

**DN85**

Un scénario pour 3 à 5 personnages de niveau 8-10

**1963**

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

**UN AMOUR  
DE JEUNESSE**



DND, INC.  
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

# UN AMOUR DE JEUNESSE

## SCENARIO POUR 3 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 8-10

### L'HISTOIRE :

Voici un petit interlude pouvant être introduit dans n'importe quelle campagne, et joue à peu près à n'importe quel niveau au dessus du niveau 8. Le scénario est prévu pour un groupe de 3 à 5 PJ.

Lors d'un voyage les PJ décident de se reposer dans un charmant petit village. Le problème est que le village en question n'est pas aussi tranquille qu'il le paraît. L'âme torturée d'un jeune homme amoureux (Jiandrel) s'est réincarnée en vampire et tue tous les prétendants de son ancien amour.

### DESCRIPTION :

**Le village** : Le village peut être placé où bon vous semble dans les royaumes. Pour ma part, c'est l'une des nombreuses communautés fermières aux alentours d'Elturel.

Le village se nomme Cassander, c'est un endroit paisible où les habitants sont presque tous des paysans. Les récoltes sont bonnes et suffisent à soutenir la vie du village. Toutes les maisons sont plus ou moins groupées autour de la place du village. Sur la place on peut trouver la maison du bourgmestre, un petit clocher élevé par la population, le puits, le forgeron du village et la taverne.

### **Légende du plan de Cassander :**

**1 - Le clocher** : c'est en fait une petite tour (qui domine quand même tout le village) érigée il y a de cela 20 ans par les habitants du village dans le but de pouvoir prévenir ceux qui travaillent aux champs en cas d'attaque ou d'événement important. En fait, la cloche de bronze n'a sonné qu'une seule fois en 20 ans : le jour de l'inauguration... L'intérieur de la tour est complètement vide. Une corde permet d'actionner la cloche. Du haut de la tour (il faut escalader) on peut distinguer la flèche du clocher de la vieille cathédrale (dans la forêt noire).

**2 - Le puits** : bah c'est un puits, sans rien de particulier... étonnés ?

**3 - La perdrix chantante**: La taverne du village. C'est un endroit agréable et chaleureux. La taverne fait aussi office d'auberge, il y a quatre chambres (petites mais douillettes) à l'étage. La nourriture servie ici est très bonne et peu chère (plat habituel : navets sautés avec des tranches de lard). Les travailleurs (hommes) ont l'habitude de se retrouver à la perdrix chantante après une longue journée de travail avant de rentrer dîner chez eux. On peut y apprendre tous les potins du village (voir la section potins).

**4 - Les écuries de la taverne**: rien à signaler.

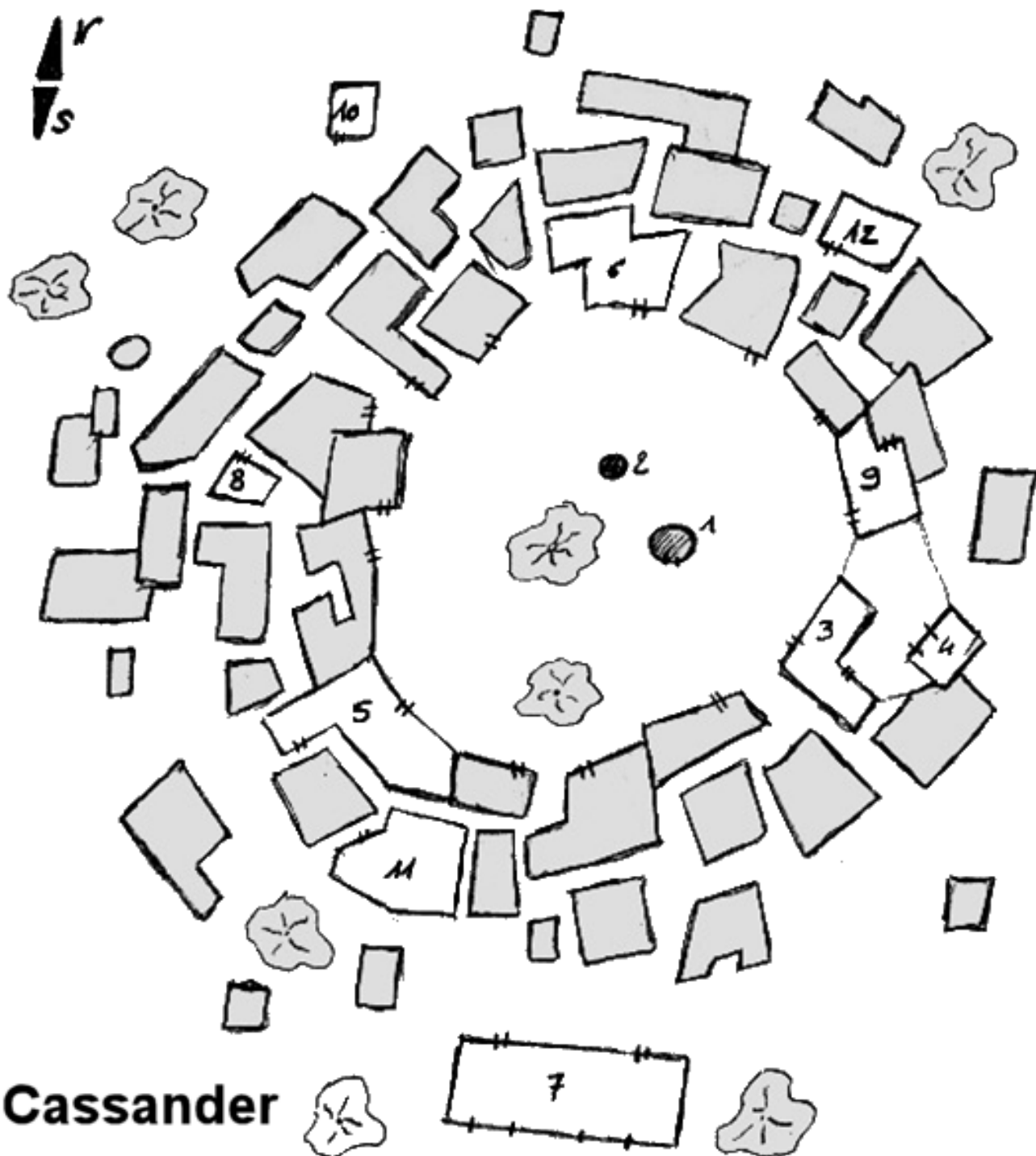
**5 - La maison du bourgmestre**: On y trouve des livres de comptes très bien tenus, mais aussi le registre des morts et naissances du village (ce qui pourrait intéresser fortement les PJ).

**6 - L'enclume brulante** : le forgeron du village. C'est un endroit bruyant, le forgeron fait aussi office de maréchal ferrant. La famille habite derrière l'échoppe.

**7 - Les greniers** : C'est ici qu'est entreposé le blé avant que le bourgmestre se rende en ville pour vendre la récolte. Les greniers sont toujours fermés.

**8 - L'autel de Chauntea** : Au dessus de la porte de cette bâtisse, une rose stylisée a été gravée dans la pierre (symbole de Chauntea, la déesse des moissons). L'intérieur est composé de trois salles. La salle principale est une pièce vide excepté un petit autel de pierre simple. Les deux autres pièces sont les quartiers du prêtre.





## Cassander

9 - La maison du cordonnier/tanneur. C'est ici que sont fabriqués les bottes et autres vêtements pour le village.

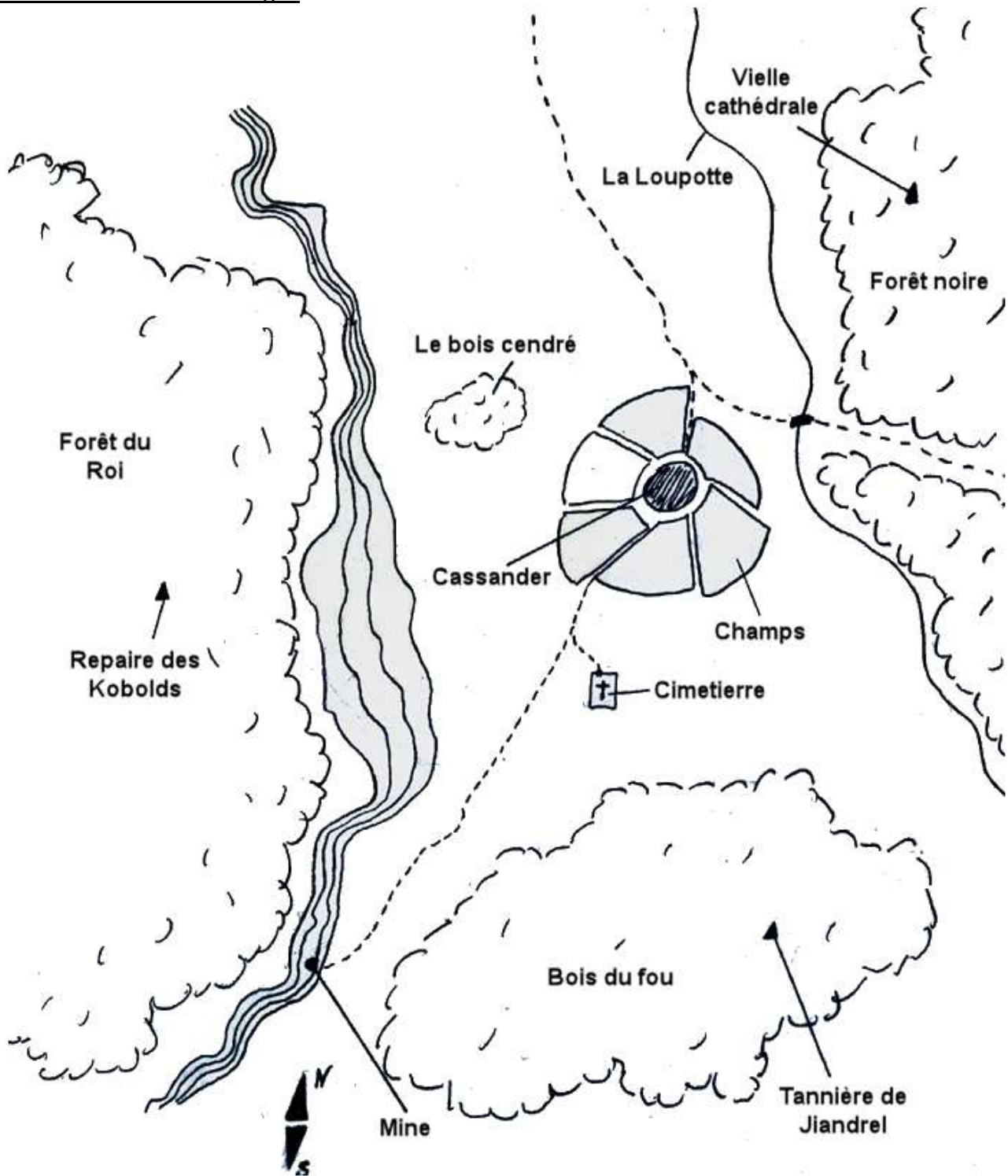
10 - Maison des Gaubin.

11 - Maison des Bertrand.

12 - Maison des Pricoux.

**Les alentours** : Tous le pourtour du village est compose de champs de blé, il y a deux bois autour de Cassander, une forêt derrière la rivière, et une autre sur le plateau. Un peu plus au sud, sur les flancs de la colline une ancienne mine abandonnée intéressera peut être les PJs. Enfin le cimetière se trouve au sud du village.

Légende des alentours du village :



Les champs : rien de bien particulier. On y voit travailler les paysans toute la journée. Quelques fermiers ont des chevaux de trait ils les prêtent souvent aux autres habitants du village. Les récoltes se font dans la bonne humeur.

Le bois cendre : petit bois réputé dans le village pour l'abondance des champignons qu'on peut y trouver.  
Bois du fou. Nomme ainsi car il y a de nombreuses années un ermite y vivait seul. Il est mort depuis longtemps maintenant mais le nom est reste.

Foret du roi : les paysans évitent de s'y rendre car la forêt est réputée dangereuse. Sinon c'est un endroit sans rien de particulier à part le nombre incroyables de châtaigner... (pratique pour l'automne... miam miam de bonnes châtaignes...)

Forêt noire : elle s'étend sur des kilomètres. Les fermiers y vont chasser de temps en temps. La forêt est giboyeuse. Mais des loups en sortent l'hiver, en recherche de nourriture.

La Loupote : petite rivière à l'eau claire, gelée de temps en temps en hiver.

Le cimetière : Il est entouré d'une grille en fer. L'endroit semble bien entretenu (les villageois y font attention). Il n'y a rien de particulier ici excepté peut-être de nouvelles tombes...

La mine : La mine est abandonnée depuis quelques années déjà. C'est un endroit dangereux : il est possible que tout s'effondre d'un moment à l'autre. En plus de cela, un groupe de centipèdes a élu domicile dans les couloirs sombres. Ils attaqueront tout intrus.

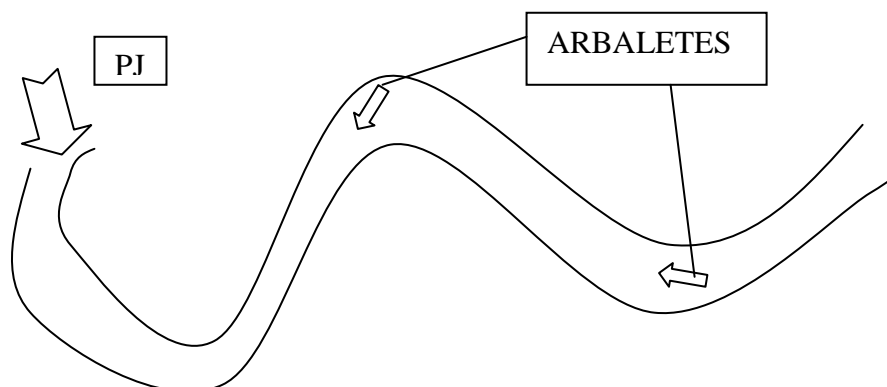
Le repaire des kobolds : Cela faisait longtemps que vos PJ n'avaient pas vu de kobolds ? Voilà l'occasion de les remettre dans le bain. La tribu du grand Ugu vit ici depuis plusieurs décennies sans avoir jamais interféré avec Cassander. Les kobolds se contentent de chasser et de ramasser les baies de la forêt. On peut trouver des empreintes de pas un peu partout dans la forêt y compris près de la clairière qu'affectionne Jiandrel (ils ne font pas spécialement attention étant donné que les villageois ne viennent ici que rarement).

Par contre leur terrier est bien protégé contre les intrus : (ou comment faire mal à un groupe de niveau 8 avec des créatures à 7 PEX...)

Tout d'abord les tunnels menant à leurs cavernes sont de plus en plus étroits (on ne peut pas rentrer avec une armure plus grosse qu'une cote de maille, de plus on ne peut pas manier d'autres armes que des armes de type P et de taille P)

Il n'y a aucune lumière dans les couloirs.

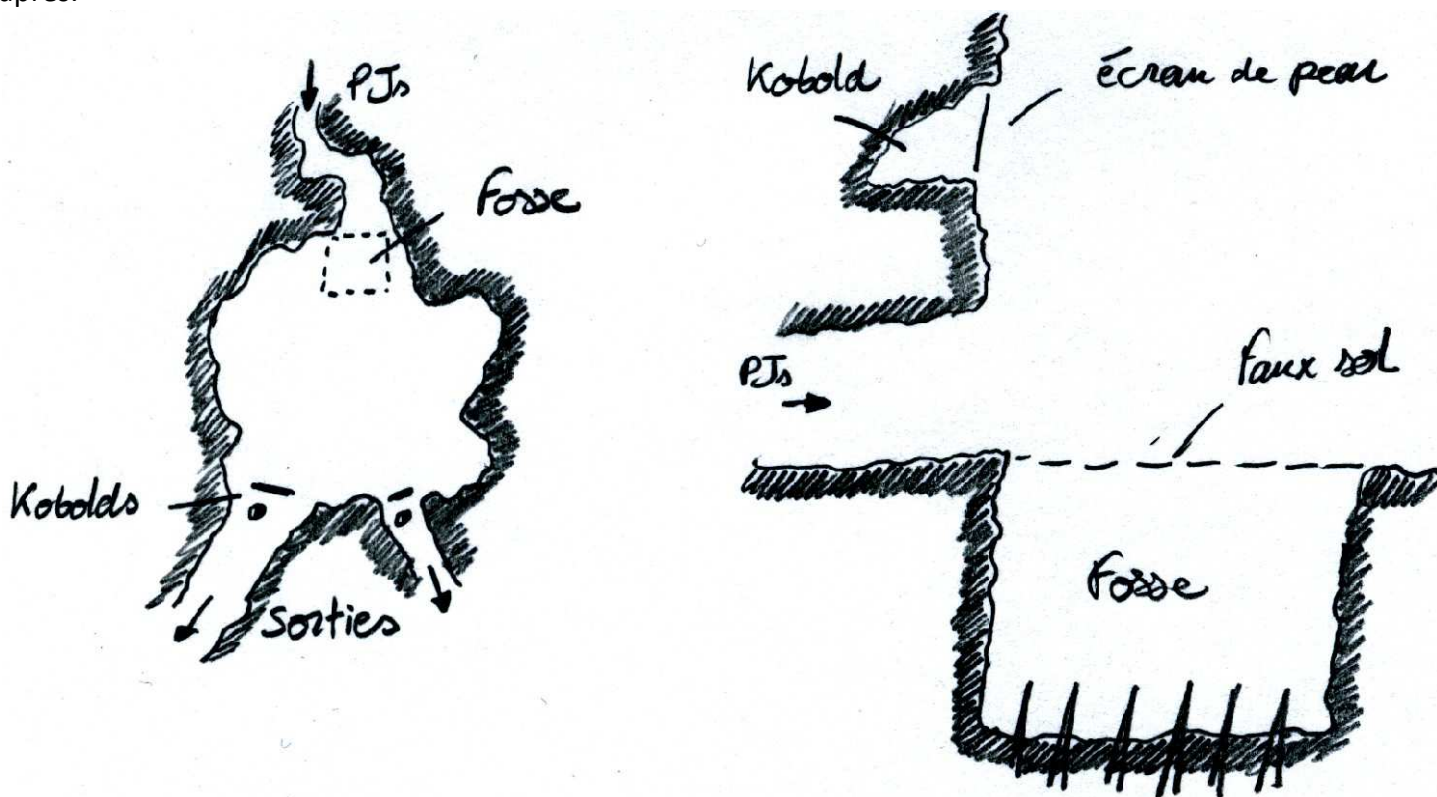
Avant d'arriver dans les cavernes à proprement dit, il faut passer franchir 30 mètres de couloir. Ce couloir fait deux coudes à angle droit, à chaque coude des arbalètes attendent les PJs, les kobolds tirent de derrière des plaques de bois avec meurtrières. Bien entendu ils ont un bonus de +4 au toucher (+2 pour l'arbalète et +2 vu la taille du couloir) et les PJs ne bénéficient pas de leur bonus DEX, de plus il y a fort à parier que les kobolds verront les PJs avant que ceux-ci ne les aperçoivent (du à leur infravision). On peut corser la chose avec du poison...



Le dernier piège des ingénieux kobolds (le plus beau) est une fosse remplie d'huile prête à griller tous les PJs tombant dedans :

La grande caverne est faite de sol sableux, les kobolds avertis de l'arrivée d'intrus auront préparé leur ruse qui leur a permis de venir à bout de plusieurs monstres déjà. Les kobolds évacuent les femmes et les enfants par les deux tunnels de secours, et se postent à l'extrémité de ces tunnels derrière des écrans de bois prêts à lancer des projectiles ou à user de leurs arcs (ils n'iront pas au corps à corps, ils ne sont pas

complètement stupides). Un kobold se tient dans une niche en hauteur, au dessus de l'entrée de la caverne (au dessus de la fosse), derrière un écran de peaux d'animaux pour cacher la lumière de la torche qu'il porte, prêt à la lancer dans la fosse pour enflammer l'huile des que les intrus seront tombes dans le piège. Trois kobolds jouent les appâts, un fera semblant de regarder a l'angle du couloir pour voir ou sont les PJs (il partira en hurlant, en kobold !, des que les PJs pointeront le bout de leur nez) son poids n'est pas assez élevé pour faire craquer le faux sol, les deux autres kobolds feront de même, incitant les PJs a leur courir après.



Le poids de deux PJs devrait faire craquer le faux sol, et les précipiter dans la fosse (sans JP, le troisième a le droit a un test de dex pour se jeter en arrière a temps) celle ci sera enflammée au même instant, bloquant les PJs (qui ne sont pas tombes) dans le couloir par la même occasion. Apres ça, les kobolds se grouperont autour de la fosse prêts a cribler de flèches tout intrus qui essaierait de sortir.

La fosse bien entendue fait 4 mètres de profondeur (pas le temps de jeter une feuille morte) et est garnie de pics de bois :

- Chute : 1D6
- Pieux : 1D8
- Huile : 2D6/rnd

Bien entendu il est impossible d'incanter alors que tout brule autour de soi. Ne pas oublier de faire des JP pour le matériel des PJs a tous les rounds.

Remarque : on n'empêche pas de l'huile de bruler en jetant de l'eau dessus (à moins d'en avoir une grande quantité). L'huile devrait bruler au moins 10 rounds.

Pourquoi ce piège devrait marcher :

- Les PJs ne se méfient jamais des kobolds.
- Il fait très sombre dans la caverne.
- Même s'ils ont des moyens d'éclairage puissants (lumière continue) il y a fort a parier qu'ils se concentreront sur la vingtaine de kobolds massée derrière des écrans de bois, ou sur les trois kobolds qui fuient en hurlant.

- Dans ces conditions vous regardez souvent au dessus de vous pour chercher un kobold arme d'une torche ? je parierais que non...
- Et enfin : ca fait du bien de piéger des joueurs trop sur d'eux... non ?

Quand j'ai fait jouer ce scénario le mage du groupe n'a pas survécu au piège (il ne m'a d'ailleurs pas adressé la parole pendant une semaine) mais maintenant il se méfie des kobolds comme de la peste.

Pour conclure, si les PJs s'en sortent il y a fort a parier que les kobolds s'enfuient ne leur laissant même pas le plaisir d'un petit massacre... si le piège fonctionne, un grand barde kobold (ahahahahahah) le grand Oulustus écrira une ballade sur cet épisode... cette ballade pourrait bien tomber dans l'oreille d'un PJ un jour ou l'autre !

Voilà a part ca les kobolds n'ont rien a voir dans l'affaire qui intéresse les PJs, et de plus leur trésor se compose de quelques pauvres pièces d'or...

La vieille cathédrale : C'est un bâtiment en ruine, une ancienne cathédrale dédiée au culte de Milil. Elle a été détruite lors d'une terrible tempête il y a de cela des années. Un arbre s'est abattu sur l'un des murs extérieur. Le clocher est encore debout par miracle. Quelques oiseaux y ont fait leur nid. La salle principale est emplies de décombres (feuilles, bouts de mur, bancs éclatés en milles morceaux...) tout ce qui avait été autrefois en or ou serti de gemmes est aujourd'hui pillé par les nombreux aventuriers de passage.

Si on cherche bien, sous un gros bloc de mur écrasé, on peut trouver un escalier de pierre en mauvais état descendant dans ce qui devait être la crypte.

La crypte n'est pas éclairée et toute flamme pourrait causer la fin des PJs (à cause des toiles d'araignée). Dans la première salle il n'y a rien excepte de très nombreuses toiles d'araignées (et quelques araignées...) La seconde salle est envahie de gigantesques toiles. Une dizaine d'araignées géantes on trouvées refuge ici. La dernière salle est l'autre de deux monstruosité : deux araignées sabres, des créatures dangereuses... Le sarcophage ne contient que les restes d'un homme saint. N'importe quel temple de Milil serait heureux qu'on lui rapporte les saintes reliques.

La tanière de Jiandrel : Le repaire du vampire est dans le bois du fou. C'est un gros rocher perce de plusieurs cavernes. L'une d'entre elle est l'endroit qu'a choisit le jeune malheureux pour y vivre. On y trouve une vieille chaise en bois et une grosse pierre plate faisant office de table. Sur la table on peut trouver des parchemins (chansons, partitions).

Dans l'un des murs, un tout petit orifice (quelques cm de diamètre) permet au vampire en forme brumeuse de rejoindre une toute petite caverne sombre ou il a entreposé son cercueil a l'abri des indiscret. Il n'y a absolument rien dans cette petite caverne excepte le cercueil, d'ailleurs on peut a peine y tenir debout.

La caverne principale est par contre beaucoup plus confortable même si elle reste très sombre aussi (long boyau pour y accéder), un feu de camp a été installé au centre de la caverne, a l'aplomb d'une petite cheminée naturelle. Il est difficile d'apercevoir la lueur du feu de l'extérieur ce qui en fait un endroit très intéressant pour un vampire discret.

### Galerie des portraits :

LOMAR, le bourgmestre : Lomar est un homme brave et droit. Il dirige les affaires du village depuis une dizaine d'années déjà. Il est aimé des villageois et ses décisions ne sont pas critiquées. Lomar est veuf depuis longtemps, il a élevé son fils seul, mais il y a 8 ans son jeune enfant a été victime d'un accident (la glace a cédé sous ses pas alors qu'il patinait). Depuis Lomar est une âme solitaire, triste même s'il reste toujours disponible et agréable avec les villageois. Il ne sombre dans la mélancolie que seul le soir dans sa grande maison vide. Depuis un an ou deux il a même tendance a boire un peu trop...

Il est très concerné par les morts mystérieuses à Cassander, il était sur le point d'aller demander de l'aide auprès des autorités d'Elturel. L'arrivée des PJs tombe au bon moment.

LA MARION, Tenancière de la perdrix chantante : Marion est une vieille femme souriante (elle a les rides du sourire), elle dirige la taverne depuis la mort de son mari. C'est une femme de caractère. Avec l'aide de ses trois filles (Violaine, Lisiane, et Jasmine) elle fait un travail exceptionnel. Les quatre femmes sont respectées en ville et toutes les 4 sont très occupées a longueur de journée.

La taverne est un bon endroit pour rencontrer du monde et entendre les ragots du coin. Marion sera heureuse d'accueillir les PJs si ceux ci se comportent bien... elle surveille de près ses trois filles !

La famille du FORGERON : C'est un homme important en ville, Marcus est très serviable, il aide généralement gratuitement les villageois qui le repaye en lui donnant des produits de leurs champs. Le forgeron possède quelques terres lui aussi, sa femme (Lili) et sa fille (Viviane, 19 ans) s'occupent des terres dans la journée.

Viviane est au centre des malheurs du village. En effet, il y a de cela deux ans, elle et Jiandrel étaient devenus plus qu'amis mais rapidement leur histoire d'amour tourna mal, le caractère mélancolique de Jiandrel ne s'accordait pas avec sa nature joyeuse. Elle décida de le quitter. Il ne supporta pas cette rupture et se donna la mort dans son endroit préféré. Leur histoire étant restée secrète, personne ne blâma la jeune fille. Mais elle ne se pardonna jamais pour ce qui arriva. Un an après la mort de Jiandrel les meurtres commencèrent. Depuis elle se croit maudite. Viviane est une magnifique jeune femme, de longs cheveux bruns, de grands yeux amandes et un physique très agréable. Son caractère est doux et habituellement joyeux même si depuis quelques mois la mort de son ami ne la rende triste. Autrefois son sourire était éblouissant, le plus beau du village. Elle est timide et généreuse.

Famille du CORDONNIER : Cette famille ne s'est jamais remise de la mort de leur fils unique, Jiandrel. Le cordonnier (martin) et sa femme (Nea) viennent tous deux d'un village plus peuple, martin a même étudié à Elturel, c'est un homme instruit qui éduqua son sensible fils. Nea a été anéanti par la mort de Jiandrel (20 ans), elle ne fait son travail que par habitude maintenant, sombrant dans la mélancolie. Son mari n'arrive pas a la sortir de son état catatonique, ils ne participent presque plus a la vie du village.

Jiandrel était un garçon sensible doué d'une âme d'artiste. Ses poèmes et mélodies étaient très belles même si toutes un peu mélancoliques. De même il possédait un réel talent de joueur de flute. Il n'a jamais été vraiment intéressé par la vie du village, son ambition était de quitter Cassander avec Viviane et d'aller s'installer à Elturel afin de devenir un barde de renom. Jiandrel était un être introverti, passant de longues journées seules, a composer des chansons et a jouer de la flute dans les bois. Son endroit préféré était une clairière à la lisière de la forêt du roi, d'ou il pouvait admirer la vue dans la vallée et les lumières du village la nuit. C'est dans cette clairière qu'il a demande a Viviane d'être sa petite amie, ils s'y retrouvaient fréquemment. Jiandrel était grand et mince, trop mince, un peu efféminé, ses doigts délicats n'étaient pas fait pour les travaux des champs. Ses cheveux étaient longs et blonds cendres, un visage fin avec un nez bien droit et des yeux bleus en amande.

LIEPAR, le prêtre de chauntea : Liepar est un vieil homme dégarni, un prêtre de la déesse des moissons. Il a officie à Elturel de nombreuses années sans jamais exceller. C'est un prêtre de niveau 4, prêt à aider les paysans ou les PJs s'ils lui semblent bien intentionnés. Il est sage et plein de bons conseils. Il est très apprécié au village. Il donne des cours de lecture aux enfants du village en fin de semaine. Il est toujours habille de robes logues de couleurs différentes, il célèbre toutes les occasions du village. C'est un homme bon, horrifié par les meurtres qui se sont passes en ville récemment.

La famille GAUBIN : Les Gaubin sont de paisibles fermiers, sans beaucoup d'argent ils vivent une vie simple. Jusqu'à récemment... La mort de leur fils (Enio, 20 ans). Ses parents (Ernst et Unda) acceptent leur sort mais ne comprennent pas les motivations du meurtrier. Ils brulent de se venger. Leurs deux fils aines (lueg et Padu) battent la campagne armes de fourches après les travaux des champs.

Enio était engagé avec la belle Viviane, depuis plus de 4 mois. Malheureusement la mort d'Enio empêcha leurs projets de mariage.



La famille BERTRAND : Les Bertrand forment une famille riche en ville. Rien de comparable a de riches bourgeois bien entendu, mais ils ont réuni une petite fortune pour un village de fermiers tel que Cassander. Ils possèdent quatre chevaux de trait et la majorité des terres du village. Lijhe, le père est un homme qui croit en les valeurs du travail et de la bonne volonté. Il est dur en affaire mais c'est un homme généreux qui n'hésite pas a aider les autres habitants du village. Il a 5 enfants de sa défunte femme. Fred, le troisième (21 ans) est mort il y a peu, lui aussi assassine.

Fred était secrètement amoureux de Viviane, une adoration bien cachée. Evidemment il n'avait pas les meilleures relations avec Enio, ils se bagarraient assez fréquemment, des joutes verbales a chaque rencontre, mais sans jamais aller plus loin.

La famille PRICOUX : C'est une famille de fermiers modestes, sans grandes ambitions. Ils se contentent de cultiver leur petite part de terrain et de profiter de la vie agréable de Cassander.

Mais, le jeune fils Pricoux, Hérad (19 ans), est amoureux de Viviane (lui aussi... Viviane brise les cœurs du village). Il n'a jamais osé lui parler tellement sa timidité est grande (en fait Viviane pense qu'il ne l'apprécie pas beaucoup !). Hérad est bien bâti, vigoureux, des épaules larges, un visage souriant, une petite barbe brune, des yeux marron. Mais sa caractéristique la plus déterminante est sa timidité.

### **Chronologie :**

- Mort de Jiandrel il a deux ans. Son corps est retrouvé dans la clairière qu'il affectionne tant, une dague ensanglantée dans la main lui a servi à se trancher les veines.
  - Il y a 5 mois, Viviane et le jeune Enio commencent a se fréquenter.
  - Il y a 2 mois, Enio est retrouvé pendu au clocher de Cassander, au milieu d'une tempête.
  - Il y a 1 mois, Herad, le fils Pricoux avoue ses sentiments a Viviane qui lui demande de patienter (elle ne s'est pas encore remise de la mort d'Enio).
  - Il y a deux semaines, Fred est retrouvé noyé dans le puits au matin.
  - Les PJs arrivent.
  - +2 jours, Herad est retrouvé décapité dans son lit par ses parents le matin.

### **Indices et morceaux d'ambiance:**

Bien sur c'est a vous de décider quand distribuer les indices, il est probable que vos PJs n'aient pas besoin de tous les indices suivant pour arriver a la bonne conclusion. Si certains vous semblent trop évidents... supprimez les !

- En fouillant la chambre de Viviane les PJs peuvent trouver au fond d'un tiroir des chansons d'amour et des poèmes signés Jiandrel.
- On peut trouver Viviane au cimetière mettant des fleurs sur la tombe d'Enio, et une sur la tombe de... Jiandrel.
- Dans la clairière de Jiandrel, sur l'arbre contre lequel on l'a retrouvé mort, on peut remarquer (jet de SAG) un cœur grave dans l'écorce avec deux lettres : J et V.
- Une nuit un merveilleux et mélancolique air de flûte peut être entendu au alentours du cimetière, l'air de flûte se déplacera vers le bois du fou si quelqu'un essaye d'en déterminer l'origine puis cessera brusquement.
- En fouillant la chambre de Fred, on peut trouver sous son matelas une bague de femme en argent. L'intérieur est gravé d'un V. c'est une bague que Viviane avait perdu depuis deux longues années mais que Fred a trouvé par hasard dans les champs.
- Fouiller la chambre d'Herad permettra aux PJs de retrouver une lettre demandant un rendez vous discret avec Herad au pied du clocher a minuit, le soir d'avant sa mort. (c'est une lettre de Viviane qui voulait lui demander de lui laisser quelques mois pour oublier la tragédie de la mort d'Enio).
- La tombe de Jiandrel est bien entendue vide, le cercueil de bois ne s'y trouve même pas.
- Brouillard surnaturel a la tombée de la nuit.

- Viviane terrorisée, ne peut cacher sa peur. Si on l'interroge elle dira avoir vu un fantôme, le fantôme de Jiandrel jouant un air de flûte sous sa fenêtre en pleine nuit. (cet indice ne devrait venir que tard dans le scénario).
- Les PJs peuvent retrouver un animal (cerf) dans la forêt complètement vide de son sang. (de même cet indice ne devrait être donné qu'après une progression des PJs).
- La dague ayant servi au suicide de Jiandrel pourrait être retrouvée un matin quelque part dans le village. L'indice ne donnera qu'une fois les PJs presque au courant de toute l'histoire.

### Ragots à la perdrix chantante :

- Des vilains monstres vivaient dans l'ancienne mine, chassant toute créature vivante passant près de leur antre.
- Beaucoup d'animaux ont été retrouvés morts dans le bois du fou. (œuvre de Jiandrel se nourrissant).
- Le grand père Bertrand aurait trouvé un coffre rempli de pièces d'or dans les champs au cours de sa jeunesse, ce qui explique leur richesse. (Complètement faux, le coffre retrouvé était plein de vieille vaisselle).
- Un enfant aurait vu d'horribles grands monstres verts avec de grandes cornes et des crocs acérés alors qu'il cherchait des châtaignes dans le bois du roi. (Les kobolds... les enfants ont beaucoup d'imagination n'est-ce pas ?).
- La femme du bourgmestre pratiquait la sorcellerie dans la cave de leur maison. (en fait la femme du bourgmestre avait le don de pouvoir lire l'avenir dans les entrailles de petits animaux... enfin un peu d'avenir).
- Un lutin vivrait dans les champs s'amusant à saccager quelques terres de temps en temps. (la triste vérité est que trois enfants du village, pour s'amuser de temps en temps font courir cette légende... créant des farces !).

### Le vampire:

Jiandrel est vraiment quelqu'un de très sensible qui découvre ses pouvoirs surnaturels. Il se prend pour le protecteur de Viviane et compte lui révéler son existence sous peu, lui demandant de le rejoindre dans l'immortalité. Malheureusement sa détresse et sa transformation en créature de la nuit le rend de plus en plus mauvais. Il éliminera sauvagement toute personne s'interposant entre Viviane et lui. Il se croit maintenant supérieur aux habitants du village, il pense que ceux-ci devraient le placer au-dessus du bourgmestre.

Finalement la peur de Viviane à son égard le fera voir rouge : il kidnappera la jeune fille pour l'emmener à la clairière et l'épouser, après lui avoir absorbé son fluide vital...

Jiandrel est très instable et a des crises de folie par moment, il peut devenir très dangereux... après ces crises, il tombe généralement dans une apathie, mélancolique pour une journée ou deux. Il possède tous les pouvoirs d'un vampire, et les utilise à la perfection contre ceux qui veulent empêcher sa bien-aimée et lui de vivre leur amour tranquillement. Si Viviane lui dit qu'elle ne l'aime plus, il pensera d'abord que les PJs et sa famille lui ont fait changer d'avis, ce qui devrait conduire à des actions sanglantes... s'il n'arrive pas à ramener Viviane près de lui vite, il préférera la tuer plutôt que de la laisser à quelqu'un d'autre.

Jiandrel est loin d'être stupide, il n'attaquera pas les PJs de front. Il s'en prendra aux PJs isolés, en difficultés, endormis...

Une bonne tactique serait de le faire approcher en forme brumeuse lors d'un soir où le brouillard est particulièrement dense, et de drainer quelques niveaux d'un PJ, puis le charmer afin d'en faire un indicateur, et un esclave (comme ça il pourra mener les PJs dans des pièges tout fait).



JIANDREL : Int: 16, Fo : 18/76 Al: CM, CA: 1, Mvt: 12, vol 18 (C), Dv: 8+3, ThAC0: 11, Nb d'attaques: 1, Dégâts/Attaques : 5-10

Attaques spéciales: Absorption d'énergie (2 niveaux)

Défenses spéciales: Armes magiques +1 ou supérieur pour toucher.

Résistance Magique: 5%, JS Charme : -2.

Taille: M (1,80 environ)

Morale: Champion (16)

XP Value: 8000

Le vampire déteste toujours lumière du soleil, et sera à l'ombre ou se mettra à couvert si possible.

### **Conclusion :**

La mort de Jiandrel est l'une des solutions possible du scénario, bien que ca ne soit pas la seule. On peut faire confiance à des PJs inventifs. Les MDs sont bien entendu encouragés a rendre l'histoire plus compliquée s'il le souhaite. Ce scénario à été conçu de façon a pouvoir être joué pour a peu près n'importe quel niveau (des bas niveaux pourraient diriger l'enquête tout en ayant un groupe de soldats sous leurs ordres pour faire le sale boulot). Même des débutants devraient pouvoir s'en sortir...

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE : Plan, La vieille cathédrale

