sur chacun d'eux et voir lequel aurait pu dérober les composantes de sorts. Il y a 27 inscrits, Balardin y compris. La tâche risque donc d'être longue et fastidieuse. D'autant qu'elle est inutile, aucun de ces mages n'est responsable. 2 ou 3 ont bien l'air louche, mais même interrogés avec force, ils n'auront rien à avouer. Comme beaucoup de mages, ils sont imbus de leur pouvoir, et certains de remporter la victoire sans avoir à tricher. Les PJ peuvent faire des pieds et des mains, une seule conclusion s'impose: aucun des concurrents de leur jeune commanditaire n'est responsable du vol. Il faut trouver une autre piste.

EXAMEN DE LA CARRIOLE

Le voleur est habile. Un test de larcin permet de se rendre compte qu'effectivement, la serrure a été crochétée, et refermée en partant. Vu la qualité du travail, il s'agit d'un professionnel bien équipé. Le voleur n'a laissé aucune trace à l'intérieur. Balardin dira avoir remarqué que beaucoup de choses avaient été déplacées, mais que seules les graines avaient disparus. C'est la seule chose qui puisse ressembler à une composante de rituel, donc le voleur savait quoi chercher, ou en tout cas quel genre de chose.

Retrouver des traces à l'extérieur est inimaginable. Il y a beaucoup de passage, et le sol est très damé de toute façon.

Une autre certitude, le vol a été commis le deuxième jour de la foire, en fin d'après-midi, pendant que les PJ chassaient les manticores, et que Balardin faisait sa petite promenade. Donc, en pleine journée.

Les PJ vont donc rapidement se retrouver en face d'une enquête qui piétine. Et puisque le concours approche, Balardin devient de plus en plus nerveux.

MAIS QUI EST LE COUPABLE?

Nous l'avons dit, Balardin, en choisissant de devenir magicien, a mis en péril sa famille. La vérité, c'est qu'il y a plusieurs siècles, son ancêtre, déjà duc de Blancgriffon, a refusé l'hospitalité à une vieille femme malade qui frappait à sa porte. La vieille était un dragon métamorphosé. Elle s'est transformée en magnifique jeune femme et est revenue chez le duc, qui l'a accueillie à bras ouverts. La femme a partagé la couche du duc, et l'a maudit par la même occasion.

Dorénavant, le jour de ses quinze ans, le fils aîné du duc devrait vaincre un griffon en combat singulier, sans quoi tous les Blancgriffon deviendraient stériles, faisant ainsi s'éteindre la lignée. De plus, la malédiction comporte une destruction totale du fief des Blancgriffon. Lorsque la malédiction commencera son effet, le dragon en sera informé, et reviendra raser le château.

Le dragon est mort depuis, mais il a laissé la malédiction à sa progéniture. Le danger de destruction est moindre puisque le dragon est encore bien jeune, mais la fin de la lignée est une terrible réalité. Or, Balardin aura quinze ans dans un mois. Seule solution pour le duc de sauver sa lignée: forcer Balardin à revenir pour vaincre le griffon. C'est pourquoi il a envoyé un voleur pour empêcher son fils de participer au concours. Il espère que le désespoir le fera revenir au bercail. C'était sous-estimer la volonté de Balardin. Le voleur, Elanyel, continue de surveiller Balardin et a déjà remarqué les PJ.

LES BRUTES

Après avoir mené leur enquête quelque temps, et quand vous sentirez que la motivation s'essouffle ou que l'ennui pointe le bout de son nez, le voleur à la solde du père de Balardin va agir. Il a remarqué que des étrangers tentaient d'aider le jeune noble. Cela lui permet de garder un espoir, et donc de rester à Enwerton. Il faut donc décourager ces gêneurs. Notre voleur a donc pris contact avec un groupe de brutes mené par un mage sans scrupule pour faire fuir les PJ. Dès qu'une bonne occasion se présente, ils montent une embuscade. Notons qu'ils ne se battront pas jusqu'à la mort, et que leur but est surtout d'effrayer les PJ. Vous trouverez leurs caractéristiques dans l'annexe 1.

Elanyel reste en retrait et observe la scène. S'ils le repèrent, les PJ pourront donc le poursuivre pour le faire parler. Elanyel possède un score de discrétion de +15, il sera peut-être difficile aux PJ de repérer le voleur avec leur Perception passive. Si vous êtes d'humeur clémente, offrez leur la possibilité d'un test de Perception actif chacun. S'ils ne repèrent pas Elanyel, il finira par se découvrir plus tard en attaquant les PJ à la faveur de la nuit.

POURSUITE À TRAVERS ENWERTON

Si les PJ repèrent Elanyel, il s'enfuit immédiatement à travers la foire. Cette poursuite doit être épique et amusante. La foire d'Enwerton est un endroit propice pour une poursuite digne des films de cape et d'épée...

DÉFI DE COMPÉTENCE – A LA POURSUITE D'ELANYEL

Les PJ poursuivent Elanyel à travers Enwerton. En cas de succès, ils le rattrapent, et le voleur se rend sans combattre (sauf s'il est ouvertement agressé). En cas d'échec, il leur faudra le retrouver avant le concours de rituels, ce qui fera l'objet d'un second défi de compétences.

La description de ce défi comprend quelques incidents lors desquels les personnages pourront engranger des succès (ou des échecs). Inspirez-vous en pour proposer des situations intéressantes à vos joueurs. La poursuite ne doit en aucun cas se résumer à une suite de jets de compétence.

Il est aussi possible de considérer le défi de manière séparée pour chaque PJ. Dès que l'un d'entre eux obtient 3 échecs, il est éliminé de la course, distancé. Mais cela ne veut pas dire pour autant qu'Elanyel échappe à tous les PJ...

Niveau : 7 **Complexité :** 3 (8 succès avant 3 échecs)
Compétences principales : Acrobaties, Athlétisme, Connaissance de la rue, Perception.

Les échoppes couvertes (Acrobaties DD14) : Elanyel bondit sur les toiles tendues au-dessus d'une série d'échoppes. Pour éviter d'être distancé, le PJ doit lui aussi grimper sur les toiles. Si le test est manqué par plus de cinq points, le PJ perce la toile et tombe dans un étal de pommes et de poires. En plus de l'échec pour le défi, il perd une récupération.

Le chariot fou (Athlétisme DD14 ou Nature DD19) : Lorsqu'il passe à côté d'un chariot, Elanyel saisit les rennes et lance les chevaux au galop dans la rue en pente. Chaque PJ doit l'éviter ou subir un échec. Un test d'Athlétisme permet d'éviter le chariot, tandis qu'un test de Nature permet de calmer les chevaux. Outre le succès obtenu, réussir le test de Nature évite aux autres PJ de devoir éviter le chariot.

Le stock de fruits (Acrobaties DD14) : Elanyel renverse une pile de caisses contenant des fruits exotiques. Il faut de l'équilibre pour ne pas chuter à cause des fruits.

La ligne droite (Athlétisme DD14) : Elanyel manque de chance et tourne dans une longue avenue sans obstacles. Ici, la pointe de vitesse prend toute son importance. Réussir le jet d'Athlétisme permet d'engranger un succès.

Le champ de tir (Perception DD14) : Elanyel passe au travers d'un champ de tir où des archers s'entraînent. Il faut réussir un jet de Perception pour passer au bon moment et éviter les flèches. Manquer ce test, en plus de l'échec au défi, fait perdre une récupération au PJ.

L'auberge bondée (Perception DD19 ou Connaissance de la rue DD19) : Elanyel pénètre dans une auberge remplie de monde. Il se glisse dans la foule et espère sortir par l'arrière. Perception permet de le repérer, Connaissance de la rue permet de trouver facilement la porte arrière et d'en bloquer l'accès. Réussir le test de Connaissance de la rue apporte deux succès pour le défi, Elanyel étant acculé.

Autres utilisations des compétences :

Perception (DD8) : le PJ remarque un raccourci. Il n'engrange pas de succès mais peut annuler un de ses échecs ou obtenir un +2 au prochain test.

Connaissance de la rue (DD14) : le PJ se souvient de la disposition des rues et prend une voie parallèle pour remonter Elanyel ou lui barrer le chemin. Réussir ce test permet d'engranger un succès.

Acrobaties (DD19) : le PJ grimpe sur les toits des maisons pour éviter les obstacles de la rue. Ce test permet d'engranger un succès. Le manquer inflige la perte d'une récupération.

DÉFI DE COMPÉTENCES – RETROUVER ELANYEL

Si les PJ ne parviennent pas à rattraper Elanyel, il leur faudra arpenter toute la ville pour espérer le retrouver.

Niveau : 7 **Complexité : 2** (6 succès avant 3 échecs)
Compétences principales : Bluff, Connaissance de la rue, Diplomatie, Intimidation, Perception

Connaissance de la rue (DD8) : Les PJ, lors de la poursuite, n'ont pu éviter de remarquer qu'Elanyel était un elfe. Réussir ce test permet de connaître l'existence, et de retrouver, un quartier à forte densité de population elfique.

Diplomatie (DD14) : Les PJ tentent de convaincre un passant, un tenancier d'auberge, un garde, etc. de leur indiquer où trouver un elfe qui ressemble à Elanyel. Un échec au défi n'est encouru qu'après avoir manqué trois tests de diplomatie. Ensuite, tout le quartier sait que des individus harcèlent tout le monde.

Bluff (DD14) : De même, les PJ tentent de faire croire à quelqu'un qu'ils cherchent un vieil ami avec qui ils ont rendez-vous, ou quelque mensonge du même acabit. Les PJ ne subissent un échec au défi que lorsqu'ils ont manqué trois tests de bluff.

Intimidation (DD14) : A l'instar des deux compétences précédentes, les PJ tentent d'obtenir des informations, par la manière forte cette fois. Utilisez de nouveau la règle des trois échecs.

Perception (DD19, 14 ou 8) : Ce test n'est possible que lorsque les PJ ont déjà obtenu trois succès pour le défi, ce qui signifie qu'ils se rapprochent d'Elanyel. Il permet de repérer Elanyel dans une auberge ou dans la rue. Si les PJ ont déjà obtenu 3 succès, le DD du test est de 19. S'ils ont déjà 4 succès, le DD devient 14, et s'ils ont déjà 5 succès, le DD est de 8.

Succès : les PJ retrouvent Elanyel

Echec : Les PJ restent bredouille. Le jour du concours, Balardin, abattu, décide de rentrer chez lui. Il propose aux PJ de l'accompagner, car il craint le voyage. S'ils refusent, votre scénario s'arrête ici. Sinon, il rebondira à **castel Blancgriffon** quand ils y retrouveront Elanyel, forçant le duc à tout avouer.

L'INTERROGATOIRE

Elanyel se rend assez facilement une fois qu'il est rattrapé. Son seigneur lui laisse le sens de l'initiative si les situations tournent mal. Il se dit donc que la vérité pourrait peut-être forcer ces aventuriers à aider le duc de Blancgriffon. Il raconte alors tout aux PJ: il a été envoyé par son seigneur, le duc de Blancgriffon, père du jeune magicien Balardin pour le forcer à revenir au château avant son anniversaire. Il s'est dit que si le jeune homme ne pouvait pas participer au concours, il serait désespéré et rentrerait au bercail. Hélas, il ne semblait pas se décider, d'autant que quelques personnes se sont mises à rechercher les composantes disparues.

Pourtant, il faut que Balardin rentre au château. Sinon, une grande catastrophe arrivera. Il ne sait pas quoi exactement, mais son maître lui a dit que cela provoquerait la mort de nombreuses personnes. Il se résigne pourtant, et en échange de la promesse des PJ de convaincre Balardin de rentrer auprès de son père et de l'y accompagner, Elanyel dévoile où il a caché les graines de haricot (dans sa chambre, sous une latte du plancher). La bonne âme des PJ devraient accepter (sinon ce ne sont pas de vrais héros)...

LE CONCOURS DE RITUELS

Balardin saute de joie quand les PJ lui annoncent qu'ils ont récupérés les graines de haricot. Lorsqu'ils lui expliquent que tout cela a été orchestré par son père, son sourire disparaît. Mais puisque de nombreuses vies sont en jeu, il accepte de rentrer chez lui accompagné des PJ après le concours. Les PJ peuvent acheter leur place pour le concours, et Elanyel fait de même. De nombreux mages viennent présenter leurs rituels. Certains sont ridicules (créer un bouquet de fleurs instantanément, avec pour seul problème qu'il empest l'haleine d'âne ; changer 10 litres de vin en eau), d'autres sont assez intéressants (enchanter un projectile pour qu'ils reviennent de lui même à son tireur), mais celui qui fait le plus bel effet est celui de Balardin. Il permet en effet de créer un pont improvisé, d'escalader facilement des obstacles, etc. Balardin remporte le prix de 100 pièces d'or, un grimoire tout neuf, et de l'encre de grand qualité. Le jeune homme n'en revient pas. Il paye les PJ, et puis commence les préparatifs pour le voyage...

Elanyel		Level 9 Elite Skirmisher
Medium fey humanoid (elf)		XP 800
Initiative +12	Senses Perception +6	
HP 188; Bloodied 94		
AC 23; Fortitude 21; Reflex 22; Will 21		
Saving Throws +2		
Speed 6		
Action Points 1		
⚔ Dague (at-will; standard) • Weapon		
+14 vs AC; 1d8 + 5 dommages		
⚔ Double attaque (at-will; standard) • Weapon		
Elanyel effectue deux attaques de dague		
↘ Dague de lancer (at-will; standard) • Weapon		
5/10; +14 vs AC; 1d8 + 5 dommages		
⚔ Avantage de combat (at-will; no action)		
Lorsqu'il possède un avantage de combat, Elanyel inflige 1d8 dommages supplémentaires		
← Pluie de dagues (encounter; standard) • Weapon		
Décharge de proximité 3; Elanyel lance jusqu'à 5 dagues sur les ennemis pris dans la décharge. Une seule attaque par ennemi; +14 vs AC; 2d6 + 5 dommages		
Alignment Unaligned		Languages Elven, Common
Skills Acrobatics +15, History +12, Insight +11, Stealth +15		
Str 14 (+6)	Dex 23 (+10)	Wis 14 (+6)
Con 14 (+6)	Int 17 (+7)	Cha 14 (+6)
Equipment Dagger x10		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

CHAPITRE TROISIÈME

BLANCGRIFFON

Cette deuxième partie du scénario va conduire les PJ et Balardin dans le duché natal du jeune mage. Un court voyage, mais qui les rapproche inexorablement d'une échéance mortelle pour la lignée Blancgriffon. Les PJ auront-ils le courage d'affronter les dangers qui les attendent?

VOYAGE VERS BLANCGRIFFON

Balardin et les PJ, peut-être accompagnés d'Elanyl, prennent la route vers le duché de Blancgriffon. Nous sommes trois semaines avant l'anniversaire de Balardin, date qui sonnera l'extinction de la lignée Blancgriffon, et la destruction du domaine par un dragon (ce que tous ignorent). Le voyage va durer une semaine, pendant laquelle toute la troupe pourra apprendre à mieux se connaître. Balardin a perdu sa joie, et angoisse à l'idée d'affronter la colère de son duc de père. Elanyl, s'il est présent, affiche quant à lui la satisfaction de la mission accomplie. Il ne doute cependant pas une seconde que tout cela cache quelque chose de plus important.

Pour rythmer le voyage, vous pouvez proposer une petite escarmouche avec un monstre errant. Ceci n'apporte rien au scénario, mais peut aider à former une cohésion. Attention cependant de ne pas tuer Balardin. Cette rencontre devrait être assez facile.

LE DUCHÉ DE BLANCGRIFFON

Après une semaine assez tranquille, la petite compagnie atteint Blancgriffon, petit fief, mais très prospère. Les paysans ont l'air bien nourris et heureux, l'accueil est chaleureux. A l'arrivée au château, les PJ sont immédiatement conduits auprès du duc, qui les attend avec impatience.

CASTEL BLANCGRIFFON

Les murailles qui entourent le château sont hautes de 6 à 7 mètres et épaisses de deux. Elles sont construites en pierre blanche. Les bâtiments du village ne dépassent que rarement les deux étages, dont seul le premier est en pierre. Le château domine le village, lui aussi construit en pierre blanche. Il est d'une architecture martiale très classique. Une muraille carrée dotée de quatre tours rondes à ses coins. Le château possède un donjon. L'ensemble n'est pas très joli.

A leur arrivée dans la salle d'audience, le duc, tout de blanc et rouge vêtu, fait les cents pas. Il se tourne vers Balardin, le regarde d'un air très fâché. Il se tourne ensuite vers Elanyl: « Bonjour Elanyl. Merci d'avoir encore une fois réussi ta mission. Explique-moi qui sont ces gens, et j'exposerai la situation critique dans laquelle nous plongeons les idées saugrenues de mon magicien de fils ».

Elanyl expose alors l'histoire, le concours de rituels, le vol des composantes, l'intervention des PJ, et la conclusion. Il explique également comment Balardin a magnifiquement remporté le concours de sortilèges.

Le duc ne semble prêter aucune attention à cette glorieuse victoire. Il se lève, va se poster devant la fenêtre, le regard dans le lointain. Il respire profondément, et s'adresse à toute l'assemblée d'une voix grave: « hélas, nous n'avons que faire d'un haricot magique... Laissez-moi vous conter la malédiction qui pèse sur la famille Blancgriffon depuis des siècles... ».

Le regard toujours porté vers l'infini, la voix triste, le duc commence son histoire: « Il y a 670 années, Archibald duc de Blancgriffon était un fier guerrier. Ses prouesses militaires lui valaient l'admiration de tous. Sa femme était morte en couche, mais son jeune fils semblait un prometteur héritier. Un soir de tempête, une vieille femme s'est présentée au château. Elle était laide et malade, et demandait l'hospitalité pour la nuit. Effrayé par l'horrible femme, le duc l'a jetée à la porte. Une heure plus tard, une autre femme venait demander à s'abriter contre la pluie. Celle-ci était jeune et belle. Mon ancêtre, impressionné par cette beauté, accueillit la dame. Cette dernière, reconnaissante, partagea la couche d'Archibald. Et par cet acte impur, le duc de Blancgriffon scella le destin de sa lignée. Au petit matin, la jeune fille se posta en haut du donjon. Hurlant pour être entendue du duc et de la populace, elle se transforma sous leurs yeux en une horrible vieille femme. « Archibald de Blancgriffon », cria-t-elle, « tu n'es qu'un aveugle qui ne voit que la beauté extérieure des gens. Pour avoir refusé l'hospitalité à une vieille femme malade, contemple ma vraie forme! ». La vieille se transforma à nouveau. En quelques instants, sur le toit du donjon, se tenait un gigantesque dragon aux écailles dorées. Le monstre parla de nouveau: « je te maudits, Archibald de Blancgriffon. A partir de cet instant, tous les aînés mâles de ta lignée devront vaincre le griffon que tu arbores fièrement sur ton blason en combat singulier le jour de leurs quinze ans. Si ce combat n'avait pas lieu, ou s'il devait être perdu, tous les Blancgriffon deviendraient immédiatement stériles. De plus, j'en serais avertie, et je reviendrais détruire ton domaine ». Eructant un hurlement de rage et une longue colonne de flammes vers le ciel, le dragon s'envola, s'adressant une dernière fois au duc: « Souviens-toi de la malédiction de Dajavanprehiir »...

Depuis, tous les ducs de Blancgriffon sont entraînés à la guerre dès leur plus jeune âge. Car effectivement, le jour de ses quinze ans, un griffon se pose dans la cour du château. Le jeune homme doit donc vaincre le monstre. Depuis plus de six siècles, les aînés des Blancgriffon se prêtent à ce rituel, remportant à chaque fois le duel. Et toi, mon fils, en choisissant la voie de la magie, tu mets en péril la survie de notre lignée, et la vie des gens qui vivent dans ce domaine. Tu auras quinze ans dans 18 jours. Je crains que ce jour là, le griffon ne fera qu'une bouchée de toi et de tes maigres sortilèges. »

UNE VISITE IMPROMPTUE

C'est à cet instant que l'on frappe à la porte de la salle. Le duc crie un « entrez » assez autoritaire, et un garde annonce qu'un vieil homme insiste pour voir le duc au plus vite. Entre alors un vieillard assez aisément identifiable comme un magicien. Aggadrin, le maître de Balardin, porte un lourd ouvrage sous le bras, et arbore un sourire éclatant. Balardin est surpris. Il se lève, heureux de revoir son ami: « Maître? Quel plaisir de vous retrouver! Mais que venez-vous faire ici? ». La mage n'a pas le temps de répondre, le duc élève la voix: « Silence mon fils. Aggadrin, ne vous avais-je pas intimé l'ordre de ne jamais revenir? ». Et Aggadrin de répondre: « Oui mon seigneur, c'est exact. Mais je crois que la présence de ces fiers aventuriers sous votre toit représente une occasion unique de lever la malédiction qui pèse sur votre famille ».

Ici vont sans doute survenir quelques remarques des PJ. Laissez-les imaginer qu'ils vont devoir affronter un dragon qui était déjà adulte il y a six siècles. Puis reprenez les explications d'Aggadrin.

« Je possède ici un ouvrage que j'ai acheté à une guilde qui se concentre sur tout ce qui touche aux dragons. Ce livre est un arbre généalogique, rédigé en draconique, qui nous apprend

que Dajavanprenshiir est morte il y a une vingtaine d'années. La malédiction a été transmise à son fils, le jeune dragon Assekensaravinar. Or la guilde des dragonniers m'a indiqué que si le dragon tutélaire d'une malédiction est vaincu, la malédiction est levée. Assekensaravinar attend sagement, dans son antre, à une semaine d'ici, que des aventuriers comme ceux-ci viennent lui faire la peau, enfin, les écailles. Offrez-leur une bonne récompense, et je suis sûr qu'ils accepteront d'affronter le monstre qui est encore bien jeune... ».

Le duc juge l'idée fort intéressante. Il fait face aux PJ, et leur propose, sans autre préambule, 10000 pièces d'or pour la mort d'Assekensaravinar. Parions que les PJ vont négocier ce prix à la hausse, ou bien fuir à toutes jambes (ce qui condamne les Blancgriffon à l'extinction). Espérons que vous jouez avec des héros, encore une fois...

PRÉPARATIFS

Les PJ n'ont sans doute jamais affronté un dragon. Le livre d'Aggadrin possède néanmoins quelques informations qui pourront leur servir. Chaque information est obtenue par un jet de Nature, dont la difficulté est notée entre parenthèse.

- Se protéger contre le souffle dévastateur du monstre est indispensable (8).
- Des armes bien affûtées, enchantées si possible, seront les bienvenues (8).
- Il faut aussi éviter d'affronter le dragon en extérieur, car il pourrait s'envoler hors de portée des armes des PJ. Alors que dans son antre, ses mouvements sont plus limités (14).
- D'après les conseils des dragonniers, il vaut mieux observer l'endroit, et puis établir un plan (14).
- La meilleure solution est d'attendre que le dragon quitte son antre et de l'y attendre en montant une embuscade (14).

Aggadrin fournit aux PJ une carte de la région, avec l'itinéraire pour se rendre à l'antre de Assekensaravinar. Cet antre se situe à flanc de colline, à six jours de marche vers le nord. Une grotte gigantesque, dont l'entrée est camouflée, mène vers les profondeurs de la terre. C'est là, dans une grande salle, que le dragon a établi son fief.

La route qui mène à l'antre du dragon est très calme. Au fur et à mesure que l'on s'approche des collines, la végétation se fait plus rare (une conséquence de la forte teneur en soufre du sol, ce qui a attiré le dragon dans les parages).

L'ANTRE D'ASSEKENSARAVINAR

Il faut escalader la colline jusqu'à mi-hauteur. De là, en inspectant un peu, on peut trouver facilement l'entrée de la grotte, qui est surtout camouflée pour être difficilement repérable du ciel (un dragon ne craint que ses pairs, son orgueil l'empêche d'imaginer une menace venant du sol).

La caverne s'ouvre sur un très large tunnel dans lequel le dragon peut sans doute encore voler. Il s'enfonce plus ou moins droit vers le nord, s'enfonçant régulièrement vers les profondeurs de la terre. Après quelques dizaines de minutes de marche, on se trouve déjà sans doute sous le niveau de la plaine, et plus du tout sous la colline. Après une heure, le tunnel se rétrécit, le dragon doit alors sans doute marcher (les traces en attestent, Nature DD14). Evidemment, ce tunnel n'est pas du tout éclairé.

Il faut marcher près de deux heures pour atteindre l'antre proprement dit. Il s'agit d'une gigantesque salle. En son centre, un cratère laisse échapper de la vapeur d'eau chargée de soufre. Il s'agit d'une source d'eau bouillante dans laquelle

aime se baigner le dragon. La vapeur s'étend dans toute la caverne, réduisant la visibilité à quelques mètres.

Dans un renforcement de la caverne, sur la droite, se trouve le lit d'Assekensaravinar, composé d'un trésor immense. La valeur n'est pas si énorme, mais comme tout est principalement en pièces de cuivre et d'argent, cela lui fait une couche respectable. Enfin, une forêt de stalagmites se trouve au fond de la caverne. Des PJ malins pourraient s'en servir lors du combat, car le dragon ne peut s'y aventurer à cause de sa taille.

SUS AU DRAGON !

Les PJ vont inventer de nombreux plans différents, impossible donc de prévoir le déroulement de la bataille. Mais de toute façon, cela doit être ardu, dangereux, épique, sanglant, et enflammé bien sûr! Soyez sans pitié, c'est un dragon tout de même! Et puis nous sommes au point d'orgue du scénario, alors donnez-en pour leur argent aux PJ...

Assekensaravinar, Jeune dragon d'or		Level 9 Solo Controller
Large natural magical beast (dragon)		XP 2,000
Initiative +7	Senses Perception +12; darkvision	
HP 380; Bloodied 190	AC 23; Fortitude 21; Reflex 23; Will 21	
Resist 15 fire	Saving Throws +5	
Speed 6, fly 10 (hover), overland flight 15	Action Points 2	
⚔ Morsure (at-will; standard) • Fire		
Allonge 2; +14 vs AC; 3d8 + 2 dommages + 1d6 dommages de feu		
⚔ Griffes (at-will; standard)		
Allonge 2; +14 vs AC; 3d4 + 4 dommages		
⚔ Double Attack (at-will; standard)		
Assekensaravinar réalise deux attaques de griffes		
⚔ Riposte de l'aile ardente (at-will; immediate reaction, when the young gold dragon is hit by a creature adjacent to it) • Fire		
+13 vs Fortitude; la cible est poussée de 5 cases et subit 5 dommages de feu continus (sauvegarde annule)		
⚔ Souffle (recharge 2; 1i; standard) • Fire		
Décharge de proximité 5; +11 vs Reflex; 2d6 + 5 dommages de feu, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule). Echec: demi-dégâts		
⚔ Souffle en péril (encounter; free, when first bloodied) • Fire		
Le Souffle d'Assekensaravinar se recharge et il l'utilise immédiatement		
⚔ Présence terrifiante (encounter; standard) • Fear		
Décharge de proximité 5; cible les ennemis; +11 vs Will; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour suivant d'Assekensaravinar. Effet secondaire: la cible subit une pénalité de -2 à ses jets d'attaque (sauvegarde annule)		
Malédiction (at-will; no action)		
Assekensaravinar est le dépositaire de la malédiction qui affecte la famille Blancgriffon. A sa mort, s'il ne possède aucune descendance, la malédiction est annulée		
Alignment Unaligned	Languages Common, Draconic	
Skills Arcana +15, Athletics +13, Diplomacy +13, Insight +12, Intimidate +13		
Str 18 (+8)	Dex 16 (+7)	Wis 16 (+7)
Con 15 (+6)	Int 23 (+10)	Cha 18 (+8)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

CONCLUSION

Les PJ survivants sont payés par le duc de Blancgriffon. Mais le plus reconnaissant, c'est Balardin, qui est aujourd'hui libre de devenir magicien comme il le désire tant. Il va reprendre la route avec Aggadrin une fois les festivités terminées. (Oui, le duc organise un banquet pour fêter la libération de sa famille). Les PJ se sont fait un nouvel ami très fidèle et très reconnaissant...

Pour la suite, n'oubliez pas que Balardin possède une carte au trésor. S'il l'a promise aux PJ en paiement de leurs services, il la leur donne. Sinon, Il pourrait bien demander aux PJ de l'accompagner dans la quête de ce trésor, et de partager les gains équitablement...

ANNEXE 1 – LES BRUTES

La rencontre est de niveau 6 pour cinq personnages de niveau 7. Utilisez le Guide du Maître pour la modifier si vous avez un groupe de taille ou de niveau différent.

Zlatan, le chef de brutes		Level 8 Controller
Medium natural humanoid (human)		XP 350
Initiative +6	Senses Perception +12	
HP 86; Bloodied 43		
AC 22; Fortitude 19; Reflex 21; Will 17		
Speed 6		
⚔ Dague (at-will; standard) • Weapon		
+13 vs AC; 1d8 + 2 dommages		
☞ Bouge de là ! (at-will; standard) • Force		
Ranged 10; +12 vs Will; 2d6 + 5 dommages de force, et Zlatan glisse la cible de 2 cases		
☞ Propulsé dans les airs (recharge ☞ ☞; standard) • Force		
Ranged 10; +12 vs Fortitude; 3d10 + 5 dommages et la cible se retrouve au sol		
🎭 Marionnettiste (encounter; standard) • Force		
Explosion 1 à 10 cases; cible tous les ennemis dans l'explosion; +10 vs Fortitude; 3d8 + 5 dommages et Zlatan glisse la cible de 2 cases		
🏠 A l'abri (recharge ☞ ☞ ☞; standard) • Teleportation		
Zlatan se téléporte de 3 cases et gagne +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de son tour suivant		
Alignment Unaligned		Languages Common
Skills Endurance +11, Insight +12, Arcana +14		
Str 14 (+6)	Dex 15 (+6)	Wis 17 (+7)
Con 14 (+6)	Int 20 (+9)	Cha 14 (+6)
Equipment Dagger		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Hedron, la grosse brute		Level 7 Brute
Medium natural humanoid (human)		XP 300
Initiative +4	Senses Perception +3	
HP 99; Bloodied 49		
AC 19; Fortitude 19; Reflex 16; Will 14		
Speed 6		
⚔ Gourdin clouté (at-will; standard) • Weapon		
+10 vs AC; 2d6 + 6 dommages		
👊 Attaque de la grosse brute (recharge ☞ ☞ ☞; standard)		
+10 vs AC; 3d10 + 5 dommages et la cible est hébétée (sauvegarde annule)		
☞ Tornado de la brute (encounter; standard) • Weapon		
Explosion de proximité 1; +8 vs Reflex; 2d6 + 6 dommages, et la cible subit 5 dommages continus (sauvegarde annule)		
Alignment Unaligned		Languages Common
Skills Intimidate +6, Streetwise +6		
Str 20 (+8)	Dex 12 (+4)	Wis 10 (+3)
Con 19 (+7)	Int 8 (+2)	Cha 6 (+1)

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Elina, la belle brute		Level 7 Skirmisher
Medium natural humanoid (human)		XP 300
Initiative +13	Senses Perception +9	
HP 74; Bloodied 37		
AC 21; Fortitude 17; Reflex 21; Will 19		
Speed 6		
⚔ Rapide (at-will; standard) • Weapon		
+12 vs AC; 2d6 + 7 dommages		
⚔ Vive lame (at-will; standard) • Weapon		
+12 vs AC; 2d6 + 7 dommages et Elina se décale de 1		
⚔ Danse de la rapière (recharge ☞ ☞; standard)		
+12 vs AC; 1d8 + 5 dommages; Elina se décale ensuite de 3 cases et peut réaliser une attaque secondaire contre une autre cible		
Attaque secondaire; +12 vs AC; 3d8 + 5 dommages		
Avantage de combat (at-will; no action)		
Si Elina possède un avantage de combat, elle inflige 1d6 dommages supplémentaire		
Alignment Unaligned		Languages Common
Skills Acrobatics +14, Athletics +9, Bluff +11, Stealth +14, Thievery +14		
Str 13 (+4)	Dex 23 (+9)	Wis 13 (+4)
Con 10 (+3)	Int 13 (+4)	Cha 17 (+6)
Equipment Rapière		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.

Kadjin, la petite brute		Level 7 Artillery
Small natural humanoid (halfling)		XP 300
Initiative +10	Senses Perception +9	
HP 62; Bloodied 31		
AC 19; Fortitude 17; Reflex 19; Will 17		
Speed 5		
⚔ Dague (at-will; standard) • Weapon		
+12 vs AC; 1d8 + 2 dommages		
🏹 Arbalète (at-will; standard) • Weapon		
Ranged 15/30; +14 vs AC; 2d6 + 3 dommages		
☞ Tir dans les pattes (recharge ☞ ☞ ☞; standard)		
Ranged 15/30; +14 vs AC; 3d8 + 3 dommages et la cible est ralentie (sauvegarde annule)		
Discretion du sniper (at-will; no action)		
Lorsqu'il effectue une attaque d'arbalète alors qu'il est caché, si Kadjin manque son attaque, il est toujours considéré comme caché.		
Alignment Unaligned		Languages Common
Skills Acrobatics +15, Stealth +15		
Str 11 (+3)	Dex 25 (+10)	Wis 12 (+4)
Con 14 (+5)	Int 12 (+4)	Cha 13 (+4)
Equipment Crossbow, Crossbow Bolts (20), Dagger		

© 2009 Wizards of the Coast LLC, a subsidiary of Hasbro, Inc. All rights reserved. This monster statistics block has been generated using the D&D Adventure Tools.