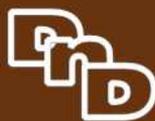


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

QUAND LE CULTTE S'EN MÊLE



QUAND LE CULTE S'EN MELE

SCENARIO POUR 3 à 6 JOUEURS DE NIVEAU 7-9

COALITION MALEFIQUE :

Il était une fois ... un dragon vert du nom de «Rûhkzorm». Le vénérable était âgé de 983 ans. Toutes les créatures de la forêt avoisinante à son antre craignaient ses colères et lui offraient régulièrement des offrandes et des sacrifices afin de le calmer. Sa suprématie sur son territoire était totale, et nul n'osait la remettre en cause.

Un jour, quatre humains pénétrèrent dans sa forêt. Immédiatement averti par ses espions, Rûhkzorm alla à la rencontre de son alléchant futur repas. Comme à son habitude, le dragon se montra dans toute sa puissance afin de jouir de la frayeur qu'il inspirait. Terrorisés, les hommes se mirent à genoux et implorèrent le ver de les épargner parce qu'ils avaient un message important à lui délivrer.

Intrigué, Rûhkzorm les conduisit dans sa caverne et les écouta (le repas pouvait bien attendre quelques minutes). Les quatre intrus se déclarèrent comme faisant partie du Culte du Dragon ; et envoyés par Nolwen la magicienne dirigeante du culte dans la région. Ils lui proposèrent aide et servitude et surtout l'immortalité en tant que dracoliche.

Le dragon réfléchit plusieurs jours durant. L'immortalité lui permettrait d'agrandir son territoire, ses richesses. Peut-être même pourrait-il se mesurer à la furie d'un dragon rouge avec le temps.

La décision était prise ; il accepta l'alliance. Deux des hommes rentrèrent annoncer la bonne nouvelle à Nolwen. Les deux autres servirent la bonne cause : Rûhkzorm réfléchit mieux le ventre plein !!

ENLEVEMENT :

L'aventure commence dans la demeure de chaque personnage. De nuit et profitant du sommeil des aventuriers, un tyrannoeil monstrueux se matérialise en compagnie de deux hommes, serviteurs du Culte et tout de noir vêtus, dans leur retraite respective.

Ce dernier du nom de « Yöm » est envoyé par Nolwen et a pour mission de capturer chaque aventurier dont les hauts faits passés lui ont été narrés (dans le cas présent, vos joueurs). Le sommeil lourd des aventuriers aidant, il ne devrait pas être trop difficile au tyrannoeil et ses acolytes de maîtriser les valeureux dormeurs. Pour plus de sûreté, les deux compères répandront silencieusement le contenu d'une fiole soporifique assez puissante dans la pièce.

Au cas où un aventurier plus robuste que les autres s'éveillerait avant sa capture, le tyrannoeil s'exprimerait en ces mots :

« Tes exploits sont arrivés jusqu'aux oreilles de ma maîtresse. « Nolwen » a besoin de toi. L'heure est grave. Prends tes affaires et accompagnes moi. Tu ne le regretteras pas. Je ne puis en dire plus, le temps est compté ».

Bien évidemment, ce petit discours n'est qu'une fourberie pour piéger l'aventurier. Que ce soit de gré ou de force, le tyrannoeil utilisera ses yeux pour maîtriser le PJ et l'emmènera avec lui jusqu'à Nolwen.



Fait comme un rat ...

Les joueurs émergeront des brumes d'un lourd sommeil, dans une geôle nauséabonde, sans leur équipement et avec une énorme migraine qui passera au bout de quelques minutes. A leur stupeur, ils se rendront compte qu'ils ont autour du cou un collier en forme de dragon impossible à retirer.

Une heure après, le tyranoeil accompagné d'une dizaine d'hommes, tout de noir vêtus, viendra les chercher et les emmènera à travers plusieurs corridors poussiéreux jusqu'à une somptueuse salle. Ils feront la connaissance de Nolwen, magicienne et maîtresse des lieux. Elle leur apprendra qu'ils se trouvent sur « l'île de l'ancienne montagne » (la légende dit que la montagne touchait les étoiles et celles-ci furieuses la coulèrent jusqu'à ce que n'émerge plus que le sommet). Ces souterrains sont occupés depuis peu. Ils ne sont qu'une étape dans la quête de la magicienne. Les PJ pourront remarquer que sa langue est coupée en deux comme celle d'un serpent, ... ou d'un dragon, signe distinctif de haut rang dans le Culte. Puis, elle leur expliquera la situation, d'une voie mielleuse :

- « Il y a deux jours, un voleur ssss'est introduit chez moi. Csst homme m'a privé d'un livre très précssieux à mes yeux. Il faut à tout prix le retrouver. C'est pourquoi je vous ai choisi. Actuellement, le voleur est au village de « Tarak ». La ssssseule chose importante que vous avez à ssssavoir est que csss'est un vampire du nom de « Aliossss ».

- « Ah oui, j'allais oublier !! Vous avez toussss un charmant petit collier autour du cou. Non, n'esssayez pas de les enlever, csse n'est pas chose posssssible. Moi sssseul en ai le contrôle. Ils me permettront de toujours ssssavoir où vous êtes ; et le cas échéant de vous punir ssssi vous vous écartez de la voie que je vous ai choisie. Ramenez-moi le ssssang du vampire et le livre en tant que preuve et je vous libérerai. Beurk et Yöm vous accompagneront. »

A cet instant, un ogre aux muscles noueux sortira d'un coin sombre de la pièce. Voilà Beurk !

L'équipement sera rendu aux PJ avec une gousse d'ail pour chacun, et ils partiront en compagnie de l'ogre et du tyranoeil vers Tarak.

Normalement, la présence des deux Monstres dans le groupe dissuadera les attaques des tribus gobelines et des bandits de grand chemin, mais sait on jamais ...

Ce qu'il faut savoir

Le but de Nolwen est double. Effectivement, elle veut récupérer un livre car c'est une copie de l'inestimable « Draconomicon », le livre des dragons dans lequel est décrit la cérémonie qui permet de transformer un dragon en dracoliche.

De plus, plusieurs ingrédients sont nécessaires au rituel. Nolwen les possède tous sauf un : le sang d'un vampire. Elle espère que les PJs lui ramèneront le sang et le livre.

Pour plus de sûreté et un zeste de perversité paranoïaque, la magicienne fait suivre la troupe par un diabolin (familier invoqué) invisible. Elle reste en contact télépathique avec lui. Ainsi, elle pourra surveiller le déroulement des événements. (Yöm est au courant).

Nolwen se refuse à récupérer le livre et le sang du vampire elle-même. Un vampire est un adversaire redoutable. Elle ne tient vraiment pas à se frotter à lui. De peur de montrer un signe de faiblesse, elle n'a pas demandé, non plus, au dragon de s'acquitter de cette tâche. Elle a une réputation à maintenir.



Le village de Tarak

Tarak est un village de fermiers et d'éleveurs de moutons. Composé d'une dizaine de maisons, le village garde les traces d'un saccage passé. Plusieurs demeures ont été rebâties sur les ruines des précédentes. Cela se voit à l'œil nu. Des moutons envahissent chaque recoin de la place centrale. Les villageois semblent être craintifs (la vue de Yöm et de Beurk n'arrange pas cet état de fait). Ils ne sont pas très bavards, mais pas courageux non plus. Un peu de fermeté leur déliera rapidement la langue. Une petite discussion à

l'auberge apprendra au PJ l'existence de Rûhkzorm et sa domination de la région depuis des lustres. Personne ne déclarera connaître Alios.

Alios

Alios était le chef du village de son vivant.

Il y a vingt ans, un puissant vampire attaqua le village et blessa mortellement Alios qui s'était interposé pour stopper le massacre. Le vampire, une fois repu reprit son chemin. Les survivants enterrèrent les victimes de l'hécatombe.

Trois jours plus tard, Alios revint en tant que vampire. Sa nouvelle condition avait légèrement fait changer sa façon de penser sans, toutefois, tomber dans le mal. Le village entier criait au miracle. Cependant, Alios était conscient de sa condition funèbre bien qu'il n'en dit mot à personne. C'est pourquoi, il influença les villageois pour augmenter l'élevage de moutons prétextant qu'ils seraient offert en sacrifice à Rûhkzorm. Depuis, il prélève une partie des moutons destinés au dragon ; ce qui lui permet de ne pas boire le sang des gens de son village.

Le vampire a effectivement volé le Draconomicon à Nolwen. Il espérait y trouver un moyen pour redevenir normal. Hélas, il n'a pas été capable de déchiffrer le manuscrit. Ce dernier est caché dans la cave, de la maison d'Alios à côté du cercueil.

La nuit tombée, Alios réunira les villageois dans une grange et les convaincra que le meilleur moyen d'éloigner le dragon vert pour plusieurs mois serait de lui offrir les étrangers (PJ) qui posent des questions sur sa personne. Alios compte bien s'en garder un pour lui (après tout, le sang des aventuriers doit être meilleur que celui de vulgaires moutons !). L'auberge où logent les aventuriers sera prise d'assaut par les villageois, Alios en tête.

Les événements se gâtent

Les villageois en fuite et Alios mort, Beurk prélèvera trois fioles du sang du vampire. Puis, Yöm ordonnera aux PJ de fouiller la demeure d'Alios et de retrouver rapidement le livre.

Une fois les deux éléments en sa possession, Yöm demandera au diabolotin d'apparaître. Il lui confiera les fioles et le livre et le renverra près de Nolwen.

La magicienne, via le diabolotin, déclarera au groupe ceci :

« Vous avez correctement rempli la mission que je vous avais confiée. Le sang du vampire rendra le dragon encore plus puissant qu'il ne l'est déjà. Gloire au futur dragon mort-vivant ! Gloire à la dracoliche ! Gloire au Culte du Dragon ! Yöm, Beurk, débarrassez moi de ces infâmes pourcsseaux, désormais inutiles ! ! ».

Les deux serviteurs du Culte du dragon utiliseront toutes leurs capacités pour exécuter l'ordre de leur maîtresse.

SERVITEURS DU CULTE : Guerriers niv. 3, AL : LM, Pv : 12, CA : 6 (armure de cuir cloutée + bouclier), ThAC0 : 18, Dégâts : 1d6 / 1d8 (épée courte).

Après quelques rounds de combat, les PJs pourront voir avancer vers eux, un vieil homme encapuchonné. Il se mêlera activement à la mêlée en faveur des PJs. Ses vêtements sont sales. Une fois le combat fini, il retirera sa capuche. Ses traits sont tirés. La fatigue se lit sur son visage. L'inconnu sera sur ses gardes, près à manier son bâton de marche, même si en apparence, il ne semble pas être très dangereux.

Le nouveau venu se nomme lui-même « Limier » et après s'être assuré de la bonne foi des joueurs, il leur révélera qu'il est un ménestrel et leur demandera de lui raconter toute leur histoire.

Une fois fait, il leur racontera la sienne : Il est sur la piste de Nolwen, membre du Culte du Dragon, depuis plusieurs semaines. Ses informateurs l'ont conduit jusqu'au village de Tarak. Maintenant qu'il sait qu'un dragon vit dans les parages et que Nolwen possède le Draconomicon et du sang de vampire, il ne fait plus

aucun doute qu'ils vont essayer de transformer le ver en dracoliche. Limier sollicitera la bienveillance du groupe pour l'aider à débarrasser la surface de Toril d'une telle créature cauchemardesque. Il fera remarquer aux joueurs qui voudraient retourner à « l'île de l'ancienne montagne » que Nolwen n'y est certainement déjà plus. La décision la plus sage étant de partir vers l'ancre de Rûhkzorm en espérant ne pas y arriver trop tard.

La raison principale de la présence de Limier est de pouvoir aider le groupe d'aventuriers au cas où ceux-ci n'arriveraient pas à faire face à Nolwen et la dracoliche.

Que de méchants !!

Il est possible qu'en chemin, les valeureux joueurs fassent la rencontre de quelques géants à la solde du dragon (au bon désir du MD)

Quand les aventuriers pénétreront dans la forêt, il pourront s'apercevoir, tout de suite, que le silence y règne. Pas un signe de vie, pas un mouvement ne trouble la forêt, si ce n'est la danse des feuilles dans le vent. Il semblerait que toutes les créatures vivantes aient déserté le secteur.

Au centre de la forêt, au milieu d'une clairière, un gouffre entaille profondément la surface du sol : c'est l'entrée de l'ancre de Rûhkzorm. Le gouffre est profond d'une cinquantaine de mètres, et aboutit dans une vaste caverne que la lumière du clair de lune n'atteint pas. Seule la magie ou l'escalade permettent l'accès à la caverne tout en bas.

Dans la caverne, un large tunnel s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Une légère odeur de chlore flotte dans les airs. Après un dédale de cavernes et de couloirs aux dimensions gigantesques, et au bout de quelques kilomètres de marche, le groupe débouchera dans la plus vaste caverne qu'ils n'aient jamais traversé jusque là.

Nolwen est au milieu de la salle (sort d'illusion, elle est cachée dans un renfoncement de la paroi de la caverne), une aura féérique entourant son corps. Derrière elle, un énorme tas d'or dépasse sa tête d'un mètre. Elle leur parlera en essayant de les convaincre qu'il est trop tard, que leurs efforts sont futiles devant le Culte du Dragon.

Elle leur fera remarquer qu'ils portent toujours les colliers autour du cou, et que si ils continuent à entraver le cours du « destin », les membres du Culte les pourchasseront à jamais. Limier fera tout pour que les PJs ne cèdent pas.

Le but de cette discussion est de détourner l'attention des aventuriers et de permettre à Rûhkzorm, accroché à la voûte de la caverne, d'évaluer chaque membre du groupe et leur puissance respective. La dracoliche les a entendu arriver de loin grâce à sa capacité naturelle de clairaudience.

Averti par la magicienne, que le groupe est puissant, la dracoliche ne renoncera pas à ses habitudes de dragon vert et utilisera sans hésiter ses attaques les plus puissantes en premier (ne pas oublier qu'une dracoliche ne peut pas parler, ni utiliser son souffle pendant sept jours suivant sa transformation, ce qui amoindri les forces contre les PJs).

Enfin, la dracoliche passera à l'attaque, aidée de la magie de Nolwen.

Note au DM : Etant aphone, Rûhkzorm ne peut lancer que des sorts non verbaux.



RECOMPENSE OU GLOIRE ?

Le trésor du dragon est assez important. Limier proposera au groupe de donner le trésor aux villages de Taarak et Umpi en tant que dédommagement des ravages causé par le dragon depuis des décennies. Il insistera sur les bienfaits de ce geste pour la reconstruction de la région. Cependant, il n'imposera pas son idée. (N'oubliez pas qu'un joueur ne peut emporter que ce que sa force ou ses moyens magiques lui permettent).

Si Limier juge que certains parmi le groupe ont les qualités requises pour faire parti des ménestrels, il leur proposera de les parrainer (certainement pas ceux qui auront pris une part du trésor !). Cette introduction parmi les ménestrels sera officialisée quelques jours plus tard par le don d'un insigne avec une lune et une harpe argentées, symbole de l'ordre.

Note au MD : Etre ménestrel implique le respect d'un certain code. Un petit rappel de celui-ci pourrait être utile au MD :

- Les Ménestrels cherchent à protéger les nations pacifiques et les cités du Cormyr, de la Sembie, des Vaux et des villes marchandes.
- Ils luttent, notamment contre les invasions des tribus gobelines, les plans machiavéliques de Thay et les actions maléfiques des Zhentarim et du Culte du Dragon.
- Les Ménestrels aspirent à maintenir un équilibre entre le sauvage et le civilisé, entre l'artificiel et le naturel, entre l'homme et la nature.
- Les Ménestrels conservent les histoires des anciens de manière à pouvoir transmettre l'expérience de ce savoir aux générations à venir.
- Les buts, biens, et idéaux des Ménestrels doivent primer.
- Un Ménestrel qui agit mal perd tout le soutien des autres membres et sera, si la situation l'exige, traqué, emprisonné, exilé sur un autre plan, ou tué... Bref, il sera mis hors d'état de nuire si il persiste dans le mal.

Ecrit par : Yann-Michael Daranas
Illustration de couverture : Clyde Calwell
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1 : Personnages

Alios : Vampire : AL : CN, Dv : 8+3, Pv : 55, CA : 1, ThAC0 : 13,
Dégâts : 5d2 ou absorption d'énergie, XP : 3000, défenses spéciales : ne peut être touché que par des armes magiques +1 ou mieux.

Cueilli par la mort à l'âge de 50 ans, Alios a conservé le charisme (18) qui lui a permis de diriger les villageois.

Doté du talent de pouvoir convaincre les foules, le vampire est toujours le chef du village de Taarak, malgré sa condition de mort-vivant.

Alios a principalement deux buts : protéger le village et ses habitants ; et essayer de redevenir un être normal. Le reste ne l'intéresse pas.



Beurk : Ogre : AL : CM, Dv : 7, Pv : 33, CA : 3, ThAC0 : 14, Dégâts : 2d6+3 ou arme, XP : 420.

Mercenaire pour le compte de la magicienne (et non pas du Culte du Dragon), Beurk mesure 3m20 de haut et pèse 170 kg.

Peu nombreux sont ceux qui osent le défier.

Horriblement laid, il n'hésite pas à écraser sous son poing tous ceux qui lui en font la remarque, y compris les membres du Culte.

Pour lui, ces derniers ne sont que des fous. On ne contrôle pas un dragon ; il vous mange !



Diablotin : AL : LM, Dv : 2+2, Pv : 10, CA : 2, ThAC0 : 19, Dégâts : 1d4, XP : 650.

Invoqué par Nolwen, la petite créature diabolique essaye de prendre le contrôle des actions de Nolwen.

Mensonge par omission, demi-vérité et toutes autres fourberies du même genre sont ses armes préférées.

Bien qu'obligé d'être fidèle au mage qui l'a invoqué, il peut aider qui que se soit s'il en tire un avantage personnel.



Fermiers de Tarak : Guerriers niv. 0, Nbre : 35, AL : CN (LB vis à vis d'Alios), Pv : 2, CA : 9, ThAC0 : 18, Dégâts : 1d4 (fourche, serpe, etc.).

Entre la domination et les ravages du dragon, les sacrifices et les autres douleurs endurées, les villageois ont perdu au cours des années la bonté et l'hospitalité qui leur étaient naturelles autrefois.

Aujourd'hui, ils ne pensent plus qu'à leur propre intérêt.

Seul, Alios les maintient unis et soudés face à l'adversité.

Ils lui sont totalement loyaux.

Gardes du culte du Dragon : Guerriers niv. 3, Nbre : 12,
AL : LM, Pv : 12, CA : 6 (armure de cuir cloutée + bouclier),
ThACO : 18, Dégâts : 1d6 / 1d8 (épée courte).

Membres du Culte du Dragon, tous espèrent, un jour, obtenir un rang élevé dans l'organisation. Cela a pour principal effet de décupler leur fanatisme, déjà élevé, et les luttes internes. Cependant, ils ont tous en commun l'adoration quasi religieuse de la race des dragons, et n'hésitent pas à joindre leurs forces pour la victoire.

On peut trouver toutes les professions parmi le Culte du Dragon. En règle générale, ils essaient d'agir le plus discrètement possible. Rares sont les occasions où ils opèrent à visage découvert.



Géants des collines : AL : CM, Dv : 12, Pv : 70, CA : 3, ThACO : 9, Dégâts : 1d6 ou par arme (2d6 + 7),
XP : 2000.

Krognoc, le chef de la tribu des géants des collines partit, accompagné des meilleurs guerriers, à la chasse au dragon vert dès que Rûhkszorm apparut dans la région.

Ils ne revinrent jamais.

En représailles, Rûhkszorm ravagea le village, tuant et massacrant tous ceux qui s'opposaient à lui.

Il mit en esclavage les survivants. Les géants n'ont jamais oublié la fureur du dragon.

La simple idée de lui désobéir, et de revivre un cauchemar est hors de portée de leur intelligence.

Limier le Ménestrel : Ranger de niv. 11 : AL : NB, Pv : 80, CA : 5,
ThACO : 16, Dégâts : 1d6+2 / 1d6+2 (bâton +2).
FOR : 15, INT : 15, SAG : 12, DEX : 09, CON : 15, CHA : 10.

Limier fait partie des Ménestrels.

Il s'est, toute sa vie, consacré à traquer les ennemis du Cormyr et principalement les membres du Culte du Dragon.

Il est persévérant et n'abandonne jamais les traces de son « gibier ».

Son physique rabougri de vieillard inoffensif lui permet de passer inaperçu en toutes circonstances.

Fidèles aux valeurs des Ménestrels, il donnera sa vie si la situation l'exige.



Nolwen : Magicienne de Niv. 15 : AL : LM, Pv : 29, CA : 5 (Robe des archimages), ThACO : 16, Dégâts : Arme ou sort.

FOR : 10, INT : 17, SAG : 15, DEX : 12, CON : 14, CHA : 18.

Équipement spécial : Robe des archimages (GM p 206).

Nolwen a obtenu un rang élevé, dans le Culte du Dragon, par ruse et perversité. En effet, son supérieur hiérarchique a, malencontreusement perdu la vie lors d'une expérience magique sans le « moindre risque » dans le laboratoire de la magicienne. Le Culte lui a immédiatement donné le poste et le rang du défunt.

Afin de renforcer son influence et le pouvoir qu'elle possède dans l'organisation, elle s'est mise à la recherche d'un dragon à rallier. Après une longue période de renseignements, elle entendit parler de Rûhkszorm



et envoya à sa rencontre quatre hommes.

Hélas pour elle, ses recherches attirèrent l'attention d'un ménestrel : Limier. Ce dernier la traque depuis plusieurs semaines.

Rûhkzorm la dracoliche

AL : LM, Dv : 13, Pv : 90, CA : -2, ThACO : 7, Nbre d'attaques : 3 + spécial, dégâts : 3d8 / 3d8 / 2d10 + 2d8, XP : 15000, immunisé contre les sorts de charme, de sommeil, de débilité, de métamorphose, de froid (magique ou naturel), d'électricité, d'immobilisation, de folie et de mort.

Rûhkzorm le dragon vert

AL : LM, Dv : 13, Pv : 90, CA : 0, ThACO : 7, Nbre d'attaques : 3 + spécial, dégâts : 1d8 / 1d8 / 2d10, XP : 14000

Rûhkzorm est fidèlement typique des dragons vert.

Il est cruel, méchant, grossier et est doté d'un très mauvais caractère.

Gérer de multiples intrigues à l'intérieur et à l'extérieur de son domaine est un de ses jeux favoris, surtout si ils impliquent des gens bon comme les villageois d'Umpi.

Le Vénérable (titre dû à son âge) est très susceptible. Il lui en faut peu pour déclencher sa colère.

Son rêve est de battre un dragon rouge. Il lui manque encore la puissance. Mais, avec l'aide du Culte du Dragon, l'espoir est permis ...

Yöm le tyranoeil

AL : LM, Pv : 70, CA : 0 / 2 / 7, ThACO : 5, Dégâts : 2d4 (dents) plus yeux, XP : 14000, défenses spéciales : rayon anti-magie.

Yöm est le bras droit de Nolwen. Il lui est complètement dévoué et fidèle tant que la magicienne lui laisse piller les lieux qu'il traverse. Son plus grand plaisir est d'accumuler l'or et les objets magiques. Chaque sortie en compagnie de la magicienne lui en donne l'occasion.

Toute proposition de soudoiment est la bienvenue... Il acceptera tout les dons à conditions qu'ils ne le mettent pas trop en mauvaise posture vis à vis de Nolwen.

ANNEXE 2 : Objet magique

Colliers de Nolwen

Les colliers qui emprisonnent les cous des aventuriers ont été inventés par Nolwen elle-même. En forme de dragon, ils sont impossibles à retirer. Seule la magicienne les contrôle.

En fait, lors de leur fabrication, Nolwen a transféré une partie de son essence magique dans les colliers. C'est pour cela qu'ils lui sont intimement liés.

Il n'existe que trois manières de les enlever : soit avec un souhait majeur ; soit Nolwen décide de les retirer ; soit Nolwen meurt.

Si Nolwen décède, les colliers tomberont en poussière, privés de l'essence de la magicienne.

Les colliers d'emprisonnement de Nolwen ont les caractéristiques suivantes :

- Indique la position du porteur à travers tout les Royaumes.
- Peut, sous ordre mental de la magicienne, infliger 1d4 points de dégâts une fois par jour sous forme de décharge électrique.
- Peut générer, en tant qu'effets secondaires incontrôlables, des hallucinations très réalistes.





ANNEXE 4 : Les Ménestrels

Les Ménestrels forment une société semi-clandestine dont le centre des opérations se situe dans les Contrées du Mitan. Cette organisation fut créée par Elminster, Trouveur d'Éperon de Wyverne, ainsi que d'autres puissants mortels aidés par des églises du Bien comme celle de Mystra ou encore des divinités telles que Sylvanus, Oghma et Corellon Larethian. La plupart des Sept Sœurs, et plus particulièrement Oragie Maindargent, appartiennent aux Ménestrels. Au fil des années, les Ménestrels ont connu des fortunes diverses avec un pouvoir politique plus ou moins grand.



Il reçoit aussi le soutien de puissants partis politiques neutres, notamment certains cercles druidiques. Leur objectif consiste à défendre la civilisation contre les périls qui la menacent, notamment les sauvages attaques des gobelins, les vols de dragons, et le contrôle insidieux que d'autres organisations telles que le Zentharim (leurs pires ennemis), les Sorciers Rouges, les Commers, ou le Culte du Dragon s'efforcent d'exercer. Ils croient au pouvoir des individus, à l'équilibre entre la nature et la civilisation, à la bonté de l'humanité et des autres races douées de sentiments. Ils estiment également qu'il est important de préserver les légendes du passé car elles sont riches d'enseignements pour l'avenir.

Les Ménestrels recrutent une grande variété de personnes différentes, même si la plupart sont des elfes, des rôdeurs et surtout des bardes comme Danilo Thann. Cette société compte des ramifications dans tout le Nord et les contrées du Mitan, et ses activités sont souvent secrètes. Par nature, ils sont indicrètes et agissent, la plupart du temps seuls ou en petits groupes afin de parvenir à leurs fins. A moins qu'ils n'affrontent quelques ennemis de longue date, il leur est parfaitement indifférent que leur nom soit associé à leurs actes (ils attachent en revanche beaucoup d'importance à leurs propres chants et légendes). Les Ménestrels forment une société informelle et n'ont donc pas de quartier général. Ils œuvrent pour le bien au sein des Royaumes et des personnages bons peuvent bénéficier d'une aide invisible si leurs actions servent sa cause. Le seul indice qui permette d'identifier les membres de cette organisation est son symbole en forme de harpe et de lune, badge magiquement imprégné d'argent, qui leur offre une importante protection magique.

Les Ménestrels sont haïs dans certaines contrées telles que Thay ou le Téthyr pour différentes raisons. Le gouvernement Téthyrrien est rancunier envers les Ménestrels, parce qu'ils ont assassiné leur dernier chef d'état, conduisant ainsi le Téthyr dans le chaos des guerres civiles et des assassinats. Cependant, les Ménestrels disposent de l'encadrement d'une autre organisation secrète totalement inconnue.

Depuis peu de temps, de nombreuses divisions se sont créées dans l'organisation afin d'aller plus dans leur quête de l'Équilibre et leur combat face au Mal. Un schisme se produisit lorsque le Ménestrel Khelben Arunsun fit un pacte avec Fzoul Chembryl, chef du Zhentarim. Il fut expulsé des Ménestrels, et, en compagnie de sa femme Laérale Maindargent l'une des Sept Sœurs, il partit pour former une organisation semblable, celle qu'on appelle souvent Lunétoile.

Classe de Prestige Ménéstrel : (pour les version 3.5 à 5 et Pathfinder)

L'organisation semi-secrètes des Ménéstrels possède des agents à travers tout Faerun. Ceux-ci dédicacent leur vie à combattre le mal, retrouver les savoirs perdus et préserver l'équilibre entre la nature et la civilisation. Les Agents des Ménéstrels sont les hommes de terrain de cette organisation, ils agissent directement seuls ou en petit groupes pour espionner ou éliminer les menaces directs.

Les bardes sont les plus courants des Agents de Ménéstrels. Mais les roublards, les rôdeurs ou les ensorceleurs ne sont pas rares dans leur rang. Les guerriers, les barbares et les paladins manquent généralement de la subtilité nécessaire pour devenir agent des Ménéstrels.

Dé de vie : d6

Conditions : Pour devenir *Agents de Ménéstrels*, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : n'importe quel non-mauvais.

Compétences : degré de maîtrise de 8 en Diplomatie, degré de maîtrise de 4 en Connaissances (local: n'importe quelle région), degré de maîtrise de 2 en Psychologie, degré de maîtrise de 2 en Survie.

Dons : Négociateur.

Spécial : doit faire partie des Ménéstrels

Compétences de classe

Les compétences du ménestrel (et la caractéristique dont chacune dépend) sont :

- Artisanat (Int),
- Bluff (Cha),
- Connaissances (tous) (Int),
- Déguisement (Cha),
- Déplacement silencieux (Dex),
- Détection (Sag),
- Diplomatie (Cha),
- Discrétion (Dex),
- Équilibre (Dex),
- Escalade (For),
- Escamotage (Dex),
- Estimation (Int),
- Évasion (Dex),
- Fouille (Int),
- Intimidation (Cha),
- Maîtrise des cordes (Dex),
- Natation (For),
- Perception auditive (Sag),
- Profession (Sag),
- Psychologie (Sag),
- Renseignements (Cha),
- Représentation (Cha),
- Saut (For).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'Int.

Niveau	BB Attaque	BB Réflexe	BB Vigueur	BB Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Connaissances des Ménestrels	-
2	+1	+0	+0	+3	Oeil de Déneir, Coeur de Lliira	+1 niveau effectif
3	+1	+1	+1	+3	Sourire de Tymora	+1 niveau effectif
4	+2	+1	+1	+4	Voix de Lurue	+1 niveau effectif
5	+2	+1	+1	+4	Lien de Mystra	+1 niveau effectif

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'Agent des Ménestrels :

Armes et armures.

L'Agent des Ménestrels peut manier toutes les armes simples et porter des armures légères.

Sorts.

À chaque nouveau niveau d'Agent des Ménestrels autre que le premier, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une de ses classes précédentes pratiquant la magie (s'il possède plusieurs classes satisfaisant à cette condition, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage). Il obtient les sorts par jour (ainsi que les sorts connus, le cas échéant) et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Néanmoins, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau, tels qu'une meilleure chance de repousser ou d'intimider les morts-vivants, de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, etc.

Connaissance des Ménestrels.

Au niveau 1, un agent des Ménestrels peut accéder à des connaissances comme le barde le peut. Ce pouvoir fonctionne comme la compétence savoir bardique du barde, mis à part qu'il utilise le niveau d'agent des Ménestrels + son bonus d'intelligence. Si l'agent des Ménestrels possède une compétence semblable par d'autres classes, son niveau d'agent des Ménestrels s'ajoute à celui de ces autres classes pour déterminer son niveau total pour utiliser cette compétences.

Oeil de Déneir (Sur).

Au niveau 2, un agent des Ménestrels gagne un bonus sacré de +3 à ses jets de sauvegardes contre les glyphes, les symboles et les runes.

Coeur de Lliira (Sur).

Au niveau 2, un agent des Ménestrels gagne un bonus sacré de +2 à ses jets contre les effets de compulsion et de peur.

Sourire de Tymora (Sur).

Au niveau 3, un agent des Ménestrels gagne un bonus de chance de +2 à un jet de sauvegarde de son choix une fois par jour. Il peut choisir d'utiliser cette compétence après que le dé soit lancé.

Voix de Lurue (Mag).

Au niveau 4, un agent des Ménestrels peut utiliser Communication avec les animaux trois fois par jour comme un druide de niveau égal à son niveau d'agent des Ménestrels.

Lien de Mystra (Sur).

Au niveau 5, un agent des Ménestrels gagne un bonus sacré de +1 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts.