



ŒIL POUR ŒIL

Une courte aventure pour quatre personnages joueurs de niveau 8

CREDIT

Version originale :

Conception originale : Monte Cook

Relecture : Sue Weinlein Cook

Production Web : Julia Martin

Développement Web : Mark A. Jindra

Conception graphique : Sean Glenn, Cynthia Fliege

Version Française (édition 3.5):

Traduction : Pierre Balandier

Titre original : *An eye for an eye*

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, le logo du d20 System et DUNGEON MASTER sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc., filiale de Hasbro, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué en France par Asmodée Editions.

Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.

Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

© 2001 Wizards of the Coast. Tous droits réservés. Fabriqué aux Etats-Unis d'Amérique

INTRODUCTION

Lorsqu'on vous a poussé à bout, que l'on vous a fait du tort, lorsque quelqu'un vous a mis des bâtons dans les roues un trop grand nombre de fois—il est temps de contacter le Conseil de Némésis. Cette petite bande extrêmement efficace s'est spécialisée dans la vengeance. Et malheur à ceux sur qui se porte l'attention du Conseil.

PREPARATION

Pour jouer cette aventure, vous, le Maître du Donjon (MD), aurez besoin d'un exemplaire du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

Les textes apparaissant dans des cadres grisés correspondent aux informations pour les joueurs, que vous pouvez lire à haute voix ou paraphraser au moment opportun. Les encadrés non grisés contiennent des informations importantes pour vous, ainsi que des instructions particulières. Les caractéristiques des monstres et PNJ sont fournies sous forme abrégée pour chaque rencontre, et le cas échéant, la page appropriée du *Manuel des Monstres* est indiquée.

L'HISTOIRE

Le Conseil de Némésis est une organisation de mercenaires qui répond à un seul besoin—la vengeance. Principalement constitué d'assassins, le Conseil fait tout ce qui est en son pouvoir pour obtenir vengeance de la partie ayant subi des torts. Cela inclus le chantage, l'humiliation publique, la destruction de biens, et autres activités illégales.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Aucune accroche particulière n'est nécessaire pour introduire les personnages joueurs (PJ). L'aventure va venir à eux. Avant qu'il n'ait atteint le niveau 8, quel groupe de héros n'a pas encouru la colère de quelqu'un de suffisamment puissant ou riche pour faire appel au Conseil de Némésis afin de les éliminer ? Que ça soit le sorcier furibond dont la tour a été détruite par les PJ, ou le seigneur orc enragé après qu'ils aient saccagé sa forteresse, quelqu'un, quelque part veut voir les PJ mort.

Le Conseil de Némésis est chargé de cette tâche.

LE CONSEIL

Le Conseil de Némésis comprend six membres. Dorath Kir (voir ci-dessous) en est le chef incontesté, bien que Varimer la demi-elfe en soit la tacticienne. Chacun accomplit un rôle important, et le groupe fonctionne bien—en dépit de la nature généralement mauvaise et égoïste de ses membres.

Dorath Kir

Dorath est le ciment du Conseil de Némésis. Il a formé le groupe et en a rassemblé les différents membres. En combat il ne donne pas d'ordre (la tactique n'étant pas son fort), mais il est le représentant du groupe. Lorsque vous souhaitez louer les services du Conseil, vous aurez à faire à Dorath.

Dorath est un homme imposant à la dentition d'un blanc éclatant et aux yeux noirs. Ses cheveux sont très courts et noirs, et il porte une boucle d'oreille argentée. Il porte sur son armure un manteau gris sombre et bleu.

Dorath Kir: Gue 7, humain (m); FP 7; humanoïde de taille M; DV 7d10+21; PV 65; Init +0; VD 6m; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20); Att/Out *épée longue +1* (+13 corps à corps, 1d8+7/19-20) ou arc long composite (+8 distance, 1d8+4/x3); AL CM; JS Réf +5, Vig +9, Vol +8; For 18, Dex 11, Con 16, Int 11, Sag 10, Cha 13.

Compétence et Dons: Détection +3, Equitation +7, Escalade +8, Perception auditive +2; Arme de prédilection (*épée longue*), Attaque en puissance, Attaque en rotation, Attaques réflexes, Enchaînement, Réflexes surhumains, Spécialisation martiale (*épée longue*), Volonté de fer.

Possessions: *armure à plaques +1*, *écu en acier +1*, *épée longue +1*, arc long composite de maître (+4), 20 flèches, *cape de résistance +1*, *potion d'endurance de l'ours*, *potion de soins modérés*, boucle d'oreille en argent (50 po), 654 po.

Terquad

Terquad aime tuer. En principe, ça devrait être un avantage dans son travail, mais cela peut réellement devenir un handicap. C'est un meurtrier tellement cruel qu'occasionnellement il veut effectuer des "missions" pour lesquelles on ne l'a pas loué. En le regardant ou en parlant avec lui, vous ne devineriez pas que Terquad est aussi terrible. Il semble être parfaitement aimable et charmant. Malgré les avances de Varimer (voir ci-

après), il ne désire par avoir de relation avec elle en dehors de son travail.

Terquad passe tellement de temps déguisé qu'il est difficile de savoir qu'elle est sa véritable apparence. En réalité il est chauve, rasé de près, plutôt mat et d'une taille et corpulence moyenne.

Terquad: Rou 5/Asn 1, humain (m); FP 6; humanoïde de taille M; DV 5d6+5 (roublard) plus 1d6+1 (assassin); PV 29; Init +6; VD 9 m; CA 17 (contact 12, pris au dépourvu 15); Att/Out *épée longue +1* (+8 corps à corps, 1d8+3/19-20) ou arc court composite (+7 distance, 1d6/x3); AS attaque sournoise +4d6, attaque mortelle (DD 14); Part esquive instinctive, esquive totale; AL NM; JS Réf +8, Vig +2, Vol +1; For 14, Dex 14, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 12.

Compétence et Dons: Acrobaties +10, Art de la magie +4, Bluff +10, Contrefaçon +11, Crochetage +10, Détection +8, Déguisement +10, Déplacement silencieux +11, Escalade +11, Evasion +10, Psychologie +8; Arme de prédilection (*épée longue*), Esquive, Science de l'initiative, Tir à bout portant.

Possessions: *épée longue +1*, *armure de cuir cloutée +1*, targe de maître, *potion de soins modérés*, *parchemin d'alignement indétectable*, *baguette de modification d'apparence*, arc court composite de maître, 20 flèches, 231 po.

Sorts connus (1): niveau 1—*brume de dissimulation*

Varimer

Varimer est la plus intelligente des membres du Conseil de Némésis. C'est souvent elle qui suggère aux autres les plans et tactiques à adopter. Cela fait suffisamment longtemps qu'ils travaillent avec elle pour l'écouter et agir comme elle l'entend—y compris Terquad et Enchilios (voir page suivante), tous deux également intelligents.

En dépit de sa profession, Varimer n'est pas cruelle. Elle suppose que tous ceux qu'elle tue le mérite et que cela peut aider de les empêcher de nuire (elle fera cependant tout ce qu'elle pourra pour se protéger). Varimer ne supporte pas le fait qu'elle se sente attiré par Terquad. Elle sait quel homme terrifiant il peut être, mais a pourtant du désir pour lui.

Plutôt grande avec des cheveux blonds et courts, Varimer présente une cicatrice sur le côté gauche de son visage. Elle la cache habituellement avec du maquillage.

Varimer: Rou 5/Asn 1, demi-elfe (f); FP 6; humanoïde de taille M; DV 5d6 (roublard) plus 1d6 (assassin); PV 23; Init +8; VD 9 m; CA 20 (contact 12, pris au dépourvu 12); Att/Out rapière (+8 corps à corps, 1d6/18-20) ou arc court composite (+11 distance, 1d6+1/x3); AS attaque sournoise +4d6, attaque mortelle (DD 15); Part esquive instinctive, esquive totale, traits des demi-elfes; AL LM; JS Réf +10, Vig +2, Vol +1; For 10, Dex 18, Con 10, Int 18, Sag 11, Cha 12.

Compétence et Dons: Art de la magie +5, Acrobaties +13, Bluff +10, Contrefaçon +13, Déguisement +10, Déplacement silencieux +13, Désamorçage/sabotage +9, Détection +8, Discrétion +13, Evasion +13, Premiers soins +3, Psychologie +8, Renseignements +7; Arme de prédilection (épée longue), Attaque en finesse, Esquive, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir rapide.

Particularité: Traits des demi-elfes—immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*, bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de type enchantement; vision nocturne; bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive; bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie, Renseignements; sang elfique—les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race.

Possessions: arc court composite +1, armure de cuir +1, écu en bois +1, potion de soins importants, 2 parchemins d'invisibilité, rapière de maître, 20 flèches de maître, 120 po.

Sorts connus (1): niveau 1—*déguisement*

Enchilios

Enchilios parle rarement. Ayant des talents magiques innés, durant toute sa vie il a évité autant que possible le contact avec les autres. Il observe sa position au sein du Conseil de façon tout à fait apathique—il n'éprouve aucune joie ou tristesse pour la mort des autres. S'il a le choix, il préfère rester invisible ou sous le couvert de quelqu'un d'autre.

Si nécessaire et selon les fonds disponibles, l'ensorceleur créera de nouveaux objets alchimiques ou des potions dans le cadre d'une mission particulière autant pour lui que pour les autres.

Enchilios est extrêmement pâle, avec des mèches de cheveux blonds lui tombant sur les épaules. Il porte généralement un grand manteau noir bordé de gris. Il arbore ses baguettes—toute deux sont en métal noir avec une perle enchâssée à une extrémité, l'une rouge (*boule de feu*)

et l'autre verte (*modification d'apparence*).

Enchilios: Ens 6, elfe (m); FP 6; humanoïde de taille M; DV 6d4; PV 18; Init +1; VD 9 m; CA 11 (contact 12, pris au dépourvu 12); Att/Out dague (+2 corps à corps, 1d4-1/19-20) ou arbalète légère (+5 distance, 1d8/19-20); AS sorts; Part traits des elfes, sorts; AL NM; JS Réf +4, Vig +2, Vol +5; For 8, Dex 15, Con 10, Int 14, Sag 11, Cha 16.

Compétence et Dons: Art de la magie +4, Bluff +6, Connaissances (mystères) +3, Déguisement +6, Détection +5; Préparation de potions, Création de baguettes magiques, Ecole renforcée (évoocation).

Particularité: Traits des elfes—immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école d'enchantements; vision nocturne; bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive.

Possessions: baguette de boule de feu (niveau 6 de lanceur de sort, 14 charges), baguette de modification d'apparence (19 charges), parchemin d'éclair, parchemin de charme personne, potion de soins modérés, potion de splendeur de l'aigle, flasque d'acide, flasque de feu grégeois, 281 po.

Sorts connus (7/4/2/1): niveau 0—*détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, résistance*; niveau 1—*armure de mage, bouclier, projectile magique, repli expéditif*; niveau 2—*invisibilité, toile d'araignée*; niveau 3—*boule de feu*.

Sorts par jour: 6/6/5/3

Smannet

Il y a quelques mois, Dorath a trouvé Smannet dans un ruelle, sérieusement blessé et empoisonné après avoir échappé aux mains d'un duo de malfaiteurs pugnaces qu'il avait tenté de duper. Opportuniste, Dorath amena le doppelganger chez un guérisseur et conclut un marché avec lui, permettant à Smannet de rejoindre le Conseil en tant que nouveau membre. Apprenant le métier de roubleur grâce à Varimer, Smannet est rapidement devenu un des membres essentiels du groupe.

Smannet porte toujours son *anneau de protection*. Il prend son arc court et ses flèches seulement dans les situations où ils peuvent être utiles.

Conseils pour le MD

A moins que vos joueurs ne soient particulièrement paranoïaques, vous ne devriez pas leur donner la possibilité de savoir qu'ils sont épiés. Pourquoi seraient-ils soupçonneux au sujet d'un barman, d'un forgeron ou d'un commis de magasin? En fait, si habituellement vous ne jouez pas les rencontres ordinaires, vous ne devriez même pas les mentionner. Ils représentent juste une part normale de la vie routinière. Cependant, si les PJ ont accès de façon illimitée à *vision véritable* ou quelque chose d'analogue, ils peuvent être alertés immédiatement d'un événement (au moins un de ceux impliquant Enchilios ou Smannet).

D'autre part, si les PJ sont enclins à s'ouvrir à de nouvelles rencontres, l'un des assassins ou le doppelganger pourrait s'en faire des amis pour en apprendre d'avantage sur eux.

Smannet: Rou 3, doppelganger; FP 6; humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M; DV 4d8+4 (doppelganger) plus 3d6+3 (roublard); PV 36; Init +6; VD 9 m; CA 18 (contact 14, pris au dépourvu 16); Att coup (+6 corps à corps, 1d6+1) ou arc court composite (+11 distance, 1d6+1/x3); Out 2 coups (+6 corps à corps, 1d6+1); AS attaque sournoise +2d6, détection de pensées; Part change-forme, immunité contre les effets de *sommeil* et de charme; AL N; JS Réf +8, Vig +8, Vol +9; For 12, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13.

Compétence et Dons: Bluff +15*, Contrefaçon +4, Déguisement +15, Déplacement silencieux +5, Détection +11, Discrétion +5, Escalade +4, Perception auditive +14, Psychologie +9; Esquive, Science de l'initiative, Vigilance, Vigueur sur-humaine.

Possessions: anneau de protection +2, arc court composite de maître (+1), 20 flèches.

Détection des pensées (Sur): Le doppelganger peut en permanence détecter les pensées comme s'il s'agissait du sort lancé par un sorcier de niveau 18 (jet de sauvegarde DD 13). Il peut faire cesser ou réactiver ce pouvoir par une action libre.

Change-forme (Sur): Le doppelganger peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *modification d'apparence* lancé par un sorcier de niveau 18, mais le doppelganger conserve la forme choisit indéfiniment. Il peut prendre une nouvelle forme ou revenir à son apparence originale en une action simple.

Compétences: Bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Déguisement.

* Quand un doppelganger se sert de son pouvoir de change-forme, il profite d'un bonus de circonstances supplémentaire de +10 aux tests de Déguisement. Enfin, s'il parvient à lire les pensées de la personne qu'il cherche à abuser, il bénéficie d'un bonus de circonstances additionnel de +4 aux tests de Bluff et de Déguisement.

Garx

Garx a été le premier membre à rejoindre le

Conseil de Némésis. Il y a bien longtemps, Dorath était un aventurier au penchant moins mauvais. Lorsque son groupe de compagnons est tombé aux mains de drows sous les ordres d'un flagelleur mental, Dorath a été capturé et torturé durant des mois. Le flagelleur mental avait également capturé Garx, une araignée de phase, et avait utilisé ses pouvoirs mentaux pour contrôler ses actions. Lorsque Garx a découvert un moyen de s'échapper, elle a su qu'elle ne pourrait pas simplement passer dans le Plan Ethéré (le flagelleur mental aurait pu la suivre). Si bien qu'au lieu de cela, elle a libéré Dorath de sa cellule et ils se sont échappés ensemble. Depuis ils sont devenus des associés.

Garx (araignée de phase): pv 41, voir *Manuel des Monstres*, p 22.

PHASE 1: OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS

Le Conseil ayant été engagé pour éliminer les PJ, la première chose que ses membres décident de faire est d'apprendre le maximum de choses sur leurs cibles. Tout d'abord, cela signifie s'introduire dans la communauté dans laquelle ils passent le plus de temps. Revêtu d'un déguisement, Terquad, Varimer et Smannet tentent de se renseigner sur les PJ (Smannet n'a pas la compétence Renseignements, mais son pouvoir de détection des pensées et bien plus efficace que cette compétence). Garx garde en général un œil sur au moins l'un d'entre eux depuis le Plan Ethéré. Dorath et Enchilios font profil bas. Ils essaient, aussi subtilement que possible, d'obtenir des éléments généraux comme :

- les lieux qu'ils fréquentent le plus
- leurs amis et ennemis
- leurs capacités générales (niveau)
- leurs idées et comportements (alignement)
- leurs tactiques
- les armes, sorts et autres qu'ils utilisent couramment.

Il peut être particulièrement difficile d'obtenir les deux derniers renseignements, mais pour avoir ces informations les membres du Conseil pourraient se faire passer pour de vieux compagnons de voyages, pour des représentants de l'autorité, ou pour d'éventuels employeurs.

Par la suite, ils vont confronter eux-mêmes les PJ. Ils accomplissent presque toujours ce contact

en zone urbaine de façon anodine. Déguisé en marchand ou en serveur dans une taverne, Terquad et/ou Varimer parlent avec les PJ, essayant de se faire une idée de leur capacité en leur posant des questions sur leurs "exploits passés". Par exemple Smannet pourrait amener les PJ dans un endroit exigü, pour tenter d'utiliser son pouvoir de détection des pensées afin d'en savoir le maximum.

Dans cette situation, Enchilios reste habituellement tout près, invisible. Il observe et aide ses compagnons dans le cas où des ennuis surviendraient. Terquad et Varimer savent que leur nature mauvaise est un handicap si l'une de leur cible est un paladin (qui peut détecter le Mal). Dans ce cas, ils passent par Smannet pour établir tout contact direct avec les PJ.

Les assassins et le doppelganger n'approchent jamais les personnages sans avoir de plan d'évasion. Si, d'une manière ou d'une autre, ils sont découvert par les PJ, ils s'enfuient immédiatement. A ce stade, ils n'attaquent pas leurs cibles, et se soucient guère de ce que veut Terquad.

PHASE 2: PRENDRE LA TEMPERATURE (ND 5)

La phase suivante arrive plus tard, probablement encore dans une ville ou une métropole. Tout en étant déguisé, Smannet ou Varimer recherche un malfaiteur typique, un groupe de malfaiteurs, ou même un autre groupe d'aventuriers, et commence à attiser leur colère. Il leur montre la ou les preuves que les PJ répandent des mensonges éhontés à leur sujet et qu'ils menacent de les attaquer ou quelque chose de similaire. Il fait tout ce qui est nécessaire pour convaincre ce groupe qu'ils devraient affronter ou (si tout va bien) attaquer les PJ. Enchilios utilisera son parchemin de *charme personne* si cela s'avère nécessaire.

Cependant, le but ici n'est pas de tuer ou même de blesser nécessairement les personnages joueurs. Le but est de les faire entrer dans un combat avec quelqu'un d'autres et d'observer—là encore en étant soit déguisé, invisible ou éthéré. A cette phase Dorath traîne également dans les environs, restant en arrière plan, sans attirer l'attention. (A ce stade, les PJ ne l'ont encore jamais vu et n'ont aucune raison de croire qu'il est autre chose qu'un simple passant).

A moins qu'un groupe ou qu'un individu spécifique à la campagne soit plus approprié pour se

retourner contre les PJ, utilisez les trois PNJ ci-dessous comme pigeons du Conseil. Bien entendu, les PJ pourraient réussir à éviter l'affrontement en discutant avec ceux que le Conseil a monter contre eux, par le biais de la Diplomatie pour renverser la situation et les convaincre qu'ils ont été bernés.

Carlatta: Gue 3, demi-elfe (f); FP 3; humanoïde de taille M; DV 3d10+6; PV 27; Init +3; VD 9 m; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13); Att/Out rapière (+8 corps à corps, 1d6+2/18-20) ou arc long composite (+8 distance, 1d8/x3); Part traits des demi-elfes; AL N; JS Réf +4, Vig +5, Vol +2; For 14, Dex 17, Con 14, Int 11, Sag 13, Cha 8.

Compétence et Dons: Détection +2, Escalade +7, Fouille +1, Perception auditive +2, Saut +7; Arme de prédilection (rapière), Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent.

Particularité: Traits des demi-elfes—immunité contre les sorts et effets magiques de type *sommeil*, bonus racial de +2 aux jets de sauvetage contre les sorts et effets magiques de type enchantement; vision nocturne; bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive; bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie, Renseignements; sang elfique—les demi-elfes sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race.

Possessions: rapière +1, armure de cuir cloutée de maître, arc long composite de maître, 20 flèches de maître, *potion de force de taureau*, 64 po, 12 pa et un anneau en or (100 po).

Veris: Gue 2, demi-orque (m); FP 2; humanoïde de taille M; DV 2d10+4; PV 19; Init +1; VD 6 m; CA 19 (contact 11, pris au dépourvu 18); Att/Out grande hache (+7 corps à corps, 1d12+3) ou arbalète légère (+3 distance, 1d8); Part traits des demi-orques; AL N; JS Réf +1, Vig +5, Vol +0; For 17, Dex 13, Con 14, Int 8, Sag 13, Cha 6.

Compétence et Dons: Détection +1, Saut +0; Arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance, Enchaînement.

Particularité: traits des demi-orques—vision dans le noir sur 18m; sang orque—les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race.

Des PNJ intelligents

Ces PNJ sont très fûtés, et ils se sont donnés beaucoup de peines pour apprendre tout ce qu'ils pouvaient au sujet des PJ. Si les PJ ont des tactiques favorites ou des armes puissantes, comme des *boules de feu* ou des *cônes de froid*, une arme de *foudre intense*, etc., les PNJ utiliseront leurs possessions pour payer un PNJ afin qu'il prépare des parchemins ou des potions de *protection contre les énergies destructives*. Si les PJ aiment employer la détection d'invisibilité, le Conseil utilisera des déguisements et la modification d'apparence plutôt que l'invisibilité. Le fait est que vous devrez jouer ces PNJ comme étant très intelligent et aussi bien préparé que possible.

Possessions: Harnois, grande hache de maître, arbalète légère et 10 carreaux, *potion de soins légers*, 45 po, 54 pa.

Ernest: Homme d'armes 1, humain (m); FP 1; humanoïde de taille M; DV 1d8+1; PV 8; Init +0; VD 6 m; CA 19 (contact 12, pris au dépourvu 15); Att/Out épée bâtarde (+4 corps à corps, 1d10+2), arc long composite (+1 distance, 1d8/x3); AL LN; JS Réf +0, Vig +3, Vol -1; For 15, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 8, Cha 11.

Compétence et Dons: Escalade +2, Intimidation +4, Saut +2; Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde).

Possessions: cuirasse, épée bâtarde de maître, écu en bois, arc long composite et 20 flèches, *potion de soins légers*, 92 po.

PHASE 3: LA GARANTIE/L'APPÂT

L'étape suivante du Conseil de Némésis est de kidnapper quelqu'un d'important pour les PJ. Après avoir déployé des moyens pour obtenir des détails sur les PJ, comme par exemple s'informer sur leurs amis, le Conseil choisit le plus faible et le plus vulnérable parmi ces derniers. Ensuite, ils enlèvent cette personne aussi rapidement et discrètement que possible (avec Enchilios et ses sorts d'*invisibilité*, c'est effectivement très rapide et discret). La victime ne subit aucun dommage, mais est solidement ligoté et caché en lieu sûr.

Peu de temps après, les PJ apprendront l'enlèvement (ou au moins la disparition) de leur ami, selon la situation. Une enquête menée avec des moyens classiques comme des tests de Fouille pour trouver des indices et en interrogeant les personnes proches, ou par des moyens magiques comme *divination*, *communion*, *localisation de créature*, ou *scrutation*, permet de dévoiler l'emplacement de la victime. Si le Conseil de Némésis suspecte que leurs cibles ont les moyens de tels pouvoirs, ils exploiteront ce fait pour attirer les PJ dans un guet-apens.

PHASE 4: (ND 11) LA CONFRONTATION

Pour finir, le Conseil de Némésis attaque les PJ, bien décidé à les tuer (à moins qu'ils aient été payés pour autre chose, comme par exemple simplement leur mettre des bâtons dans les roues).

Ils frappent partout où ils savent que les PJ doivent se rendre en les devançant—dans des ruines que le Conseil sait qu'ils doivent explorer, sur la route, en ville, etc.

Pour se préparer, Enchilios a déjà lancé les sorts suivants:

- sur lui: *armure de mage*, *bouclier*, *retraite expéditive*, *invisibilité*.
- sur Smannet: *armure de mage*, *invisibilité*
- sur Dorath: *invisibilité*
- sur Terquad: *invisibilité*
- sur la victime kidnappée: *invisibilité*


De plus il aura bu sa *potion de splendeur de l'aigle*, rendant le DD de ses sorts de *boule de feu* plus important.

Dorath boit sa *potion d'endurance de l'ours*. Varimer s'est lancé un sort d'*invisibilité* (en utilisant un de ses parchemins).

Varimer et Terquad ont tous deux du venin de scorpion sur leurs lames (Vigueur (DD 18), réduction de 1d6 points de Force temporaire et 1d6 points de Force temporaire une minute plus tard). Ils étudient durant 3 rounds les deux personnages qu'ils ont déterminé comme étant les plus vulnérable à leurs attaques mortelles (dans l'ordre, les magiciens, les sorciers, les bardes et les roublards). Puis Varimer siffle pour prévenir Enchilios qu'ils sont prêt.

Enchilios, invisible, commence les hostilité en envoyant une *boule de feu*. Il se tient devant l'otage qui est solidement ligoté et qui est également invisible (ce dernier dissipe rapidement le sort si bien que personne ne sera tenté de lancer de sort à effet de zone sur lui). Ensuite, les assassins et roublard attaquent avec leur attaques sournoises (et mortelles), puis ils essaient de prendre leurs adversaires en tenaille. Enchilios les soutient avec des *projectiles magiques* en utilisant ses deux derniers emplacement libre de sorts de niveau 1. Cela ne le dérange pas d'utiliser ses emplacements libre de sorts de niveau 3 pour des *projectiles magique*, étant donné qu'il possède une baguette de *boules de feu*. Il conserve son dernier emplacement de sort de niveau 2 pour y placer un sort d'*invisibilité* pour s'enfuir si besoin est. Il lance une *boule de feu* sur quiconque s'éloigne de ce qui ressemblera alors à une grosse mêlée.

Dorath invisible près d'Enchilios. Si quelqu'un approche, il réapparaît et pointe son arme sur l'otage, menaçant de le tuer par un coup de grâce (il le fera si les PJ s'approche et prétendra ensuite détenir d'autres victimes). Son but est



que les PJ fassent une pause voir même qu'ils se rendent. Si sa ruse fonctionne, il attend qu'ils aient baissé leur garde puis attaque. Garx apparaît immédiatement et attaque également. Sinon, Garx reste dans le Plan Ethéré et attaque toute les fois qu'elle le peut.

FIN DE L'AVENTURE

En supposant que les PJ survivent, ils voudront probablement savoir pourquoi ils ont été attaqués. Ils doivent remonter jusqu'à celui qui a loué les services du Conseil de Némésis et s'assurer que ces employés ne vont pas tenter à nouveau quelque chose de semblable. S'ils retrouvent les employeurs ou interrogent les membres du Conseil, ils découvrent l'information suivante:

- le Conseil ne dispose d'aucune base d'opérations permanente; les membres voyagent de ville en ville au gré des besoins et se réunissent dans des chambres de diverses auberges locales pour mettre leurs plans à exécution.
- pour les raisons évoquées ci-dessus, les trésors qu'ils portent représentent toute l'étendue des biens du Conseil. Ils investissent leurs revenus dans du nouvel équipement et des objets magiques pour les aider dans leur travail.
- le prix de leurs services varie selon la difficulté du travail. Toutefois, cela ne représente jamais moins de 1000 po. Un tiers de cette somme est payable d'avance.
- le Conseil n'effectue qu'un seul contrat à la fois.

A PROPOS DE L'AUTEUR

Monte Cook a commencé à travailler professionnellement dans l'industrie du jeu en 1988. Chez Iron Crown Enterprises, il travailla sur les jeux *Rolemaster* et *Champions* en tant que rédacteur en chef, développeur et concepteur.

En 1994, Monte vint travailler chez TSR en qualité de concepteur de jeu. En tant concepteurs de jeux expérimenté chez Wizards of the Coast, il fut co-concepteur de la nouvelle édition de *DONJONS & DRAGONS* et auteur du *Guide du Maître*. Sa parution suivante fut *Retour au Temple du Mal Élémentaire*.

Diplômé de l'académie des écrivains de Clarion West, Monte a également publié des nouvelles

et deux romans. Durant son temps libre, il court partout effectuant un à trois jeux par semaine, tient une convention annuelle du jeu chez lui, fabrique de vastes dioramas en LEGO, et lit beaucoup de bandes dessinées.

Monte a conçu l'aventure de Juin 2001, *A Frigid Demise*, pour le site web officiel de D&D. Pour de plus amples détails sur son récent travail en d20, visitez son site web à l'adresse www.montecook.com.