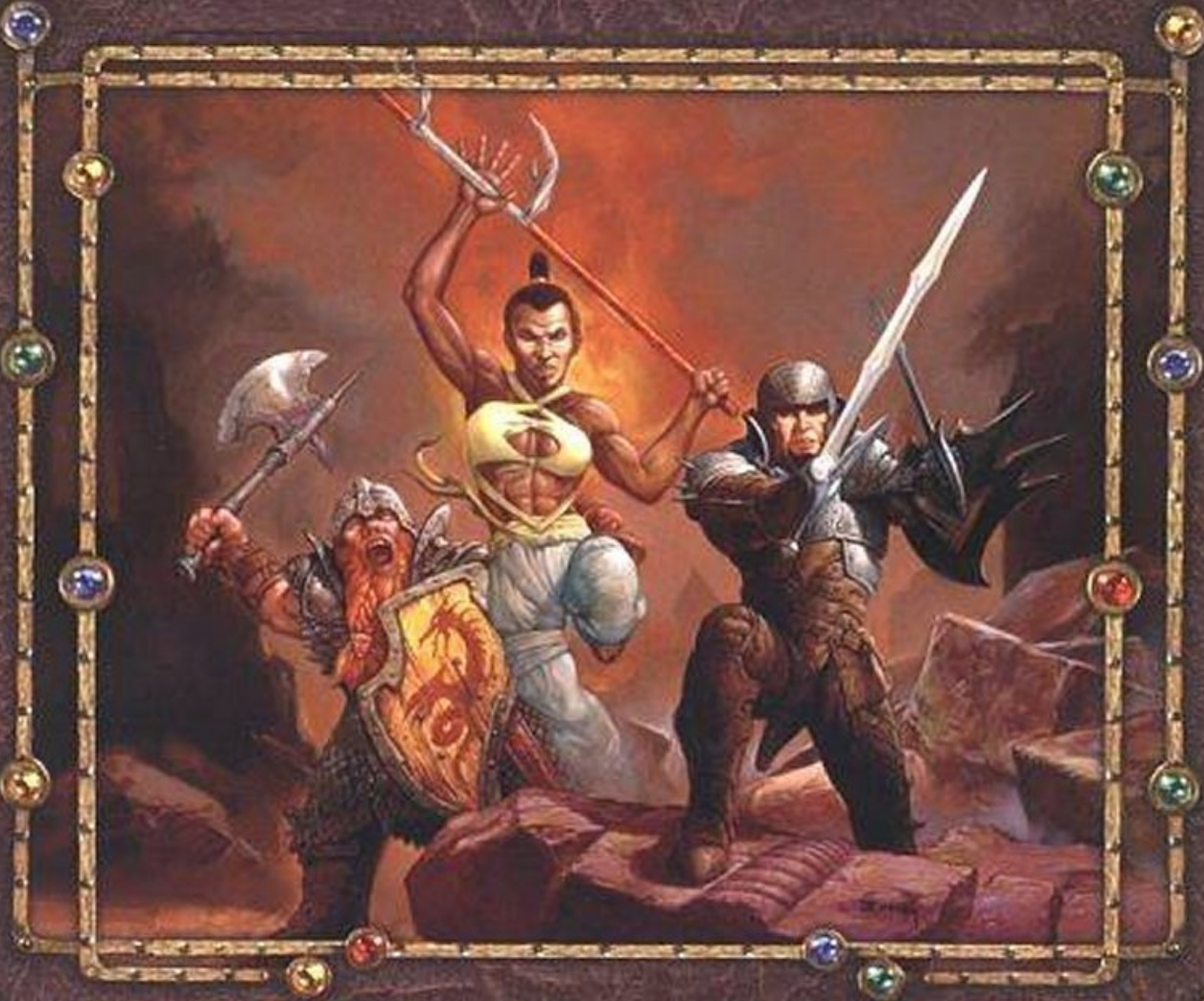


DUNGEONS & DRAGONS®

Accessory

Le Rachat





LE RACHAT

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 3

PRÉFACE

Scénario original: D.Beck
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: Le *Dernier Verre* est décrit en détail dans le *Recueil des Poisons*, disponible sur le site.

Le *Botulisme* est décrit en détail dans le *Recueil des Maladies*, disponible sur le site.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site **AideDD**



<http://www.aidedd.org>

INTRODUCTION

Les aventuriers étaient à Hilminia (Matriarcat d'Olizya) et ont décidé de rentrer à Laelith par la terre ferme. Au bout de la troisième journée de marche, après avoir passé la ville de Muick, la route les amène à l'auberge du Vent Gris, bâtisse austère à deux étages qui se tapit au fond d'une combe. Cette auberge est la dernière étape avant le désert des Soleils Sombres, dont la traversée est renommée pour être particulièrement éprouvante.

Un vent fort souffle en permanence dans la combe, soulevant des tourbillons de sable, un sable gris qui recouvre tout et cingle rageusement les volets de bois. Outre les aventuriers, l'auberge ne contient guère plus d'une demi-douzaine de clients : un ranger fatigué, deux marchands et leurs commis. Alors que les aventuriers finissent de se restaurer dans la salle commune, l'aubergiste, vient les trouver : « *Messeigneurs, une personne de haut rang souhaite vous entretenir une fois que vous aurez dîné. Cette personne loge dans la chambre dont la porte est ornée d'un cygne bleu, chambre qu'elle ne quitte jamais. Elle vous attend et me charge de vous dire qu'elle a d'ores et déjà payé votre dîner. Je vous souhaite bonne digestion* ».

L'aubergiste sait peu de choses à propos de la personne en question. C'est un humain qui vit à l'auberge depuis un mois, en compagnie de deux domestiques, et il paraît doté d'une fortune confortable et d'une santé fragile.

UN ÉTRANGE MALADE

La chambre au cygne bleu est en fait une petite suite de trois pièces. La pièce principale est encombrée de toiles inachevées couvertes de motifs abstraits. Au centre est assis un homme au teint blafard, aux joues creuses et aux yeux hagards cerclés de noir. Ses petites mains tiraillent sans cesse une couverture qui lui couvre à la fois les jambes et le tronc. Deux domestiques s'affairent discrètement autour de lui, et offrent des sièges aux aventuriers avant de s'éclipser furtivement : « *Je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation. Permettez moi de me présenter: mon nom est **Thaldron**, et j'ai une mission capitale à vous confier. Voici bien des années, j'ai passé un marché de dupes dont les conséquences ont été effroyables. A présent que ma fin est proche, je dois absolument tenter de réparer cette erreur. Je vous demande d'aller au désert des Soleils Sombres. Suivez la piste qui mène au Thétyr en traversant le désert au nord de la falaise. Au bout du 3^{ème} jour, marchez alors vers le sud jusqu'à ce que vous trouviez le village du chef des*

Hommes des Sables. Implorez le pardon de mes fautes et demandez lui de faire célébrer en mon nom la cérémonie des Grands Pardons. C'est l'objet de votre quête. Si vous acceptez cette mission, je verserai au retour, à chacun de vous, la somme de 100 po».

Si les aventuriers le questionnent avec insistance, Thaldron pourra leur raconter une bribe de son histoire mais ne rentrera pas dans les détails. Il précisera simplement que le salut de son âme est lié au succès de cette quête. Aucun des clients de l'auberge ne connaît Thaldron. Cependant le ranger pourra apporter quelques maigres renseignements concernant le désert des Soleils Sombres:

- il est appelé ainsi en raison des nuages de sable noir qui cachent parfois les rayons du soleil,
- le soleil tape très fort dans ce désert, il ne fait pas oublier de faire des provisions d'eau (10 litres par jour et par personne normalement),
- plus personne n'utilise la piste du désert pour se rendre à l'ouest, tout le monde utilise la route du couchant qui part du pied de la falaise de Vorn, à l'ouest de Laelith
- dans ce désert vit un peuple farouche et très ancien, aux rites mystérieux, qui se nomme lui-même les «Fils de la Poussière».

ATTAQUE DE NUIT

Vers minuit, les aventuriers sont réveillés par des cris et des bruits de combat provenant de la suite de Thaldron. Une fois sur les lieux du tumulte, ils découvriront les deux serveurs de Thaldron faisant face à six brigands. Ils protègent leur maître qui s'est réfugié dans un angle de la pièce.

👤 Brigands (4)

Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0
 Attaque : sabre (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 sabre)

Possessions :
 - 5 po chacun

Les brigands survivants s'enfuirent en sautant par la fenêtre et regagneront le désert à dos de cheval. Thaldron ignore ce que veulent ces bandits et suppose simplement qu'ils en voulaient à son or. L'alerte passée, la nuit se déroule paisiblement (à l'exception d'une hyène qui vient ricaner sous la fenêtre des aventuriers).

L'HISTOIRE

Depuis des temps reculés, les Hommes du Désert se livrent à un étrange rituel. Ils se rendent dans une caverne située au centre d'une haute montagne et peignent leur rêves sur les parois rocheuses sous forme d'étranges arabesques abstraites de toute beauté. A la fin de sa vie, l'homme s'éteint paisiblement l'esprit en paix, car les sages prétendent que ces peintures permettront à leur peuple d'accéder à une autre vie.

Au sein de cette tribu, Thaldron était chargé de la communication avec le monde extérieur. C'est lui qui attendait les caravanes au bord de la piste et leur vendait des petits objets d'art contre des teintures ou des objets domestiques. C'est ainsi qu'il apprit la valeur de l'argent et fut perverti. Il se rendit un jour dans la caverne, non pour peindre son rêve mais pour détacher une partie des peintures millénaires à coups de burin. Il vendit ensuite ce morceau de roche à un collectionneur et, riche de quelques centaines de pièces d'or, quitta son désert.

Le temps passa et Thaldron devint un marchand fort étoffé, mais progressivement le souvenir de son acte vint le tourmenter. Il commença à s'inquiéter de la mort qui pouvait survenir à tout moment, et le salut de son âme lui parut alors plus important que tout. Il abandonna donc ses affaires et décida de retourner au désert afin d'implorer le pardon de ses frères. Hélas, plus il approchait du désert, plus son état physique se dégradait. Il dut se résigner à séjourner à l'auberge du Vent Gris, en compagnie de ses deux serveurs. Mais loin de lui rendre des forces, ce séjour semble aggraver son état. Thaldron est à présent terrorisé par la perspective de la mort et prêt à donner la totalité de sa fortune à ceux qui accepteront de l'aider. Il est persuadé que son état physique est lié à la haine que ses frères lui vouent. Si des envoyés parvenaient à obtenir son pardon, il pourrait retourner auprès des siens, terminer de peindre et accéder à une autre vie.

Ce que Thaldron ignore, c'est que le morceau de roche vendu n'est pas resté entre les mains d'un simple collectionneur, mais est devenu la propriété d'un mage maléfique nommé Maldryn. Découvrant dans les dessins une puissance magique latente, Maldryn se rendit à la montagne et découvrit la caverne aux arabesques. Une étude approfondie lui permit dans un premier temps de contrôler les Hommes du Désert (même effet qu'un sort de *charme-personne* permanent). Dans un deuxième temps, Maldryn espère bien décrypter la totalité des mystérieuses arabesques, percer leur secret et augmenter son pouvoir d'autant. Mais afin de mener ses recherches en toute quiétude, il doit d'abord éliminer la dernière personne à connaître l'emplacement de la grotte: Thaldron. C'est pourquoi il a recruté un petit groupe de brigands afin de faire son affaire au marchand renégat.

LE DÉSERT

A l'aube, les aventuriers quittent l'auberge et commencent à suivre la piste. Au bout de 4 heures de marche, ils passeront le dernier point d'eau (sans savoir que c'est le dernier bien entendu) et vont ensuite passer l'équivalent de trois jours dans le désert sans en rencontrer d'autre. De plus le vent de la veille s'est éteint et aucun nuage de sable noir ne viendra cacher les rayons du soleil qui ne manqueront pas de frapper les aventuriers. Impossible donc de dormir de jour et de marcher de nuit.

LA CHALEUR

Entre 12h et 16h, du fait des fortes chaleurs dans le désert et de l'absence d'ombre, les aventuriers doivent réussir un JdS de Vigueur par heure (DD 15, +1 par jet effectué au préalable) sous peine d'encaisser 1d4 points de dégâts non-létaux à chaque fois. Une armure ou des vêtements épais donnent un malus de -4. Un jet de Survie DD15 donne un bonus de +2 (chaque point de réussite supplémentaire peut profiter à un de ses compagnons). Si une personne sombre dans l'inconscience, les dégâts qu'il subit par la suite sont létaux (1d4 points par heure).

LE MANQUE D'EAU

Dans le désert, toute personne a normalement besoin de 10 litres d'eau par jour (penser également aux chevaux). On peut se passer d'eau pendant une journée entière plus une heure par point de Constitution. Au-delà, il faut réussir un test de Constitution par heure (DD 10, +1 par test effectué au préalable) sous peine de subir 1d6 points de dégâts non-létaux à chaque fois.

LES DÉGÂTS

ceux dus à la soif et à la chaleur (insolation) ne se soignent pas avec des sorts. Ils guérissent naturellement lorsque la personne pourra boire au rythme de 1 point par heure et par niveau. Pour chaque nuit de repos complet, un personnage regagne un nombre de pv égal à son niveau.

Le soir du 3^{ème} jour, le groupe est attaqué par un lion affamé. Mais au moins cela signifie qu'il y a de l'eau proche !

🦁 Lion (1)

Animal de taille G – Alignement : N

DV : 5d8+10 (32 pv) – FP3

Initiative : +3 - Vitesse : 12 m

CA : 15 (-1 taille, +3 Dex, +3 naturelle), contact 12

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : griffes (+7 corps à corps, 1d4+5)

Attaque à outrance : 2 griffes (+7 corps à corps, 1d4+5) et morsure (+2 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d4+2)

JdS : Réf +7, Vig +6, Vol +2

Caractéristiques : For 21, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Déplacement silencieux +11, Détection +5, Discrétion +3 (épais fourrés ou hautes herbes +12), Équilibre +7, Perception auditive +5

Dons : Course, Vigilance

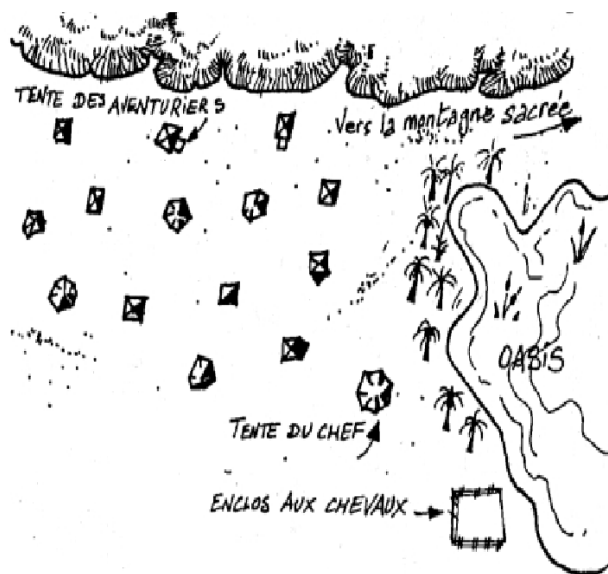
Spécial :

- odorat, vision nocturne

- bond : s'il charge son adversaire, il peut effectuer une attaque à outrance qui inclut 2 coups de pattes arrière (+7, 1d4+2).

- étreinte : s'il réussit une attaque de morsure, il peut ensuite effectuer un teste de lutte. S'il le remporte, il maintient sa prise et peut lacérer sa victime avec ses pattes arrière (+7, 1d4+2).

Au matin du 4^{ème} jour, le groupe arrive enfin au sommet d'un piton rocheux. Au-dessous, dans une vallée où coule un minuscule cours d'eau qui alimente une végétation assez dense, se dresse un village de tentes. Environ deux cents personnes, des humains, y déambulent avec lenteur. Quelques chevaux sont visibles dans un corral, un peu à l'écart du camp.



Le chef du village, Erhupa, a reçu de Maldryn l'ordre d'éliminer les intrus. Mais ses croyances l'empêchent d'exécuter cette besogne au cours de la journée. Les aventuriers vont donc passer une journée entière à côtoyer des gens qui n'ont qu'une envie: les tuer. Les rapports seront donc ambigus.

LES FILS DE LA POUSSIÈRE

Une fois dans la vallée, les aventuriers seront reçus par le chef. **Erhupa** leur souhaitera la bienvenue, fera monter une tente en leur honneur (dans un endroit peu approprié à la défense ou à la fuite) et leur présentera le sorcier **Vinyen**. Les aventuriers pourront passer la journée au camp, à se reposer ou à visiter l'oasis. Ils remarqueront rapidement que les membres de la tribu déambulent sans but, comme s'ils cherchaient un objet introuvable. Même les jeux des enfants sont silencieux. Bref, une impalpable sensation de malaise émane du camp. Il est quasiment impossible de discuter avec d'autres personnes qu'Erhupa ou le sorcier, et encore ceux-ci se montrent particulièrement évasifs et distants.

Si les aventuriers posent d'emblée le problème de Thaldron, le chef répondra qu'il ignore l'identité de cette personne et ne reviendra jamais là-dessus. Par contre, une fois mentionné le nom de Thaldron, un aventurier sera accosté dans un endroit isolé par une femme assez âgée qui lui soufflera: « *Thaldron a perdu son âme et celle de son peuple en même temps. Nous sommes à présent les esclaves du Maître de la montagne, sauf lui, le dernier des Fils du Désert* ». Ce disant, elle s'enfuira et restera introuvable.

Vers la fin de l'après-midi, le sorcier Vinyen abordera les aventuriers avec un air navré: « *La moitié de vos montures viennent de mourir dans l'enclos. Ignorez vous donc que les chevaux non habitués au désert contractent fréquemment des fièvres mortelles ? Afin d'oublier ce triste incident, le chef Erhupa donne ce soir un festin en votre honneur* ».

☛ Bien entendu les montures ont été empoisonnées par le sorcier, mais rien ne permet de l'affirmer. Par la suite, accroissez le sentiment d'insécurité des aventuriers en leur faisant remarquer qu'ils se sentent observés, épiés. Faites durer cette ambiance sinistre jusqu'au soir.

LE BANQUET

Le soleil vient de se coucher derrière l'imposante montagne (la montagne sacrée disent les villageois) qui domine la vallée. Une bonne partie de la tribu s'est réunie autour de plusieurs feux. Les aventuriers sont assis à côté d'Erhupa, du sorcier et de quelques guerriers couturés de cicatrices. Le repas est sinistre: pas de chants ni de rires, à peine le battement sourd d'un tambour, en dehors du cercle de lumière. Les conversations se font à voix basse et la nourriture n'est pas très appétissante. A l'issue du

repas, le chef déclare: « *Il est de tradition, à l'issue d'un tel banquet, que nous offrions un spectacle à nos invités. Je propose donc un combat au couteau entre leur champion et celui de mon village, Snarod. Bien entendu, ce combat s'arrêtera au premier sang* ».

☛ Le sorcier s'est occupé personnellement de la boisson destinée aux invités ! A ce moment, tout aventurier ratant son JdS de Vigueur ressentira des douleurs au ventre et des nausées (poison « dernier verre » - DD15 - 1d3 For / 1d3 For).

Snarod est un grand gaillard musclé et une lueur dangereuse brille dans son regard. Le combat se déroule dans un silence de mort, et il luttera pour tuer, selon ses ordres.

☛ Snarod

Hommes d'armes niv 3
 DV : 3d8+6 (27 pv) - FP2
 CA : 10
 JdS : Ref:+1 Vig:+6 Vol:+1
 Attaque : poignard (+5 corps à corps, 1d4+1, init +1)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 poignard), vigueur surhumaine (+2 JdS Vigueur)



Snarod

Une fois Snarod mort, le chef ne montrera aucune humeur, blâmant même la «folie» qui s'est emparée de son champion. Il mettra fin au banquet et accompagnera les aventuriers jusqu'à leur tente.

DURANT LA NUIT

Au milieu de la nuit les aventuriers sont réveillés par des bruits furtifs. S'ils jettent un regard hors de la tente, ils constateront avec horreur que les habitants du village, portant des torches, sont en train de les encercler. Leurs visages farouches sont bariolés de peintures particulièrement effrayantes. Nos amis vont devoir réagir très rapidement, s'ils ne désirent pas terminer en torches vivantes, et vu le nombre des assaillants, la fuite semble être la seule tactique raisonnable, d'autant que l'ennemi n'a pas tout à fait terminé sa manœuvre d'encerclement. En passant par l'arrière de la tente, les aventuriers peuvent se faufiler dans la végétation entourant l'oasis. Quand leur fuite sera découverte les Hommes du Désert s'éparpillent afin de les retrouver. Il est possible de tenter une diversion du côté du corral, mais il reste quatre sentinelles en faction à proximité.

☛ Sentinelles (4)

Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 12 (+2 bouclier)
 JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0
 Attaque : cimeterre (+2 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), endurance

☛ Les aventuriers doivent se sentir réellement traqués à travers le village. Improvisez des rencontres et des combats nocturnes, ne les laissez pas souffler. Il est déconseillé de leur faire affronter Erhupa mais par contre ils peuvent rencontrer Vinyen au détour d'un chemin.



Vinyen, le sorcier

☛ Vinyen

Adepte niv 3
 DV : 3d6 (13 pv) – FP2
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Ref:+0 Vig:+1 Vol:+4
 Attaque : cimeterre (+1 corps à corps, 1d6, init +0)
 Dons : dispense de composantes matérielles, fidèle, endurance

Sorts mémorisés [3]/3 :
 - niv 1 : Sommeil, Injonction.

Les aventuriers devront pour décider du chemin à suivre se rappeler les paroles de la femme afin d'aller faire un tour du côté de la montagne. S'ils hésitent trop, arrangez-vous pour que les Hommes des Sables les rabattent dans cette direction. Le lieu étant désormais tabou pour eux, ils n'y poursuivront pas les aventuriers.

VERS LA MONTAGNE

Il n'existe qu'un seul chemin pour grimper sur la montagne. qui serpente entre des rochers élevés, bordé de sculptures étranges. Au bout de quelques heures de marche, nos amis vont découvrir l'entrée d'un défilé flanquée de deux gigantesques statues taillées dans le roc.

1) Le défilé où viennent de s'engager les aventuriers est percé ça et là de larges ouvertures semblables à des grottes.

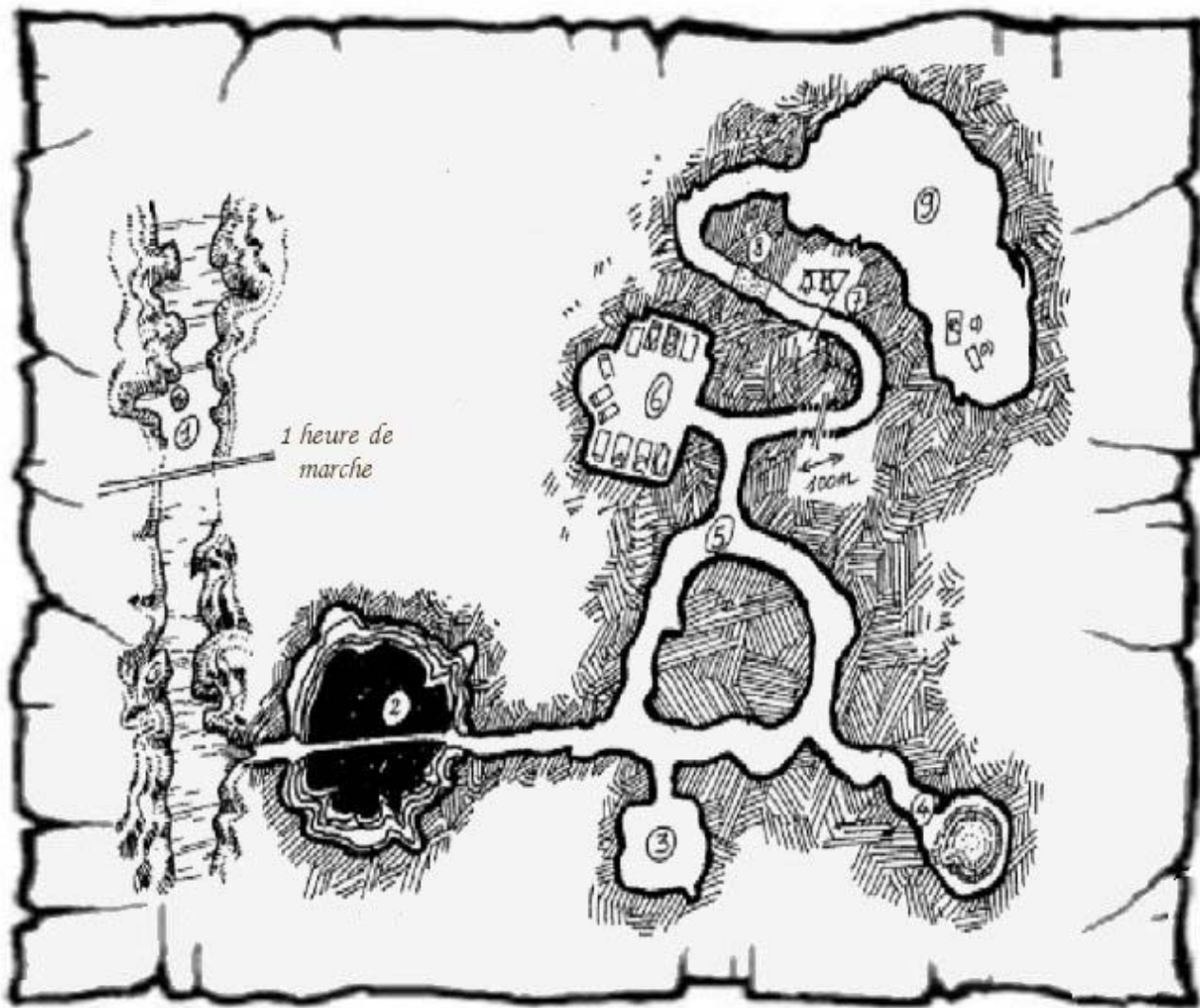
Puis le chemin se resserre progressivement, jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus cheminer qu'à deux de front. C'est à ce moment qu'une bande de babouins commencera à jeter des pierres sur le groupe. Ils n'attaqueront le groupe au corps à corps que si celui-ci répond aux pierres. La fuite en avant serait donc préférable.

☛ Babouins (6)

Animal de taille M – Alignement : N
 DV : 1d8+1 (5 pv) – FP1/2
 Initiative : +2 - Vitesse : 12 m, escalade 9 m
 CA : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +0/+2
 Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+3)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +4, Vig +3, Vol +1
 Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4
 Compétences : Détection +5, Escalade +10, Perception auditive +5
 Dons : Vigilance

Spécial :
 - Particularités : odorat, vision nocturne

Une petite heure de marche plus loin, les aventuriers découvrent l'entrée d'une faille s'enfonçant sous terre.



2) Le groupe arrivent en bordure d'un gouffre qu'il n'est possible de traverser qu'en empruntant un étroit pont de pierre. Des anneaux scellés dans le parapet permettent de s'encorder et de passer en toute sécurité. En fait, toute personne tentant cette expérience sera inmanquablement renversée par des tourbillons particulièrement violents et projetée dans le vide. Seule la corde empêchera la victime de s'écraser quelques centaines de mètres plus bas. Le seul moyen de passer consiste à s'avancer hardiment sur le pont sans s'encorder. Les gardiens du pont, des esprits-tourbillons, apprécieront cette marque de courage et laisseront passer l'aventurier. Il est bien entendu possible de passer en utilisant des moyens magiques. Dans ce cas, les Gardiens ne tenteront rien.

3) Dans cette petite pièce, taillée à même le rocher, sont peints les derniers dessins les plus récents. L'une des fresques a subi des mutilations (l'œuvre de Thaldron).

4) Un cul de sac. Le passage se termine ici, face à un puits dont le fond (très loin en bas) semble en feu. Il n'y a rien à trouver de ce côté.

5) Un peu avant cet endroit, apparaissent les premiers dessins. Ce sont des motifs géométriques étranges qui dépassent la notion de dessin. Il s'agit d'autre chose, peut-être d'une forme de langage !

6) Une porte de bois barre le passage (Force DD15 ou Crochetage DD20). Elle protège le sanctuaire où sont enterrés les chefs de village depuis des centaines d'années.

Ces derniers se sont transformés en goules et, parés de leurs plus beaux ornements, se tiendront prêts à combattre.



Une goule

☛ Goules (2)

Mort-vivant de taille M – Alignement : CM
 DV : 2d12 (13 pv) – FP1
 Initiative : +2 - Vitesse : 9 m
 CA : 14 (+2 Dex, +2 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +1/+2
 Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie)
 Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d6+1 et paralysie),
 2 griffes (+0 corps à corps, 1d3 et paralysie)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +2, Vig +0, Vol +5
 Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16
 Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +7, Discrétion
 +6, Équilibre +6, Escalade +5, Saut +5
 Dons : Attaques multiples

Spécial :

- résistance au renvoi des morts-vivants +2
- vision dans le noir (18m)
- paralysie : JdS de Vigueur DD12 ou paralysé 1d4+1 round (elfes immunisés)
- fièvre des goules (maladie) : JdS de Vigueur DD12 ou après un jour le personnage est pris de fièvre (perte temporaire de 1d3 en Dex et 1d3 en Con)

Possessions :

- chacune possède un bracelet en or fin (valeur 50 po)

Il y a également dans la salle une épée longue à la lame plaquée en argent et au pommeau taillé dans l'onix (valeur 400 po).

7) A cet endroit, un fil très mince cours en travers du passage, relié à des clochettes. Seul un roublard particulièrement vigilant (Fouille DD20) pourra détecter

cette alarme. Peu après, le sol jusqu'ici rocailleux devient sablonneux...

8) Ce piège a été «bricolé» par Maldryn. Sur une distance de 4m environ, il a fait creuser le sol (30cm de profondeur), y a placé des petites pointes de bois particulièrement affûtées, et a enduit les extrémités d'excréments. Le tout est recouvert d'une paille saupoudrée de sable.

☛ Fosse hérissée de pieux (FP2)

Fouille 18, Désamorçage 15, remise en place automatique.
 Jet de Réflexe DD20 ou DG 2d6 pour la chute de 6m et 1d4 pieux (+10 corps à corps, 1d4+2 chacun).
 De plus, si le personnage rate un jet de Vigueur DD15, il a toutes les chances d'attraper le botulisme (voir description de la maladie).

9) C'est la salle où Maldryn examine les plus anciens dessins. Il les étudie depuis plusieurs semaines sans parvenir à en percer le mystère. Si les aventuriers se sont fait remarquer en déclenchant le piège à sonnettes, le garde du corps de Maldryn, une gargouille, sera dissimulée dans l'entrée, prête à combattre tandis que son maître prépare ses sorts. Dans le cas contraire, la gargouille aura l'apparence d'une statue et attendra la première réaction hostile des aventuriers avant d'attaquer.



La Gargouille

👉 Gargouille (1)

Humanoïde monstrueux (Terre) de taille M – Alignement : CM
 DV : 4d8+19 (37 pv) – FP4
 Initiative : +2 - Vitesse : 12 m, vol 18 m (moyenne)
 CA : 16 (+2 Dex, +4 naturelle), contact 12
 Attaque de base/lutte : +4/+6
 Attaque : griffes (+6 corps à corps, 1d4+2)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+6 corps à corps, 1d4+2), morsure (+4 corps à corps, 1d6+1),
 cornes (+4 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +6, Vig +5, Vol +4
 Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 18, Int 6, Sag 11, Cha 7
 Compétences : Détection +4, Discrétion +7 (+13 contre une paroi de pierre), Perception auditive +4
 Dons : Attaque en finesse, Attaques multiples

Spécial :

- vision dans le noir (18m)
- réduction des dégâts (10/magie)
- immobilité : Détection DD20 pour se rendre compte que c'est un être vivant
- parle le commun et le terreux

👉 Maldryn

Magicien (abjurateur) niv 4 - Alignement : NM
 DV : 4d4 (11 pv) – FP4
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 12/13 (+1 Dex, +1 bracelet / +1 esquive)
 Attaque : dague (+2 corps à corps, 1d6, init +2)
 JdS : Réf +2, Vig +1, Vol +4
 Caractéristiques : For 10, Dex 12, Con 11, Int 17, Sag 10, Cha 12
 Dons : école renforcée (durée et effets des sorts d'abjuration comme NLS 5), dispense de composantes matérielles, esquive (CA +1 vs un adversaire)

Sorts mémorisés [4]/5/4 :

- niv 1 : Bouclier, Protection vs bien, Sommeil, Hypnose, Lumière.
- niv 2 : Protection vs projectiles, Cécité-Surdité, Vision dans le noir.

Possessions :

- 5 po et un **anneau de saut** (pour passer le pont)
- un **bracelet d'armure +1**
- des **lunettes grossissantes** (pour ses études).

Dans son sac, se trouvent une **fiolle de charisme**, une **baguette de détection de la magie** (30 charges) ainsi que son **livre de sort** qui contient, en plus de ceux qu'il a mémorisés, tous les sorts d'abjurateur de niveau 1 et 2.



CONCLUSION

Une fois le mage vaincu, le charme pesant sur les Hommes du Désert est rompu et ils viennent au secours des aventuriers. Au cours de la soirée, il leur est alors offert un véritable festin. Concernant Thaldron, le conseil de la tribu acceptera de lui pardonner et de le réintégrer au sein de la tribu. Cependant, lorsque les aventuriers regagneront l'auberge du Vent Gris, ce sera pour trouver un Thaldron mort, tenant entre les mains une toile inachevée. Ses serviteurs l'ont abandonné, emportant avec eux l'or du marchand maudit...