

DUNGEONS
IN
DRAGONS



LA GESTE DU
CORBEAU BLANC

Un scénario pour 2 à 5 personnages de niveau 1-2

LA GESTE DU CORBEAU BLANC

SCENARIO D&D POUR 2 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-2

SYNOPTIQUE:

Les personnages forment un groupe de jeunes mercenaires, louant leur service pour assurer des escortes ou des missions de reconnaissances. Embauchés par un marchand de liqueur aussi agréable que roublard pour une escorte à priori sans difficulté ; ils seront confrontés aux agissements d'un bandit légendaire, à un capitaine de la garde tenace, à une troupe de saltimbanques jouant un double jeu et à un corbeau insaisissable. Passant du rôle de spectateur à celui d'acteur, nos héros devront finalement faire un choix. Se rangeront-ils du côté de l'ordre, de la loi et de la raison ou choisiront-ils d'écouter leur cœur et la voix des nobles sentiments en aidant un hors-la-loi ?

PROLOGUE:

Nos jeunes héros débutent leur carrière et cherchent encore à se faire un nom, la bourse plate et l'avenir incertain. L'histoire commence alors qu'ils ont loué leurs services comme escorte auprès d'un négociant en liqueurs et spiritueux, un halfelin nommé **Corentin Matiste**. Maître Matiste se rend à la grande foire annuelle de Sancfombre, où le seigneur local, le baron **Jovial**, officialise les fiançailles de sa fille avec le fougueux capitaine de sa garde.

Matiste espère bien vendre ses liqueurs et négocier un contrat avec le baron pour les fêtes du mariage. En chemin, l'halfelin a rendez-vous avec son frère pour récupérer un chargement de cuvée spéciale. Malheureusement, en cette période de l'année propice au commerce, des bandes de brigands rôdent fréquemment et les patrouilles de la garde sont trop éparses pour sécuriser la totalité de la baronnie, d'où le recours à des mercenaires.

Matiste paye 10 PO par jour et par personne la compagnie chargée de sa sécurité. Au début de l'aventure, 4 jours se sont déjà écoulés, sans encombres, et il ne reste plus que 2 jours avant d'arriver à destination (la foire de Senctombre établie dans l'enclave fortifiée du château du baron).

Notes au MD : Référez-vous en annexe aux différents PNJs dont les noms apparaissent en gras pour avoir une idée précise des motivations et caractères des principaux protagonistes.

Les lieux sont inscrits en italique. Le détail de la région est laissé dans le vague pour permettre d'adapter facilement l'aventure à vos besoins et à n'importe quel cadre de campagne.

CHEMIN FAISANT :

Voici les événements importants qui surviennent sur la route une fois l'aventure entamée:

* Les saltimbanques: Un petit convoi de chariots appartenant à une troupe de saltimbanques est arrêté sur le bas-côté. Alors que la route s'étire le long d'une ravine caillouteuse, un des chariots du convoi est sorti du chemin pour aller s'abîmer 3 mètres plus bas, lorsqu'un essieu pourri a cédé sur une ornière de trop. Les saltimbanques sont membres de la compagnie **Gobelunes** (voir l'annexe). Au moment où les aventuriers arrivent, les Gobelunes sont en train d'essayer de remonter le chariot et son chargement (des éléments de décor de théâtre) quelque peu endommagés. Ils se montreront ravis de cette rencontre inopinée, et accueilleront avec joie toute aide et suggestion contribuant aux efforts qu'ils déploient pour récupérer leurs affaires. Tout en travaillant au repêchage, les membres de la troupe bavarderont sans fard avec nos héros.

Cette rencontre permet :

-De présenter les Gobelunes aux héros, en les montrant sous un jour sympathique et de faire du roleplay. N'hésitez pas à animer chaque membre de la troupe et les utiliser pour interagir avec vos joueurs les plus timides ou en retrait afin de leur donner l'occasion de s'exprimer.

- De glaner quelques rumeurs et renseignements généraux sur la région, notamment la confirmation des attaques de brigands et la présence d'un bandit de renom, **Corbeau Blanc**, dans les parages. Les Gobelunes resteront cependant assez évasifs sur le sujet, et pour cause ...

- D'utiliser les compétences des personnages qui le désirent pour aider les Gobelunes à remonter le chariot.

D&D3.5, utilisez Athlétisme ou dressage (DD20) ; D&D4, vous pouvez pour cela recourir à la règle du défi de compétences complexité 2 (6 réussites/3 échecs) avec athlétisme (15), perspicacité (15), nature (10, une seule fois) et acrobatie (15).

En cas d'échec il faudra complètement vider le chariot et tout transbahuter dans l'autre, une heure de boulot.

Une fois le chariot et les affaires récupérées, les Gobelunes repartent et accompagnent un moment l'attelage des héros en devisant gaiement (Matiste est d'accord tant qu'on reste sur la route principale mais il ne souhaite pas leur présence au point de rendez-vous).

* La patrouille du Lion : quelques heures plus tard, alors que les Gobelunes sont encore en compagnie des héros sur la route, la troupe croise des cavaliers. Il s'agit d'un détachement de gardes du baron, commandé par rien de moins que le fameux capitaine **Leonides Magnusen**. L'officier arrête le convoi et s'enquiert de sa destination avec politesse. Puis, courtoisement mais fermement, il ordonne une fouille en règle des chariots et des individus, tout en posant quelques questions pour jauger les voyageurs.

Les personnages n'ayant a priori rien à se reprocher, ils ne devraient pas manifester de réticences. Les Gobelunes obtempèrent, mais de mauvaise grâce, s'inquiétant visiblement pour leur quantité importante de matériel et d'accessoires plus ou moins fragiles et hétéroclites. Les gardes du baron sont assez brutaux et casseront quelques effets. Lorsqu'ils ouvriront les caisses du chariot de Matiste, découvrant ainsi des bouteilles de liqueurs de grands crus, l'un d'entre eux n'hésitera pas à «confisquer» au moins un flacon. Matiste s'en apercevra et protestera avec véhémence tandis que le garde niera lui avoir dérobé. Là aussi Magnusen n'en a cure.

Devant la quantité de matériel à déballer et son manque d'intérêt, les gardes écourtent l'inspection des chariots de la troupe de bateleurs (au soulagement de ceux-ci, car une fouille minutieuse aurait pu leur être fatale).

Finalement, Magnusen et ses hommes repartent en leur recommandant d'être prudents. Le capitaine leur annonce par ailleurs qu'une récompense de 200 PO est offerte à quiconque apportera des éléments favorisant la capture de Corbeau blanc, dont la tête est mise à prix pour 500 PO.

* Le relais du Loup éméché : dernière étape avant Sanctombre à deux jours d'ici, Le loup éméché est une auberge relais établie sur la route principale. Les aventuriers et leurs compagnons l'atteindront à la tombée du jour et y passeront la nuit. L'endroit est un relais bien tenu et de grande taille, où plusieurs groupes de voyageurs font escale.

Vous pouvez profiter de cette halte pour approfondir les relations entre les Gobelunes et nos héros, mais aussi pour introduire toutes sortes de personnages parmi les clients de l'établissement. Selon vos envies et l'orientation des joueurs, vous pouvez leur proposer des parties de dés ou de cartes, déclencher une bagarre, faire agir un pickpocket, etc. Les saltimbanques se proposeront de jouer une farce en échange d'un repas chaud et sur une scène improvisée une satire féroce du pouvoir, avec des piques à peine déguisées contre le baron Jovial, ce qui provoquera l'hilarité générale, à l'exception d'un chevalier et sa suite, outrés.

Le **chevalier Chagrin** demandera réparation aux artistes sitôt la pièce terminée, prenant de haut Azullio et Jasper. Ce dernier, le sang chaud, prendra à son tour la mouche et l'affaire dégénérera rapidement en menaces. Les personnages joueurs pourront alors intervenir pour tenter de calmer les deux hommes en usant de diplomatie (13), de bluff (13) ou d'intimidation (15), voire en recourant à leurs connaissances en histoire (10, une fois) pour glaner des informations sur la lignée du sire Chagrin (défi de compétence difficulté 2).

ACTE 1 « SUR LA PISTE DU CORBEAU »

* Le rendez-vous : le lendemain, les Gobelunes prendront congé dès l'aube, car leur convoi bifurque pour se rendre au village de Peyremorte au nord-est, où ils ont une représentation de prévue, avant de rejoindre la foire de Sanctombre. En réalité, les saltimbanques se précipitent vers le campement du frère de Matiste, sans connaître la relation entre les deux puisque le négociant halfelin aura pris soin de ne jamais mentionner ce rendez-vous. C'est **Azullio** qui doit revêtir le costume du Corbeau blanc et mener ses camarades à l'attaque du campement.

Matiste n'est pas mécontent de se séparer d'eux car il ne tient pas à les avoir dans ses pattes pour la suite des opérations. Le marchand conduit son chariot et son escorte vers une lointaine clairière en berge d'un ruisseau, assez loin de la route principale, en empruntant un sentier champêtre et en coupant à travers bois. Ce chemin se révélera très abîmé et les ornières ralentiront le groupe qui arrivera finalement tardivement au lieu du rendez-vous.

En parvenant à proximité de la clairière, les joueurs apercevront un nombre étonnant de corbeaux perchés sur les branches. S'approchant encore, ils découvriront le campement du frère de **Corentin Matiste, Léonard**, complètement dévasté.

Son chariot est dans un triste état, la bâche déchirée et son contenu éparpillé. Il y a les restes d'un feu de camp éteint et les corps de quatre hommes, tous armés de lance ou d'épée et vêtus d'une armure de cuir. Ces hommes sont des mercenaires au service de Léonard Matiste et en charge de sa protection. Une bande de loups affamés se sont déjà intéressés à leurs cadavres : un des corps, à demi-dévoré, a été tiré à l'écart du campement. Cependant les loups ont repéré une proie encore vivante, le seul rescapé du convoi. Ils ont encerclé le chariot dans lequel s'est réfugié, transi, effrayé et blessé par une vilaine morsure à l'épaule, **Fanellon**, le valet de Léonard. Le jeune garçon appellera aussitôt faiblement à l'aide, la torche qu'il a allumé lui a permis jusqu'alors de tenir les loups à distance mais il est désormais à bout de forces. Dès que les héros s'avancent, les loups effectuent une retraite dans les fourrés mais sans fuir complètement, et rôdent jusqu'en limite de visibilité. Peu de temps après, ils sont rejoints par leur chef de meute, **Dos gris**, qui lance l'assaut. Les loups bondissent de toutes parts et utilisent leurs techniques de meute pour abattre leurs proies. Dos gris reste un temps en retrait et attaque la cible la plus vulnérable en se servant de son *pas des ombres*. Le loup alpha fuit s'il est réduit à ¼ de ses points de vie, entraînant avec lui sa meute. Celle-ci bat en retraite si Dos gris est terrassé.

* 3 (D&D3.5) ou 4(D&D4) loups affamés et Dos Gris.

Après le combat, les joueurs pourront secourir Fanellon, au bord de l'évanouissement, et faire le bilan. Le jeune valet aura du mal à raconter dans les détails ce qui s'est passé, cependant un interrogatoire



patient, quelques soins et une minutieuse observation des alentours permettront de recueillir les informations suivantes:

- Les mercenaires n'ont pas été tués par les loups, ils étaient déjà morts à leur arrivée. L'un d'eux a pris une dague de lancer dans la nuque, les autres ont pu tirer leurs armes avant de succomber à d'autres lames (attaque-surprise de Corbeau Blanc, les gardes n'ont pas fait le poids).

- Il y a des plumes blanches dans le poing fermé d'un des gardes (il s'agit de plumes de corbeau blanc arrachées du manteau du bandit lors du combat. Elles sont d'une qualité exceptionnelle et d'origine féerique. Si les joueurs les conservent, elles pourront éventuellement les protéger un peu plus loin dans l'aventure).

- L'attaque a eu lieu à peine deux heures auparavant. Léonard Matiste attendait l'arrivée de son frère comme prévu pour lui remettre un chargement de liqueurs. Le jeune Fanellon s'était éloigné de quelques mètres dans les broussailles pour se soulager. Un corbeau semblait l'observer depuis une branche basse tandis que régnait un silence inhabituel. Le jeune homme eut tout juste le temps d'entrapercevoir une ombre blanche jaillir sur le côté qu'il reçut un coup sur la tempe, le laissant inconscient.

- À demi-conscient,, il entendit vaguement des cris et des râles de combat armé à proximité, puis les protestations de Léonard (« Lâchez-moi! Prenez tout ce que vous voulez mais laissez-moi partir, je ne suis qu'un marchand de passage! », puis: « J'ignorais tout, je vous le jure! Je n'ai fait que transporter la marchandise! Ayez pitié! »).

- Très affaibli, Fanellon n'osa ni bouger le petit doigt ni ouvrir les yeux. Il n'entendit pas tout ce qui fut dit. A un moment, des pas s'approchèrent de lui et il fit le mort. Une main ferme le palpa un peu, mais une voix féminine, très proche, dit: « Ce n'est qu'un serviteur et il n'a que quelques poils au menton. Ramène-le dans le chariot ». Fanellon fut soulevé et transporté à bord du chariot de Léonard. Il entendit ensuite vaguement plusieurs personnes parler (deux hommes et une femme, **Azullio**, **Jasper** et **Vesma**). Ils projetaient d'emmener leur chargement au « pic du Condor » et d'aviser après qu'ait eu lieu « la petite fête du tyran ». Fanellon perdit alors connaissance.

- Lorsqu'il se réveilla, il était allongé dans le chariot, seul, le crâne enrubanné d'un pansement sommaire. Malheureusement pour lui les loups rôdaient déjà dans les parages attirés par l'odeur du sang.

Corentin Matiste est bien entendu épouvanté par là nouvelle: son frère enlevé ou peut-être même tué par le légendaire Corbeau Blanc (et son précieux chargement envolé) !. Il se tourne vers les aventuriers et de façon prévisible leur demande leur aide. Il sort une carte de la région et pointe le pic du Condor, situé à peine à quelques lieues d'ici. **Matiste** veut sauver son frère mais aussi récupérer la cargaison sans éveiller les soupçons. Il préfère donc que ce soit des mercenaires qui aillent faire le boulot plutôt que de compter sur la garde du baron. Le négociant proposera donc une prime de 250 PO si son frère est ramené sain et sauf et 100 PO supplémentaires si les caisses volées sont récupérées. Il fera en outre miroiter la récompense promise par le capitaine **Magnusen** s'ils capturent Corbeau Blanc.

* Vers le pic du Condor: Le pic est finalement assez proche. Matiste partira de son côté les attendre sur la grand-route. Le sommet en question est difficilement accessible mais il y a un sentier très étroit et tortueux qui serpente à flanc de colline et permet d'atteindre un petit plateau, situé à environ 400 m d'altitude. L'endroit est étonnamment idyllique, avec une source d'eau coulant en cascade et formant un ruisseau à travers les galets, de l'herbe grasse et des buissons de lavande.

Le pic est clairement visible depuis cet espace de quiétude et surplombe de façon impressionnante le paysage. Il y a bel et bien des rapaces nichant là-haut, mais ils ne sont pas visibles souvent (et inoffensifs). Cet endroit est un lieu proche d'Arcadia, le Monde des fées. Si les joueurs parviennent à repérer et suivre les traces laissées par Les Gobelunes lors de leurs allers-retours, elles les conduiront tout naturellement vers la cascade. Pour respecter les clichés, il y a une entrée cachée derrière le mur d'eau menant dans le repère de Corbeau Blanc.

*** L'Antre du Corbeau:**



1 - L'entrée : Dans ce renfoncement naturel se dessine une entrée de caverne, à peine dissimulée derrière un rideau de lierre. Attachés au lierre, des ossements d'oiseaux (rapaces) couverts de symboles cabalistiques ont servi de catalyseur pour un rituel d'effroi.

Quiconque s'approche à moins de trois mètres du lierre est sujet à un effet de peur: volonté DD 16, la cible est repoussée et s'éloigne pendant un round, puis subit une pénalité de 2 points à sa volonté pendant 5 minutes. Pour ne pas en subir les effets, il faut tenir une plume de corbeau dans sa main, comme celles trouvées dans les mains du mercenaire mort.

Sans indices, l'alternative, en dehors de tenter sa chance, est de fermer les yeux et d'avancer (+4 de bonus à la volonté), ou de détruire le lierre entièrement (30 PV CA 10, immunisé aux armes contondantes et perforantes, de plus la plante est humide et ne brûlera pas facilement).

2 - L'antichambre des marionnettes : Cette caverne suinte d'humidité. Il y a çà et là des porte-torche fixés aux murs mais tous sont éteints. Toutes les parois sont creusées de niches de petite taille à mi-hauteur, qui abritent des marionnettes de qualité, totalement inoffensives. Il y en a 6 au total, de deux sortes différentes (pions et fous). Des ouvertures, à droite et à gauche de la grotte, mènent vers d'autres salles, tandis qu'au fond une imposante porte en bois renforcée barre la route. Cette porte est

verrouillée et s'ouvre avec la clé gardée par la marionnette de la salle 6, se crochète (DD 20) ou s'enfonce.

Elle est peinte en rouge et un corbeau tracé à la chaux en orne le centre, entouré d'écritures inconnues. Un personnage (Un eladrin ou un elfe pour D&D4) peut tenter un jet d'histoire (DD 15) pour identifier l'origine féerique de ces runes. (Pour D&D4 Un jet d'arcanes (DD 20) indique un rituel d'invocation.) Comme à l'entrée, quiconque s'approche à moins d'un mètre de la porte sans tenir en main (être en contact physique) une plume de corbeau déclenche le rituel : une brèche s'ouvre sur le Feywild et en surgissent 4 (6 pour D&D4) **Corneilles du Corbeau blanc**, des esprits-corbeau. Les volatiles tournoient un instant en hauteur avant de piquer sur les marionnettes pour s'y confondre dans une explosion de plumes noires. Chaque Corneille possède alors une marionnette et attaque les intrus :

* 2 (3 pour D&D4) **marionnettes pions** et 2 (3 pour D&D4) **marionnettes fous** (voir annexe). Elles ne présentent aucun danger réel pour une équipe d'aventuriers, mais chaque fois qu'une marionnette est détruite la Corneille qui la possédait jaillit du pantin désarticulé et en possède une autre (1 round, pas d'attaque d'opportunité). Lorsque les 6 (12 pour D&D4) marionnettes sont neutralisées, les oiseaux attaquent sous leur forme normale.

3 - Le cairn : cette caverne naturelle est ouverte au ciel par une crevasse étroite laissant filtrer un faisceau de lumière. Au centre se dresse un cairn de pierre sombre, la roche étant incrustée de quartz noir. Des cordes de lierre tressé enserrant la pierre, nouant des petits ossements et des galets plats frappés de runes.

Cette pierre sacrée est ancrée dans le Feywild et permet un passage facile entre les deux mondes, vers l'Outreterre. À son pied, on y trouve de petites écuelles en bois maculées de traces brunes.

Sur ce cairn est gravé, en elf (eladrin pour D&D4), un message sibyllin :

« Offrande est mandée,
Sous un faisceau de Lune
Ichor vermeil et goutte d'amertume
Toutes deux mélangées
À l'aide d'une plume
Versez l'humeur sur la pierre brune
En suppliant l'oiseau de mauvais augure
Et s'il lui sied, sa bénédiction recevrez
Mais sa patience ne point abusez »

Il faut associer dans une écuelle quelques gouttes de son sang à une de ses larmes et mélanger le tout avec une plume de corbeau avant de le répandre sur le cairn, de préférence en adressant une supplique aux esprits-corbeau (ça peut rester vague, voire optionnel selon la difficulté que vous voulez donner à ce cérémonial). La première personne à faire ça correctement reçoit une bénédiction féerique : elle guérit instantanément du ¼ de ses PV (sans rien dépenser) et obtient un bonus magique de +2 à son initiative et à ses défenses réf/vol pendant 24 heures. Si l'offrande est faite sous la lumière de la lune, il obtient en plus +2 à tous ses jets de sauvegarde. À partir de la deuxième personne qui fait son offrande (sur une période de 24 heures), il y a 1 chance sur 6 cumulable pour qu'apparaissent 1 **Grande Corneille** et 2 (4 pour D&D4) **Corneilles du Corbeau blanc** hostiles, à chaque tentative (pour D&D4 alternativement, utilisez 500 P.Ex. de créatures féeriques pour varier). Une fois les créatures apparues, le cairn devient inerte pour 24 heures. Vous pouvez donner un bonus d'expérience au(x) joueur(s) qui décrypte(nt) convenablement le message (250 P.Ex. à répartir).

4 – Salle de stockage : des barriques, des caisses et des étagères remplies de nourriture séchée, d'alcool et d'étoffes. La plupart de ces biens proviennent des pillages opérés au nom du Corbeau blanc. Vous pouvez rajouter quelques potions ou autres babioles si nécessaire.

5 – L'échiquier : cette caverne presque rectangulaire, au sol nivelé, abrite un grand échiquier en pierre de 4 mètres de côté, dont les cases sont occupées par les 32 pièces réglementaires du jeu, toutes des marionnettes. Elles sont inertes par défaut. Il y a une dalle noire et une dalle blanche à chaque extrémité. Si quelqu'un se place sur une dalle pendant au moins un round, des corneilles apparaissent et possèdent aussitôt les pièces de la couleur correspondante, qui se redressent mais restent à leur place. Dès lors, la personne se trouvant sur la dalle peut verbalement commander aux pièces un déplacement. Celles-ci obéiront tant que les règles des échecs sont respectées. Deux personnes, une par dalle, peuvent ainsi se livrer une partie avec les marionnettes animées.

Lorsque deux pièces entrent en conflit, elles simulent un court combat et la pièce vaincue se retire sur le côté du plateau. Si une seule dalle est activée, après environ 10 secondes, la dalle opposée fait apparaître une **Grande Corneille** qui prend le commandement des pièces adverses (Pour D&D3.5 Bluff +4, psychologie +6 et pour D&D4 : Bluff +5, perspicacité +7).

Vous pouvez jouer une partie normale d'échec, mais il est plus simple et rapide de simuler un affrontement : pour gagner, un joueur doit accumuler 6 succès avant d'obtenir 3 échecs. Chaque adversaire joue à tour de rôle. À chaque tentative, il peut choisir de faire soit un jet de bluff (DD 15), soit un jet de psychologie pour D&D3.5 (DD15) ou pour D&D4 perspicacité (DD 15). Un bluff réussi augmente le DD de psychologie/perspicacité de son adversaire de 2 (maximum 23) ou diminue son propre DD de psychologie/perspicacité de 2 (min 11). Un échec donne la main à son adversaire et remet à zéro toutes ses modifications. Un jet de perspicacité réussi donne 1 réussite, tandis qu'un jet loupé donne 1 échec. Une partie dure 1 minute par jet de dé.

Si un joueur parvient à battre la Grande Corneille, il gagne 150 P.Ex. et se sent revigoré (Pour D&D3.5 comme Endurance de l'ours durée 1 heure ; et pour D&D4, il gagne un point d'action). L'oiseau vaincu disparaît pour 24 heures. L'échiquier est une création de Corvin qui apprécie particulièrement ce jeu et affronte souvent Jasper, le seul à lui tenir tête.

6 - L'atelier : c'est ici que Corvin fabrique ses marionnettes lorsqu'il n'est pas itinérant. On y trouve un établi de qualité, des instruments à bois, tout un tas de pantins plus ou moins terminés. Une (Deux pour D&D4) **Grandes Corneilles** veillent en permanence ici et possèdent des **Marionnettes Cavaliers**. Sitôt leur réceptacle détruit, elles attaqueront sous leur forme naturelle. Elles sont accompagnées de 2 (6 pour D&D4) **Marionnettes Pion** qu'elles contrôlent. La (pour D&D4, une des deux) Marionnettes Cavaliers porte une chaîne autour du cou à laquelle est accrochée une clé. Cette dernière ouvre la porte de la salle 2. Une longue plume de corbeau blanc est nouée à l'anneau, ce qui permet à son porteur de franchir l'huis sans déclencher la rune d'invocation qui sera dès lors désactivée pendant 1 minute.

7 - Passage des Fungis : ce couloir caveux, sinueux et humide, est coupé par une veine d'eau souterraine. De gros galets permettent de traverser sans trop de problème. De chaque côté, des champignons de toutes formes et tailles s'agglutinent, certains luminescents, tandis qu'une forte odeur de moisissure emplit l'air.

Si les aventuriers traversent la zone des champignons sans prendre de précaution particulière (foulard sur la bouche, retenir sa respiration, passer en courant), ils inhalent des spores hallucinogènes : Vigueur DD15 (pour D&D4 +7 vs vigueur) ; provoquent une confusion temporaire par empoisonnement (sauvegarde toute les 5 minutes pour stopper les effets, un traitement avec premiers secours ou survie (pour D&D4 avec nature ou guérison) (DD 15) donne +2 aux sauvegardes).

Pour en déterminer les effets, choisissez ou tirez 1D8 :

1. Paranoïa (« On est suivis, j'en suis certain. C'est cette ombre, derrière, elle se cache mais je sais qu'elle est là ! Pourquoi tu me regardes comme ça, toi ? Tu la connais, j'en suis sûr ! »)
2. Mégalomanie (« Ha ! Laissez moi passer devant et inclinez vous devant mon talent ! Toi, porte mon sac ! Une arme ? Comme si j'en avais besoin ! »)
3. Hallucinations (« Qui... qui est cette femme aux cheveux de serpents ? Pourquoi me sourit-elle ? Et vous, vos yeux.... vos yeux sont ceux des reptiles ! »)
4. Vertiges (« Tout chavire... tout est flou... j'ai la nausée... beurk ! »)
5. Euphorie (« C'est génial l'aventure ! On est tous copains! Surtout toi, tu es si belle/beau! Allez, tout le monde torse nu ! »)
6. Dépression (« A quoi bon continuer? Nous sommes les jouets d'une farce tragique. J'aurais dû rester à la ferme avec pôpa, la vie était plus simple »)
7. Animorphose (« Crooooo .. Croooaa .. Wouaf! Rmr ... miaouuu. » etc.)
8. Régression (*suce son pouce* « Ma'ame, c'est quand qu'on arrive, j'voudrais du lolo. Ho ! Je crois que j'ai mouillé mon armure ».)

8 - Caverne principale : Les Gobelunes vivent ici lorsqu'ils se réfugient dans leur repaire, mais actuellement ils sont absents, en route pour Sanctombre. On y trouve 4 lits de camp ainsi qu'un brasero. " y a une cheminée naturelle au plafond qui procure un éclairage blême pendant la journée. Du matériel hétéroclite est entreposé contre les parois : outre des vivres, il y a des éléments de décor en bois peint, une vieille estrade démontée, des tentures en velours usé, des habits de scène (costumes de garde, de noble, de mendiant, etc.) et tout un tas d'accessoires. Une caisse abrite la « cuvée spéciale » convoitée. Elle est ouverte et les bouteilles déplacées, certaines manquent. Si on prend la peine de fouiller cette caisse, on y trouve au fond quelques petits sacs en cuir contenant de la poudre de Trêve de Tourment (nature DD 20 pour identifier), mais le plus gros est absent (Jasper les a emportés). Un recoin de la grotte abrite une cellule verrouillée dans laquelle se morfond Léonard Matiste.

L'endroit n'est pas laissé sans gardien. Un des plus fidèles serviteurs de Corvin est ici la plupart du temps. Il s'agit de **Mistralame**, une kenku invoquée d'Arcadia grâce au cairn de la salle 3. Mistralame sort parfois du refuge sous forme de corneille en passant par la cheminée, Si c'est le cas, un esprit-corbeau partira au plus vite la prévenir de l'intrusion. Les ordres de Corvin sont stricts: tout intrus doit mourir et le repaire demeurer secret.

Si Mistralame entend le vacarme d'une bataille causée



par la rune d'invocation de la porte en salle 2, ou si les aventuriers sont affectés et/ou bruyants au passage des Fungis, elle préparera une embuscade. Réduite à 4 PV, elle tentera de fuir sous forme de corneille et préviendra Corvin des événements.

Mistralame, Kenku +1 **Grande Corneille** + 2 **Corneilles** (Pour D&D4 Kenku N°4+1 **Grande Corneille** + 2 **Corneilles**).

Une fois leurs adversaires vaincus, les Pjs peuvent délivrer Léonard, choqué mais en bonne santé. Celui-ci sera reconnaissant mais ne dira que ce qui est susceptible de l'innocenter, ainsi que son frère, de toute activité illégale et feindra l'ignorance notamment en ce qui concerne la poudre.

ACTE 2 : « LE CORBEAU ET LE LION » :

La suite de l'histoire est beaucoup plus ouverte et demandera pas mal d'improvisation. Léonard et Corentin Matiste remercieront les héros de leur aide mais déploreront la perte de leur précieuse cargaison, blâmant l'infâme Corbeau blanc et sa bande, sans pour autant révéler la nature exacte de la marchandise. Ils se rendront néanmoins à *Sanctombre* pour vendre ce qu'il leur reste et s'excuser auprès du baron de l'absence de la « cuvée spéciale ». Les joueurs peuvent penser plusieurs choses : ils peuvent avoir conclu que les Gobelunes sont directement liés à Corbeau blanc ou bien qu'ils ont été victimes eux aussi d'une attaque, ce qui expliquerait la présence de leur matériel dans la caverne. Ils auront peut être compris que la cuvée spéciale est en réalité de la Trêve de Tourment, une drogue illégale cachée sous les bouteilles, et à qui elle est destinée, ou pas, etc.

Tous ces éléments conditionneront l'attitude des PJ et leurs actions à *Sanctombre*.

La foire de Sanctombre :

Le château est ouvert pendant la foire qui dure trois jours pleins. Lorsque les joueurs arrivent elle a déjà débuté depuis la veille. Des dizaines de tentes et d'étalages sont montés dans des allées aménagées au pied du place-forte. Le petit bourg adossé aux murailles accueille des centaines de visiteurs, marchands et forains, et toutes les tavernes et auberges sont bondées.

Vous pouvez y mettre en scène autant d'attractions que vous le désirez : marchands de toutes sortes, charlatans et diseurs de bonne aventure, alchimistes ou forgerons. Mais aussi des joutes, des concours d'adresse, de boissons, de dés, des bagarres, des conteurs, des bateleurs, des montreurs d'animaux étranges, etc.

Les Gobelunes sont présents et préparent une longue représentation d'une fable, intitulée: « La Plume et l'Acier » (dans le style des Fables de La Fontaine, en plus spectaculaire), qu'ils doivent jouer, le soir même, devant la mesnie (maisonnée, famille : Note de DnD) du baron réunie autour de lui lors du banquet qui se tiendra dans la cour du château.

Les Gobelunes seront ravis de revoir les héros, n'ayant a priori pas fait le rapport entre eux et Léonard Matiste. Si la kenku Mistralame a survécu à l'incursion des Pjs au pic des Condors, elle aura rejoint la troupe d'artistes-brigands sous sa forme de corneille puis aura adopté l'apparence d'une jeune femme brune. Dans ce cas, les Gobelunes seront informés du rôle des Pjs et seront beaucoup plus circonspects à leur endroit.

Si les joueurs les accusent d'être de mèche avec Corbeau Blanc, ils se justifieront en disant avoir été attaqués et en partie pillés par ce bandit quelques temps auparavant (ce qui explique la présence de certaines de leurs affaires dans la caverne).

Si les Pjs abordent les saltimbanques de façon diplomate et convaincante, il est possible que l'un d'entre eux décide de leur faire confiance et leur propose de soutenir la résistance dans la région. Ils leur parleront alors des méthodes du baron et de son capitaine (usage de drogues sur les mineurs trimant

pour exploiter des veines de sel rouge, destruction des sites consacrés d'Arcadia, connivence avec la guilde des voleurs ...) et leur expliqueront que le Corbeau Blanc n'est peut-être pas un bandit mais plutôt un héros. Ils leur proposeront enfin d'en rediscuter après la représentation.

A l'inverse, s'ils s'ouvrent à Leonides Magnusen de leurs soupçons, celui-ci les écoutera avec grand intérêt et décidera d'arrêter la troupe après quelle se soit produite. 1/ doublera discrètement la garde et n'aura qu'un signal à donner pour encercler les Gobelunes à la fin du spectacle. Il donnera 200 PO aux Pjs et leur offrira 500 PO de plus une fois les bandits capturés.

La représentation : à moins que les PJ interfèrent, les Gobelunes donneront leur représentation, à la nuit tombée, devant le baron, son capitaine, sa fille et d'autres notables, tandis que le bon peuple y assiste en retrait. En plein milieu, pendant qu'Azullio, déguisé en lion, déclame à Vesma, déguisée en biche, un texte mélodramatique, le bandit Corbeau blanc (Jasper en réalité) jaillit soudain d'une balustrade, flottant dans les airs grâce à la mante, et atterrit des deux bottes sur la table du banquet dans une gerbe de viande en sauce, devant le baron interdit. Alors que le capitaine Magnusen dégaine sa lame, le comédien lance un sac contenant de la poudre de Trêve de Tourment (confectionnée avec la « cuvée spéciale » volée à Léonard) qui libère un nuage cendreuse plongeant la plupart des proches spectateurs (y compris le baron et Florielle) dans une léthargie soudaine. Protégé par le masque de corbeau, Corbeau blanc saisit Florielle par la taille et l'emporte à tire-d'aile ! Les quelques gardes armés d'arbalètes n'osent tirer de peur de blesser la fille du baron. Magnusen, rendu à demi-sonné par la drogue, hurle à la poursuite du bandit, promettant une montagne d'or pour sa capture et le sauvetage de sa promise. C'est la panique un peu partout, la foule se bouscule, la garde est débordée, d'autant plus que parmi les badauds se trouvent de nombreux sympathisants du Corbeau blanc qui ralentiront au mieux la progression des soldats.

Sur scène, le reste des Gobelunes est médusé. Ce n'était en réalité pas prévu du tout. Jasper agit sur un coup de tête et compromet, ce faisant, leur existence ! Cependant, le rapport entre l'intervention du Corbeau blanc et leur troupe n'est pas apparent, et les gardes se concentrent sur le bandit, laissant Azullio, Vesma et Corvin libres d'agir. Ces derniers décident de se replier, profitant de la confusion, en aidant au mieux ce benêt de Jasper à se tirer de ce guêpier, tout en évitant d'être confondus par les hommes du baron.

Dès lors, il y a deux grandes orientations possibles :

- Les joueurs considèrent les Gobelunes et Corbeau blanc comme des hors-la-loi dangereux ou encore ils sont simplement attirés par la récompense offerte par le capitaine : ils pourchassent les saltimbanques pour « sauver » **Florielle**. Organisez une course-poursuite à travers les étalages, les tentes et la foule (Voir Guide du Maître, chapitre 3 et pour D&D4 voir la poursuite urbaine au chapitre des défis de compétence) et un affrontement final mettant en scène les Gobelunes. Corvin se contentera d'invoquer quelques corbeaux avant de disparaître, mais les trois autres membres de la troupe lutteront pied à pied. Au besoin, rajoutez des gardes du côté des PJ, mais le combat final doit rester difficile.

Si les criminels sont capturés (ou tués), le capitaine offrira aux héros la récompense promise (500 +200 PO) ainsi que deux objets magiques issus du trésor de la baronnie (Choisissez pour 1000 PO et pour D&D4 choisissez un objet de niveau 3 et un de niveau 4).

Les saltimbanques encore vivants seront emmenés aux geôles du château où ils seront torturés de la pire manière avant de subir une exécution publique. Lorsque Florielle reconnaîtra Jasper parmi la bande, elle sombrera dans une dépression suicidaire. Magnusen s'empressera de l'épouser tant qu'elle est encore en vie. À partir de là, il pourra faire appel aux héros pour des missions ultérieures au service de la baronnie. Qui sait, peut-être découvriront-ils plus tard qu'ils servent un félon ?

- Les joueurs sont convaincus que les Gobelunes agissent pour une noble cause, ou du moins sont « moins pires » que le capitaine Magnusen et ses méthodes : ils peuvent alors les aider à s'enfuir. Évidemment, dans ce cas, la garde et le capitaine se retournent contre eux. Vous pouvez organiser un

affrontement final opposant Magnusen, encore nauséux mais flanqué d'une poignée de gardes, aux héros, assistés éventuellement de quelques corbeaux. Si les personnages parviennent à couvrir la fuite du Corbeau Blanc et à y survivre, ils seront désormais déclarés à leur tour hors-la-loi dans toute la baronnie. À eux les joies de la résistance et de la vie en clandestinité, mais avec des alliés de choix. Les mines de sel rouge et la scierie seront désormais des opportunités d'aventure en collaboration avec **Corbeau blanc**. Les comédiens, reconnaissants, leur offriront deux objets de 750 PO (pour D&D4 niveau 3) au choix.

Quand à Florielle et Jasper, leur idylle est digne d'une tragédie grecque : lorsque Florielle reprend ses esprits, elle clame sa haine envers Corbeau blanc, « l'assassin de son frère ». Mais Jasper enlève son masque et lui explique son innocence. Florielle est anéantie lorsqu'elle comprend que son mystérieux et charmant amant n'est autre que le bandit recherché par son père. Les autres Gobelunes sont furieux contre Jasper et son action aussi romantique que stupide, en particulier Vesma. Finalement, Jasper est contraint de relâcher Florielle, qui regagne, en état de choc, le château familial. Sa fille manifestement très affectée et devenue dépressive, le baron repoussera de quelques semaines le mariage, au grand dam du capitaine Magnusen. Florielle ne révélera pas pour autant ce qu'elle a vu et commencera sa propre enquête sur la mort prématurée de son frère...

Par : Frédéric Thevenin

Illustration de couverture : Halfmoon par ~D-S-InfernalFrost

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2014

ANNEXE 1 : CORBEAU BLANC

Corbeau blanc est un bandit légendaire, pourchassé par les autorités pour ses attaques de caravanes et ses sabotages prenant pour cibles les mines de sel rouge et les grandes scieries du nord de Sanctombre. C'est aussi un héros populaire, un mystérieux justicier du peuple qui apparaît et disparaît au gré du vent. L'insaisissable spadassin agit toujours en marge de la loi, en recourant souvent à des méthodes discutables.

Son visage masqué reste aussi inconnu que ses motivations obscures. Certaines petites gens l'ont pourtant adopté comme défenseur du peuple et laissent parfois des offrandes accrochées aux arbres quand ils veulent le solliciter.

Qui est Corbeau blanc ?

L'individu derrière le masque n'existe pas. Ou plutôt, Corbeau blanc est un personnage collégial, un symbole incarné à tour de rôle par chacun des membres de la troupe des Gobelunes en fonction des besoins du moment. Il sera tantôt agile comme un singe, tantôt fort comme une montagne, tantôt maître des arcanes ou épéiste talentueux, selon le Gobelune qui l'incarne.

Lorsque Corbeau blanc doit entrer en scène, un des Gobelunes revêt la mante et le masque et l'incarne comme au théâtre.

ANNEXE 2 : LA COMPAGNIE DES GOBELUNES

Il s'agit d'une petite troupe de comédiens et de forains itinérants, plutôt passe-partout. La compagnie sert surtout d'yeux et d'oreilles à Corbeau blanc. Les saltimbanques sont très prudents dans leurs pérégrinations afin d'éviter que quiconque fasse le rapprochement entre leurs déplacements et les interventions du justicier.

Les Gobelunes combattent indirectement le baron Jovial et son capitaine, Magnusen. Ils protègent les sites sacrés et les lieux séculaires liés à Faërie. L'exploitation de la mine de sel rouge et de la scierie destinées à alimenter en matière première l'armée du baron a condamné l'ancienne forêt et ses tertres, repoussant et détruisant de nombreux sanctuaires féeriques. De plus, les méthodes du baron sont fondamentalement détestables à leurs yeux.

AZULLIO DANTIONE (humain, guerrier niv 3) : L'aîné est une force de la nature. De haute taille, les cheveux noirs de jais et le teint hâlé, son rire franc et sa voix profonde forcent autant le respect que ses muscles saillants. Comédien accompli, c'est aussi un bretteur redoutable qui manie l'épée bâtarde avec brio. Azullio est le grand-frère de Vesma mais il est aussi celui de cœur de toute la troupe, son instinct protecteur ne faisant pas d'exception.

VESMA DANTIONE (humaine, voleuse niv 2) : La sœur d'Azullio est une acrobate adepte du bâton et des couteaux de lancer. D'un tempérament solaire, son énergie et sa bonne humeur naturelle sont souvent moteur dans la troupe. Vesma a un faible pour Jasper et désapprouve évidemment sa relation avec Florielle. Elle pourrait commettre une folie pour qu'il la remarque, comme provoquer Magnusen sous l'anonymat de la mante du Corbeau blanc.

JASPER DE SARCANDE (humain sorcier niv 2) : Le cadet de la famille de Sarcande s'est enfui et mène une existence vagabonde depuis que son père a découvert ses penchants pour la sorcellerie. Sa bonne éducation transparait dans son phrasé choisi, ses tenues impeccables et son goût raffiné. Il a tendance à broyer du noir et verse dans le cynisme avec beaucoup d'esprit. Il paraîtra donc, de prime abord, plutôt hautain et cassant, voire antipathique. Il n'en est pourtant pas moins fidèle à sa troupe et honorable. Il est subjugué par la beauté et l'entendement de dame Florielle, la fille du baron Jovial, aperçue lors d'une représentation au château quelques mois plus tôt. Depuis, Jasper a revu secrètement Florielle et ne saurait souffrir ses fiançailles avec l'orgueilleux capitaine Magnusen.

CORVIN FREUX (Kenku sorcier niv ?) : Corvin est un nain d'âge mur aux cheveux et à la barbe argentés. Gestionnaire des comptes et de l'intendance de la troupe, c'est aussi un remarquable marionnettiste qui confectionne lui-même ses pantins.

Discret, il ne se met pas en avant, laissant Azullio exercer la direction effective des Gobelunes. En réalité, Corvin est un Kenku, une créature protectrice de Faérie. Sauvé il y a 15 ans d'un brasier par les jeunes Dantione, il s'est étroitement lié à eux et les protège depuis. Il est à l'origine du mythe du Corbeau blanc dont il est en réalité la véritable incarnation. Cependant, il ne prend jamais part directement aux actions et aux batailles, et préférera fuir s'il est confondu, non par lâcheté mais parce qu'il a choisi de ne pas intervenir physiquement. Corvin peut devenir un personnage récurrent.

Aucune caractéristique ne lui est attribuée, considérez qu'il peut faire à peu près ce que bon lui semble, et notamment changer d'apparence, disparaître et invoquer des corbeaux. (note : *Corvus freux* est le nom scientifique du corbeau commun).



La mante et le masque du Corbeau blanc : ces deux objets, ainsi qu'une tenue de cuir clair, constituent le costume du bandit légendaire. Conçue par Corvin et tissés de ses propres plumes, la mante permet à celui qui le revêt de voler sur de courtes distances et de faire des pas de fée, tandis que le masque modifie la voix et augmente le charisme de son porteur.

Agissements des Gobelunes : leurs sympathisants et contacts en ville leur fournissent régulièrement toutes sortes d'informations sur les méthodes du baron. Récemment, les Gobelunes se sont concentrés sur le trafic de drogues, en particulier de Trêve de Tourment, que cautionne très officieusement le baron Jovial. Ils savent notamment qu'une importante livraison va avoir lieu lors de la foire de Sanctombre, et les corbeaux parcourent la lande à la recherche de mouvements suspects. La petite caravane de Léonard Matiste, cachée dans la forêt dans l'attente de l'arrivée de son frère, n'a pas échappé à la vigilance du Corbeau.

ANNEXE 3 : AUTRES PERSONNAGES IMPORTANTS

SIRE CHAGRIN : Ce jeune chevalier est l'archétype du nobliau arrogant trop gâté, la tête pleine d'idées préconçues sur la supériorité des gens bien nés. Il n'est pas foncièrement mauvais mais reste un détestable coq qui a bien besoin d'une leçon. Utilisez les caractéristiques d'un aristocrate de niv 3 bien équipé (CA 19).

LE BARON JOVIAL : Bien que vieillissant, ce puissant seigneur exerce sa domination sur la région. Il place toute sa confiance en Leonides Magnusen, son brillant capitaine qu'il considère comme un fils. Malgré son nom, il n'a aucun humour et son visage austère est un masque percé d'yeux gris clair. Pragmatique et ambitieux, le baron ne s'embarrasse pas trop de scrupules pour gouverner. Il exploite sans vergogne la mine de sel rouge, minéral au cours exorbitant servant à l'élaboration d'alliages et comme composant magique. Pour ce faire, il utilise des forçats dont la plupart sont des sujets contestataires. Enfin, il a ordonné la construction d'une immense scierie et d'un chantier naval indispensables à la fabrication d'une armada de navires destinée à étendre son commerce et renforcer sa puissance maritime. Malheureusement tout ceci se fait aux dépens des ressources naturelles de la

région et a provoqué la destruction de nombreux sites liés aux fées d'Arcadia. Il entretient des relations d'affaire secrètes avec la guilde locale des voleurs et négocie avec eux entre autre chose des stocks importants de Trêve de Tourment, une plante narcotique violacée qui se fume ou se chique et provoque un état second (insensibilité à la douleur, légère euphorie et baisse de volonté) bien pratique pour maintenir au travail une main d'œuvre récalcitrante dans les mines et la scierie.

Le baron a engendré trois enfants légitimes : Sourire, l'aîné, prometteur et doué - malheureusement mort deux ans auparavant en pourchassant le bandit de renom et sa bande, Corbeau blanc -, Florielle, la cadette, maintenant en âge de se marier, et Augure, le petit dernier âgé de 5 ans. Lisle, sa femme, est morte en couche d'Augure, le laissant plus maussade que jamais.

FLORIELLE : la fille du baron Jovial est, à 17 ans, une jeune femme à la beauté éthérée et au regard de topaze. Bien que naïve, elle est loin d'être stupide. Elle aime en secret Jasper de Sarcande, rencontré lors d'un spectacle au château, et considère avec respect Leonides, dont elle est loin d'imaginer le sinistre individu qu'il est en réalité. Corbeau blanc est pour elle responsable de l'assassinat de son frère aîné adoré, ce qui risque de compliquer les choses le jour où elle apprendra que Jasper fait partie de la bande. Elle ignore tout des agissements de son père.

LEONIDES MAGNUSEN, le Lion ardent (guerrier niv 5) : capitaine de la garde du baron, il s'agit d'un homme charismatique et ambitieux. Ses traits nobles et sa carrure de colosse en font une figure de leader incontestable, et il considère naturel que l'on obéisse à ses ordres, même s'il sait rester courtois. Surnommé le Lion ardent, en référence à ses armoiries et à sa crinière fauve, il est redouté en combat. Leonides joue un double jeu. En façade c'est un honorable capitaine, fidèle et dévoué au baron et qui agit en son nom avec efficacité et ferveur. Mais en réalité Leonides considère que la baronnie lui revient de droit.

Il ourdit son ascension avec la patience et la froideur d'une araignée. D'abord, il s'est arrangé pour que le fils aîné du baron, Sourire, connaisse la mort lors d'un guet-apens dont il a fait porter toute la responsabilité à Corbeau blanc. Puis, maintenant que Florielle est en âge de se marier, il compte bien l'épouser tout en gardant un œil sur le petit dernier, pour le moment trop jeune pour l'inquiéter, mais qu'il n'hésitera pas à éliminer un jour. Leonides ne tue pas par sadisme, mais il n'est retenu par aucun scrupule pour parvenir à ses fins. Bien qu'il ne rechigne pas à la besogne, il a l'intelligence de rester dans l'ombre et d'utiliser des hommes dispensables pour ne pas se salir les mains. Bien entendu, la mort du baron deviendra tôt ou tard impérative mais l'ambitieux capitaine ne conçoit pas d'accéder au pouvoir autrement qu'en soignant les apparences de la légalité, ce qui explique le recours à des épousailles qui n'ont cependant rien d'une affaire sentimentale.

Corentin et Léonard Matiste : les deux frères halfelins sont avant tout des marchands mais ils sont étroitement affiliés à la guilde des voleurs et transportent à l'occasion des marchandises aussi sensibles qu'illicites. Corentin, l'aîné, est plus posé et son négoce de liqueurs et alcools fonctionne assez bien pour lui éviter de prendre trop de risques. Léonard est plus entreprenant et commerce directement avec les trafiquants de drogues la Trêve de Tourment ou avec les esclavagistes des côtes. Ainsi, il se sert de la réputation honorable et des contacts de son frère pour faire transiter la drogue en ville, et traite parfois même directement avec les hommes du baron.

La « cuvée spéciale » est une grande caisse de vin de qualité, contenant en théorie 36 bouteilles, mais seules 18 d'entre elles sont présentes. Le fond de cette caisse contient en fait plusieurs livres de Trêve de Tourment destinés aux mines et à la revente via la guilde locale des voleurs. Fanellon : ce jeune rouquin de 15 ans sert de valet à Léonard. Issu d'une famille modeste, il est heureux de s'extirper d'une vie de servage pour voir du pays en compagnie de son maître. Il comprend bien que ses affaires ne sont pas toujours légales mais il évite de trop se questionner sur le sujet.

ANNEXE 4 : LES LOUPS

LOUP AFFAME (NIV 1) : Utilisez les caractéristiques d'un loup gris du MM, sauf : PV : 27 / 13 CA 15; Vig. 14, Réf. 14, Vol. 13, Vitesse 7, Morsure + 5 vs CA

DOS GRIS (NIV 4) : Utilisez les caractéristiques d'un loup sanguinaire du MM, sauf : PV : 64 / 32 CA 17; Vig. 15, Réf. 15, Vol. 13 Vitesse 7

* Morsure + 8 vs CA

* Pas des ombres (mouvement, recharge 6). Déplacement invisible et semi-intangible sur 10 mètres (7 cases) et confère l'avantage en combat pour le round.

ANNEXE 5 : LES MARIONNETTES ET LES CORNEILLES DU CORBEAU BLANC.

Les marionnettes décrites ici sont toutes des automates fabriqués par Corvin Freux. Ils sont inertes et ne s'éveillent que lorsqu'ils sont possédés par un esprit-corbeau.

MARIONNETTE PION (Serviteur niv 1) : Petit automate, Init + 2 ; Sens : perception + 2, vision nocturne PV : 1 ; ne prend aucun dégât si l'attaque manque sa cible, CA 17 ; Vig. 14, Réf. 13, Vol. 11, Vitesse 6

* Rapière (standard, mêlée, à volonté): + 5 vs CA ; 4

* Mille et une piques (standard, mêlée, rencontre) : Faites une attaque basique, si l'attaque touche, refaites une attaque basique à + 1 et continuez jusqu'à ce qu'une attaque loupe ou que 5 attaques consécutives touchent. Les dégâts et le bonus au toucher sont majorés de +1 par attaque réussie.

Alignement : - ; For 10 (0) Dex 15 (+2) Con 16 (+3) Int 6 (-2) Sag 12 (+1) Cha 11 (0)

Les Marionnettes Pion ressemblent à de petits soldats de 30 cm de hauteur armés d'une rapière pointue, et coiffés d'un casque à plumes de corbeau. Ils servent de réceptacles aux Corneilles du Corbeau blanc, et se déplacent en faisant des bonds.

MARIONNETTE FOU (Serviteur niv 1) : Idem que Marionnette Pion, sauf : CA 14

* Petit arc (standard, tir, à volonté) : + 6 vs CA ; 3 ; portée 7/14

* Insaisissable (standard, tir, rencontre): Glissement de deux cases et attaque basique à +2

Ils ressemblent à de petits bouffons de bois et de cuir armés d'arcs miniatures et de flèches semblables à des aiguilles.

MARIONNETTE CAVALIER (Meneur niv 3) : Petit automate : Init + 5 ; Sens : perception + 4, vision nocturne, PV : 48 / 24 CA 20 ; Vig. 18, Réf. 16, Vol. 16 Vitesse 6

* Lance (standard, mêlée, à volonté): + 8 vs CA ; 1d8 + 3

* Pointe de l'orage (standard, mêlée, recharge 4+) : + 7 vs Vigueur ; 2d8 + 5, la cible est poussée d'une case et ralentie jusqu'au début du prochain tour du Cavalier.

* Sacrifice du pion (réaction immédiate) : Lorsqu'une attaque touche le Cavalier, et uniquement lui, il peut choisir une autre marionnette adjacente à lui qui prendra l'attaque à sa place (une fois par round).

* Ruade du Cavalier (réaction immédiate, mêlée, rencontre) : La première fois que le Cavalier est en péril (½ PV), il exécute aussitôt deux Pointes de l'orage sur deux cibles différentes adjacentes, sans recharge. Alignement : - ; For 13 (+2) Dex 14 (+3) Con 16 (+4) Int 11 (+1) Sag 12 (+2) Cha 13 (+2)

Les Cavaliers sont plus grands et plus ouvragés que les pions, et ressemblent à des chevaliers armés de longues lances en acier, la tête ornée d'un casque en forme de bec. Ils portent une cape de plumes noires.

CORNEILLE DU CORBEAU BLANC (Escarmoucheur niv 1) : Petit esprit féérique : Init + 6 ; Sens : perception + 4, vision nocturne PV : 24 / 12 CA : 15 ; Vig. 11, Réf. 14, Vol. 13 ; Esprit-corbeau (prend ½ dégâts contre tout sauf les dégâts radiants et les armes perforantes), immunisé au poison, Vitesse 8 (vol)

- * Bec de givre (standard, mêlée, à volonté): +6 vs AC ; 1D6 + 2 (dégâts de froid) et si touche : + 5 vs Vigueur ; -2 à toutes les défenses (sauvegarde stoppe tout)
- * Possession d'objets consacrés (standard, à volonté) : Permet à la corneille de posséder un réceptacle et de l'animer. Pendant ce temps, elle est immunisée à toute forme de dommages et d'attaques et l'objet agit à sa place. Cette capacité est limitée dans ce scénario aux marionnettes de Corbeau blanc. Alignement : -

GRANDE CORNEILLE (Escarmoucheur niv 3) Idem que la corneille sauf : Taille moyenne Init + 8 ; PV : 45 / 22, CA : 17 ; Vig 16, réf 14, vol 15

- * Bec de givre +8 vs AC ; 1D10 + 2 et si touche +7 vs vig ;
- * Possession d'objets consacrés : idem mais peut aussi contrôler 3 autres objets consacrés dans un rayon de 10 cases au coût d'une action mineure par round.
- * Mauvais augure (mineur, à volonté, 5 cases) : choisissez une cible et marquez-la. Chaque fois que la cible porte une attaque à portée de l'effet elle prend 5 pts de dommage de froid. Une seule marque à la fois, non cumulable.
- * Festin du corbeau : Chaque fois qu'une cible marquée par le Mauvais Augure loupe une attaque, regagnez 10 PV (1 fois par round max.).

Les corneilles sont des esprits féériques au service des kenkus. Dans cette histoire, les objets consacrés sont exclusivement les marionnettes confectionnées par Corvin Freux.

MISTRALAME, KENKU (Contrôleur niv 4) : Esprit féérique de taille moyenne, Init + 9 ; Sens : perception + 7, vision nocturne PV : 54 / 27 CA 19 ; Vig. 16, Réf. 21, Vol. 18, Vitesse 6 ; vol 8

- * Sabre (standard, mêlée, à volonté) : + 9 vs CA ; 1d8 + 5
- * Fendre le Vent (standard, mêlée, recharge sur coup critique) Trois attaques au sabre sur une ou plusieurs cibles adjacentes.
- * Fronde (standard, tir, à volonté) : + 9 vs Ref ; 1D4 + 3 + spores de champignons (+ 7 vs volonté et même effet que dans la salle 7)
- * Sournois : + 1D6 aux dégâts si avantage en combat.
- * Esprit es-tu là ? (mouvement, recharge 6) : Peut échanger instantanément sa place avec un esprit-corbeau à 8 de portée
- * Cri funèbre (effet de peur, standard, blast 1, portée 8, recharge 5 6) : + 8 vs vol ; la cible est ralentie et a -2 à tout ses jets. (sauvegarde stoppe)
- * Ténacité (réaction, rencontre) : Quand mis en péril la 1ère fois, recharge automatiquement ses pouvoirs.
- * Mante du corbeau (mineur, à volonté) : Peut se transformer en corneille ou prendre une apparence humaine (mais pas copier quelqu'un). Perd tous ses pouvoirs sous ces formes.

Alignement : -

For 11 (+2) Dex 19 (+6) Con 12 (+3) Int 14 (+4) Sag 15 (+4) Cha 15 (+4)



Les kenkus sont des esprits féériques à l'apparence mi-homme mi-corbeau. Mistralame sert Corvin Freux, seigneur kenku, et c'est un grand honneur. Ses plumes sont noires et ses yeux violets. Sous forme humaine ses pupilles gardent leur couleur particulière.

ANNEXE 6 : PLAN GENERAL

