

ADP01-05F

Le Festival des Chevaliers

Une Aventure Living Greyhawk en 1 Round

Scénario Adaptable – Ekbir

Version 1.0

Rédigé par Brian P. Hudson

Traduit et adapté par Guillaume Gallais

C'est le carnaval des chevaliers défunts ! Il y aura des jeux, de la nourriture, de la boisson, et une parade morbide qui remémore aux Ekbiens ceux qui sont morts pour les sauver. Gardez un œil partout, toutefois ... vous ne savez pas quels monstres portent simplement des masques, et quels sont ceux qui sont par trop réels. C'est un scénario adaptable pour les paliers 1 à 3.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. Scenario detail copyright 2001 by Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Ceci est une aventure du réseau de jeu RPGA. Une durée de quatre heures a été estimée pour jouer chaque round de ce scénario, mais la durée réelle de jeu avoisinera les trois heures. Le reste du temps est consacré à la préparation de la partie et à la notation, si celle-ci est employée, en fin de partie. Les règles suivantes sont là pour vous aider à préparer l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir décrire à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

Préparation

Tout d'abord, si tel n'est pas le cas, vous devez imprimer ce scénario. Il a été conçu pour pouvoir être imprimé recto-verso mais le recto seul convient tout à fait. Il y a assez de place dans la marge pour le relier si vous le désirez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Soyez sûr d'être familiarisé avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile de surligner les passages les plus importants. Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : Le Manuel du Joueur, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres. Nous supposons également que vous disposez d'un set de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon ainsi que des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat. Cela peut se faire via de simples feuilles quadrillées et d'un crayon ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer leurs personnages maintenant ou d'attendre que vous leur ayez donné les instructions en fonction des besoins du scénario.

Gardez en tête que vous devez avoir au moins quatre joueurs (sans compter le meneur) pour la partie pour que cette dernière soit validée auprès de la RPGA. De même, vous ne pouvez avoir plus de sept joueurs à la table.

Une fois que vous êtes prêt à jouer, il est pratique de demander à chaque joueur de mettre un chevalet avec son nom devant lui. Ce chevalet devrait indiquer le nom, la race et le genre du personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MJ,

vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au Guide du Maître si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver, ou au Manuel des Monstres face à une créature inconnue.

Une partie du texte de ce scénario est écrit de manière à pouvoir le lire tel quel à vos joueurs, tandis que le reste vous est réservé. Le texte pour les joueurs apparaît dans des encadrés gris. Il est fortement recommandé de le paraphraser au lieu de le lire à haute voix, car le texte est général et doit être adapté à la situation précise ou aux actions spécifiques des personnages.

Notation

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MJ notent la partie. La RPGA a trois manières de noter cette partie. Consultez le coordinateur de votre convention pour déterminer quelle méthode utiliser :

1. *Notation sans vote* : les joueurs écrivent leur nom et numéro sur la grille de notation et vous remplissez la partie supérieure de la grille. Cette méthode est utilisée pour des personnes qui jouent « juste pour le plaisir ».
2. *Notation partielle* : les joueurs notent le maître de jeu et le scénario sur leur bulletin de vote joueur, fournissent des informations personnelles mais ne votent pas pour les autres joueurs. Le meneur de jeu note le scénario et complète à la fois les informations personnelles et celles relatives à la convention, mais il ne note aucun des joueurs, ni le groupe dans son ensemble. Cette méthode est utilisée lorsqu'il n'y a pas de compétition, mais que le coordinateur de la convention veut des informations sur la prestation des meneurs de jeu ou si le meneur souhaite savoir ce que les joueurs ont pensé de sa prestation.
3. *Notation complète* : les joueurs et les maîtres de jeu complètent l'ensemble des documents et votent pour le meilleur joueur. Si cette méthode est utilisée, assurez-vous de disposer de 15-20 minutes pour que les joueurs décrivent brièvement leurs personnages aux autres joueurs, et d'environ 5-10 minutes pour voter. Cette méthode est utilisée lorsque les joueurs veulent savoir lequel d'entre eux a le mieux joué sur la table, ou lorsque l'aventure est jouée en tournoi avec des gagnants et des lots.

Lorsque vous utilisez la Notation complète, classez les joueurs dans l'ordre des votes pendant qu'ils complètent leurs formulaires, de manière à ne pas être influencé par leurs notations. C'est une bonne idée de demander aux joueurs d'évaluer la partie pendant que vous déterminez le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

Après avoir voté, transmettez les formulaires au coordinateur de la convention.

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faite créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire de l'Atlas de GREYHAWK est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

Structure en paliers

Pour déterminer le palier de l'aventure à utiliser, additionnez les niveaux de tous les personnages. De plus, ajouter les niveaux des éventuels suivants, cohortes et animaux selon la valeur indiquée par leur certificat. Comparez le total au tableau ci-dessous pour connaître le palier de l'aventure.

	4 joueurs	5 joueurs	6 joueurs	7 joueurs	Niv max
P1:	4-12	5-13	6-14	7-15	4 ^e
P2:	13-22	14-24	15-26	16-28	6 ^e
P3:	23-32	25-35	27-38	29-41	8 ^e
P4:	33-42	36-46	39-50	42-54	10 ^e

Le niveau maximum désigne le niveau au delà duquel le personnage n'est plus autorisé à jouer le scénario à un palier donné.

Niveau de Vie

Au début de chaque scénario, chaque PJ doit payer un coût d'entretien qui correspond au niveau de vie qu'ils souhaitent ou peuvent maintenir. Les niveaux de vie, et les effets qu'ils ont sur le jeu sont :

Standard	Vous habitez dans des logements simples, et mangez
----------	--

	normalement. Vous disposez des vêtements qui correspondent à votre profession (aventurier) ; rien d'extravagant. Vous possédez probablement deux ou trois jeux de vêtements.
Riche	Vous demeurez dans des appartements confortables, et mangez des aliments de bonne qualité. Vous portez des vêtements équivalents à une tenue de courtesan, et vous achetez généralement de nouvelles tenues toutes les deux semaines.
Luxe	Vous descendez dans les meilleures chambres des meilleures auberges (double du prix d'un bon logement), et mangez les mets les plus fins. Vous pouvez organiser un banquet pour vos amis tous les jours, et vous le faites fréquemment. Vous portez des vêtements de noble, et chaque semaine vous complétez votre garde robe par de nouveaux articles.

Unités de Temps (Time Units) et Niveau de vie (Upkeep)

Ceci est une aventure adaptable en un round, adaptée pour Ekbir. Les personnages natifs d'Ekbir payent une unité de temps par round, tous les autres payent deux unités de temps par round. Le niveau de vie standard d'un personnage coûte 12 gp par round. Un niveau de vie riche coûte 50 gp par round, un niveau de vie luxueux coûte 100 gp par round. Ces coûts sont des coûts d'entretiens à payer en début d'aventure.

Les modes de vie sont accompagnés de bonus ou de pénalités aux jets de Diplomatie (p68), Intimidation (p71), Déguisement (p66) et Bluff (p64) à votre discrétion. Les MJ sont encouragés à jouer ces réactions aussi souvent que possible.

Au sujet des Scénarios Adaptables

Ce module est un scénario adaptable pour LIVING GREYHAWK. Il a été spécifiquement traduit et adapté pour être joué dans le Royaume d'Ekbir.

Certains éléments du background, des rencontres et des descriptions ont été modifiés afin de mieux cadrer avec l'environnement d'Ekbir qui est culturellement et géographiquement éloigné du centre de Flanese. La trame et la cohérence générale du scénario ont été significativement améliorées par rapport à la version originale. Malgré tout, ces modifications restent essentiellement cosmétiques et l'aventure que vous allez jouer a déjà été jouée par des centaines, voire de milliers d'autres joueurs à travers le monde.

Résumé de l'aventure et background

Le festival des Faris Défunts est à la fois une cérémonie du souvenir et une manière d'exorciser les vieux démons. A Fashtri, on célèbre chaque année, sous la forme d'un carnaval l'anniversaire de la déroute de la horde implacable, il y a de cela près de 300 ans, les nomades déferlèrent sur Ekbir. A la tête de la cavalerie Paynim, Ka-Khan Ogobanuk par sa sauvagerie et son audace fit subir au Califat une cuisante défaite et entraîna la mort de nombreux et valeureux guerriers. Fashtri fut l'une des premières cités à tomber sous ses coups tant et si bien qu'il n'en resta bientôt plus que des ruines. Heureusement, grâce à leur courage et leur détermination, une compagnie de Faris parvint à mettre à mort l'un des principaux lieutenant d'Ogobanuk dans une furieuse bataille où le rapport de force était d'un contre six en faveur des nomades. Retrouvant leur moral perdu, les ekbiriens parvinrent au bout de plusieurs mois à repousser la cavalerie au nord de l'actuelle frontière. Surpris par tant de pugnacité, Ogobanuk décida de se tourner vers le Nord en se promettant de revenir se venger par la suite. Sa mort sur le champ de bataille l'empêcha de tenir promesse mais une profonde angoisse habita le cœur des ekbiriens jusqu'à son décès. Les anciennes tribus de la Horde Implacable se sédentarisèrent après la mort d'Ogobanuk devenant les tribus des Hommes-Tigres et des Hommes-loups. A ceux qui avaient su affronter l'un des plus grand péril qu'Ekbir n'ait jamais connu, le Calife offrit en remerciement les terres de la province du Dagbakir dont Fashtri est la capitale. Aujourd'hui encore, un certain nombre de familles descendent en droite ligne de ces héros de jadis. C'est en la mémoire de leurs compagnons, que le festival a été conçu et leur a survécu aujourd'hui même si des relations tumultueuses avec la nation Chayik ont obligé les autorités locales à établir une césure pendant plusieurs années (après l'invasion barbare qui eut lieu en 578 CY). Aujourd'hui, nombreux sont les visiteurs d'un jour qui ont applaudi le spectacle du festival et son gigantesque feu de joie ces dernières années.

Ce feu de joie géant est en quelque sorte le centre du festival. Il brûle en effet pendant trois jours une fois allumé, le premier jour du Festival. A l'apogée de la célébration, un grand mannequin, appelé le Chevalier Défunte, parcourt les rues de la ville avant de nourrir le feu. Le Chevalier Défunte représente la mémoire de ceux qui sont morts durant la lutte contre les invasions, et sa combustion symbolise ces sacrifices pour Ekbir. Le Chevalier Défunte est un géant, une poupée en osier articulée, contrôlée par six

marionnettistes masqués, l'invention d'un fabricant de jouet talentueux de la Cité de Greyhawk.

Si pour beaucoup, le festival n'est qu'une occasion de faire la fête, de boire et de danser, il en reste certains qui, malgré les années, n'ont pas digéré la défaite... Tel est le cas de Sandok Andor chef de la tribu Sandok, auquel appartenait jadis Ogobanuk. Cette tribu est tombée en disgrâce après la division du peuple nomade et si elle siège au conseil, c'est plus en reconnaissance des agissements du héros de jadis que pour ses positions politiques. En effet, les Sandok souhaitent lancer la nation Chayik dans une reconquête de ses anciens territoires. Point de vue relégué au second plan par la caste dirigeante qui considère qu'il y a tout à perdre dans une guerre totale mais qui ferme toutefois les yeux sur certains "incidents de frontière". Andor a trouvé un moyen de parvenir à ses fins : si les Hommes-Tigres ne veulent pas entrer en guerre avec Ekbir ; Ekbir entrera en guerre avec eux... Et Andor connaît un très bon moyen de les inciter à déterrer la hache de guerre : profiter de leur stupide festival pour rappeler la Horde Implacable et leurs descendants à leur bon souvenirs.

A cette fin, Andor a envoyé un agent au Festival cette année pour rappeler au peuple la peur qu'ils ont ressenti de cette glorieuse époque. Cet agent, en charge de ravager Fashtri – un dénommé Markun, est un mercenaire magicien qui a arpenté bien des régions de Flanese. Sa particularité réside dans le fait qu'il est également un werewolf (loup-garou) – un signe distinctif qui prouvera à tous les ekbiriens que les Hommes-Tigres sont derrière tout cela. Markun accepta avec ardeur la charge d'Andor contre monnaie sonnante et trébuchante. Andor lui fournit également d'autres lycanthropes, parmi ses sympathisants, prêts à semer le chaos.

Le plan de Markun est celui-ci : lors de la première nuit il placera une bourse ensorcelée à l'intérieur du corps en osier du Chevalier Défunte. Quand le chevalier brûlera à la fin de la parade du festival le maléfice s'activera, lançant un sort d'effroi sur toute la foule. Markun et ses agents lycanthropes se transformeront alors en leurs formes hybrides hideuses, et commenceront à assassiner des innocents au nom des Hommes-Tigres. Il espère que cette action répandra de la peur dans les cœurs de la populace et la colère dans les esprits de leurs dirigeants.

Markun a un ennemi héréditaire, un tueur de loup-garou appelé Altrigan Werebane. Altrigan et Markun se sont alternativement chassés et évités l'un l'autre pendant presque trois ans. Maintenant, Altrigan est le chasseur, et Markun la proie. Markun planifie de

changer tout cela - Altrigan a pisté Markun au festival, mais Markun prévoit de s'assurer que le chasseur est définitivement hors course avant que le Chevalier Défunt ne brûle.

Synopsis de l'aventure

Une note spéciale à propos du temps : Les événements se produisent au cours du Festival des Chevaliers, à divers moments, indépendamment de la position ou de la situation des PJs. Les PJs pourraient visiter l'un ou tous les locaux indiqués, et le DM doit être familier avec toutes les rencontres possibles avant de jouer.

Le scénario commence lorsque les PJs arrivent au festival des Chevaliers Défunts (Rencontre Un). Peu après leur arrivée, une tentative d'assassinat contre Altrigan Werebane se produit, et l'assassin, un agent de la Lame Noire¹ nommé Astin, essaye de s'échapper (Rencontre Deux). Cet événement arrive quelque soit la localisation des PJs. Moins de deux heures après la tentative d'assassinat, la parade du festival commence (Rencontre Sept), et quinze minutes après le début de la parade, le Chevalier Défunt atteint le feu de joie, déclenchant le sortilège et le massacre d'innocents (Rencontre Huit). Ceux en poste sont peu disposés à annuler la parade, et les PJs n'ont que fort peu de temps pour suivre la trace de Markun et découvrir ses projets (Rencontre Trois à Six).

Le MD peut ajuster ces événements pour un effet dramatique, ainsi que pour assurer un scénario intéressant. Mais, de manière générale, cette chronologie et cette séquence d'événements doivent être conservée.

Introduction des Joueurs

Une tradition a été instaurée à travers Flanasse dans les années qui suivirent la venue de la Horde Implacable. Ce festival est un carnaval morbide rappelant les horreurs du Ka-Khan Ogobanuk dans sa quête sanglante de territoires, et rendant honneur à tous ceux qui sont morts en le défaisant.

Vous êtes arrivés cette année au festival dans l'espoir de passer du bon temps. Même en considérant le thème plutôt solennel et macabre du festival, il s'est bien développé pour devenir une grande fête. Tandis que des célébrations similaires ont été organisés depuis plusieurs

¹ Une guilde locale de criminels

années, ce Festival marque le premier événement organisé officiellement par les autorités, et on dit dans les campagnes que cela sera un événement mémorable.

Juste après le coucher du soleil vous arrivez au festival, une large place entourée de bâtiments et illuminé par de nombreuses lanternes festives. Des hommes, femmes et enfants costumés, dansent autour de vous, portant les couleurs brillantes des chevaliers, ou des masques imitant les armées monstrueuses d'Ogobanuk. Des bardes jouent des chansons solennelles en mémoire des morts, de jeunes hommes ivres raillent les ennemis de l'époque ou saluent la gloire des chevaliers de jadis. Les lanternes rayent les rues, colorées aux nuances de rouge et de l'orange, prêtant une lueur mystérieuse au quartier. Partout règnent la joie et l'esprit festif.

La vraie menace, toujours planante des Hommes-Tigres, a été caractérisée par un géant de paille et de coton à l'effigie d'Ogobanuk. Il sera brûlé comme plusieurs autres durant la célébration. La moitié des fêtards autour de vous portent un masque d'Ogobanuk, avec un nez épaté, des yeux petits et brillants, un sourire sardonique dans un visage trop large et une barbe clairsemée en broussaille. Le tout est enserré dans des cheveux tressés à la nomade. Il y a une chanson populaire, chantée par des bardes, reprise à la cantonade par des enfants, des hommes et des femmes dans tout le festival.

**Faites une prière aux défunts Faris,
avant qu' la Horde ne l'équarrisse
Un sacrifice à la nuit tombée,
un feu conçu pour le consumer.
Brûlez-le dans un baquet d' coaltar,
Brûlez-le pour l'étoile d'Al'Akbar !
Brûlez, des pieds à la tête, son corps,
Hélas, hélas ! Les faris sont morts.**

La chanson se rapporte à une tradition bien établie du festival. Tard dans la nuit, un homme en osier géant, le Chevalier Déchu, sera brûlé dans un geste symbolique pour les sacrifices faits pendant les guerres. Depuis l'aube, un feu crépitant domine le centre de la place de festival, prêt pour recevoir le chevalier en osier plus tard dans la soirée; ses flammes se dirigeant voracement vers le ciel sous un tourbillon de braises et de fumée. Tandis qu'il y a du monde partout, il est évident qu'il y a quelques centres d'activité. Il y a une taverne sur le bord de la place, avec des clients surnuméraire à son seuil; un jeune crieur sur le pas de la porte la proclame comme pub de Mélik.

Un chariot à deux roues garé du côté opposé au feu est aussi bien exposé, quatre tonnelets de bière sont alignés, et les fêtards remplissent heureusement leurs verres. Le feu au centre de la place semble être l'objet de beaucoup d'attention, une pile de bois à son côté. Il y a quelques personnes à l'extrémité nord de la place, illuminée par derrière de flashes et de lumières dansantes.

Enfin, il y a un attroupement encore plus important de spectateur. Vous percevez le tir d'une arbalète, et le son mat de quelque chose qui frappe un objet. La grande foule laisse échapper de tant à autres un viva soudain.

Rencontre Un : Le festival

Le festival du chevalier Défunt se tient sur la grande place de la ville, et le long des rues voisines. La foule est généralement costumée, joyeuse, et légèrement ivre. En dessous sont indiqués les lieux d'importance.

A. Champ de tir à l'arc. La foule mentionnée dans l'introduction se trouve ici. Cet emplacement est décrit dans la rencontre deux.

B. Chariot de costumes de Ven'do. Ven'do (human male Exp3 ; Cha 13) gère ce chariot en bois. Ven'do est un tailleur qui s'est spécialisé dans la fabrication de masques pour le festival. Son article le plus populaire est le « masque du Khan » : le masque sardonique d'Ogobanuk le barbare des steppes, que les PJs ont déjà vu dans tout le festival. Ven'do a deux masques du Khan disponibles : un masque en papier mâché, qui coûte une pièce d'argent, ou un de meilleur qualité, fait de ce qui semble être du cuir, qui coûte 3 pièces d'argent.

Si les PJs arrivent ici après la Rencontre Trois, pour poser des questions, ils trouvent rapidement que Ven'do ne sait rien. Il a vendu beaucoup de masques durant le Festival, et se rappelle peu de visages.

C. Feu de joie. Un large feu de joie a été établi au centre de la place de la ville, et c'est clairement le centre du Festival. Des personnes costumées et joyeuses sont serrées autour du feu, tous appréciant sa chaleur, et se garantissant pour plus tard une bonne place quand le chevalier Défunt brûlera. Plusieurs effigies de paille et de tissu d'Ogobanuk sont empilées autour du feu. Ils sont occasionnellement jetés en l'air dans le feu dans le chœur tumultueux des acclamations, et au récit de poèmes et de chansons vengeresses et colériques.

D. Le maître des Festivités. Se positionnant en tant que maître du Festival de cette année, Darbak le Gros (humain mâle Ast2 ; Cha 13) est un noble mineur et un épicurien connu de la région. C'est sur son " trône " que les PJs le trouveront, un tonneau de bière, placé aux premières loges, sous de grands dais décorés. Darbak est un homme entre deux âges portant un mince collier de barbe mince sans moustache. Il arbore une tunique finement ouvragée, colorée à la mode bakluni ainsi qu'un turban de soie chamarrée. Dans sa main, une choppe colossale fait l'aller-retour entre le tonneau et sa bouche. Darbak est, inutile de dire, perpétuellement saoul.

Après les événements de la Rencontre Trois, le Capitaine Doran enverra le Lieutenant Amon à Darbak, pour informer le Maître des Festivités de la tentative d'assassinat. Darbak ne sait rien d'autre que ce qu'Amon lui rapporte. Il s'inquiète peu au sujet des événements qu'il ne prend guère au sérieux ; il passe trop de bon temps pour se sentir concerné par des sujets pour lesquels il juge ses hommes de garde assez compétents pour les régler.

E Le chariot des tonneaux. Près du maître des Festivités, il y a un chariot tracté par deux chevaux qui a été placé, ouvert pour des affaires. Quatre tonneaux sont alignés sur le bord du chariot, tous remplis à ras bord de bière locale. La bière locale coûte 1 SP par verre plein; les acheteurs doivent apporter leurs propres verres. La bière locale est de qualité passable.

Caroff (human male Com2 ; Cha 14) dont l'auberge, la Botte Usée, est environ deux rues au-dessus - assez loin des festivités pour affecter ses ventes - gère ce chariot. L'aubergiste corpulent, toujours conscient de la valeur d'une pièce en or, laisse à son épouse la responsabilité de la Botte et alimente le feu avec ses barils vides – manière comme une autre de participer au spectacle. Mélik (voir paragraphe G) est offensé par sa présence, mais il y a peu que le propriétaire du pub peut faire à son sujet.

F. Le Magicien. Un illusionniste amuse ici plusieurs enfants avec Lumières Dansantes et autres tours magiques. Il est détaillé dans la Rencontre Quatre.

G. Le pub de Mélik. Ce bâtiment n'est pas réellement une auberge, bien qu'il y ait 4 petites chambres à louer dans l'arrière salle (4 PO par nuit durant le Festival, ou 5 PA par heure). Le pub de Mélik est le seul établissement à boire faisant face à la place de la ville, ce qui le rend très populaire durant le festival. Toutes les tables sont remplies, tout comme le bar, et plusieurs des coins et recoins sont remplis par des

fêtards saouls. Les boissons sont couramment payées le triple des prix pratiqués dans le Player's Handbook ("un simple cas d'offre et de demande", dira amicalement Mélik si quelqu'un se plaint). Il y a de la nourriture disponible également pour le triple des prix du Player's Handbook. Quatre barmans surchargés de travail font leur chemin à travers la foule. Un jeune barde est assis sur un tabouret près du bar, jouant un air sur un luth. Il a joué pendant la plupart de la journée, et prend avec plaisir une pause si un PJ veut jouer pour la foule (Ebby, human male Brd1 ; Cha 14 ; Perform +4).

Deux humains indéfinissables et un nain mâle occupent une des tables dans le pub, toutes leurs robes sont brunes et ils portent des masques du Khan en cuir. Ils boivent tous et chuchotent. Ces trois sont d'alignement mauvais, et sont tous membres de la bande de Markun ; leurs noms sont Naghol (le nain), Strietch et Trodley. Leurs fiches peuvent être trouvées en intégralité dans la Rencontre Neuf. A moins que quelque chose arrive en les faisant partir (voir Rencontre Quatre pour un possible scénario), ces trois êtres resteront à cette position jusqu'à une demi-heure avant la parade, moment à partir duquel ils endosseront leurs masques de Khan et se fraieront un chemin jusqu'au Chevalier Défunt.

Si les PJs arrivent ici après la Rencontre Trois et commencent à poser des questions, ils ne trouveront aucune information utile. La plupart des clients ont bu pendant toute l'après midi, et ne sont pas en forme pour une enquête. Les trois agents de Markun sont taciturnes si questionnés, et ils demanderont à tout PJ qui les presse de répondre de s'éloigner. Ils obéissent aux ordres en évitant d'attirer l'attention sur eux, et ainsi éviteront toute bagarre comme la peste.

H. La tente des gardes. En prévision de la foule au festival de cette année, les dirigeants locaux ont payé un certain nombre de gardes pour patrouiller sur la place et dans les rues environnantes. Cette tente, située dans un coin de la place, est leur quartier général temporaire. A l'intérieur, se trouve généralement le capitaine Doran, un chef de la garde vieux, sage et bourru et qui manque totalement d'humour. Doran n'aime pas le Carnaval des Chevaliers Défunts. Le lieutenant Amon (le second de Doran, un homme fiable et au doux parler) est aussi présent. Il y a une douzaine de gardes qui patrouillent sur le festival. Deux d'entre eux sont à tout moment affectés à la tente ; le reste patrouille dans le festival, et tous viendront à l'appel de Doran.

Captain Doran, male human Ftr5 : CR 5; Medium-Size Humanoid; HD 5d10+5; hp 35; Init +0; Spd 30; AC 18 (+5 breastplate,+2 large metal shield, +1 Dex);

Atks +8 melee (1d8+4 [crit 19-20], longsword) or +5 ranged (1d8 [crit 19-20], light crossbow); AL LG; SV Fort +5, Ref +2, Will +2; Str 14, Dex 12, Con 12, Int 10, Wis 13, Cha 12.

Skills : Handle Animal +7, Intimidate (cc) +5, Jump +5, Ride +6, Swim +4.

Feats : Cleave, Expertise, Great Cleave, Power Attack, Weapon Focus (longsword), Weapon Specialization (longsword).

Possessions : longsword, crossbow, 14 bolts, breastplate armor, money pouch with 32 gp, 4 sp.

Lieutenant Eamon, male human Ftr4 : CR 4; Medium-Size Humanoid; HD 4d10; hp 26 ; Init +; Spd 30; AC 19 (+5 chainmail, +2 large metal shield, +2 Dex); Atks +5 melee (1d8+1 [crit 19-20], longsword) or +7 ranged (1d8 [crit 19-20], light crossbow); AL LN; SV Fort +4, Ref +3, Will +2; Str 12, Dex 15, Con 10, Int 11, Wis 12, Cha 9.

Skills : Climb +3, Craft (pottery) +3, Handle Animal +4, Hide +5.

Feats : Dodge, Far Shot, Mobility, Point Blank Shot, Weapon Focus (crossbow).

Possessions : longsword, crossbow, 14 bolts, chainmail armor, money pouch with 15 gp.

Guardzman (12), male human War2 : CR 2; Medium Humanoid; HD 2d8+2; hp 15; Init +1 (Dex); Spd 30; AC 17 (+4 scale mail, +1 Dex, +2 large wooden shield); Atks +4 melee (1d8+1/crit 19-20, longsword) or +3 ranged (1d8/crit 19-20, light crossbow); AL LG; SV Fort +5, Ref +1, Will +0; Str 12, Dex 12, Con 12, Int 8, Wis 10, Cha 9.

Skills : Climb +1, Handle Animal +2, Intimidate +2.

Feats : Great Fortitude, Weapon Focus (longsword).

Possessions : longsword, crossbow, 14 bolts, scale armor, small shield.

I. Temple d'Al'Akbar. Ce large bâtiment est un temple dédié à Al'Akbar, et aussi une bibliothèque. Deux clercs vivent aussi ici : Kennik (humain clr7, Wis 16, Cha 12) et son assistant Kaertim (humain mâle Clr2, Wis 15, Cha 13). Aucun n'est particulièrement intéressé par le festival des Chevaliers Défunts, et ainsi ils peuvent être trouvés au temple toute la nuit.

Rencontre Deux : L'Assassin

Une grande foule se tient derrière un champ de tir. Cinq piles de bottes de foin hautes de la taille d'un homme ont été constituées, et sur chacune a

été attachée une cible en papier. La cible centrale a été reculée, et elle est placée à une distance presque double de la foule que les autres. Trois flèches d'arbalètes sont coincées dans la cible - une sur le cercle externe, et deux, côte à côte, dans le cœur de la cible.

Un homme de grande taille vise la cible centrale, une arbalète légère maintenue de manière experte contre son avant-bras gauche, sa main droite laissant partir la flèche. Il tire, plaçant une troisième flèche au cœur de la cible. La foule applaudit, tandis que de l'argent passe de main en main.

"Là!" l'homme de grande taille crie "qui sera le prochain à tenter sa chance ? J'ai cinq pièces d'or pour la personne qui peut battre Altrigan Werebane !"

Le tireur est Altrigan Werebane, un ranger et un chasseur qui s'est spécialisé dans la traque et l'élimination des lycanthropes.

Altrigan Werebane, male human Rgr6 : CR 6; Medium-Size Humanoid; HD 6d10+6; hp 46; Init +6; Spd 30, AC 15 (+2 leather, +1 small wooden shield, +2 Dex); Atks +8/+3 melee (1d8+2 [crit 19-20] longsword), +8/+3 melee (1d6+2 [crit 19-20], shortsword) or +9/+4 ranged (1d8 [crit 19-20], light crossbow); SA Favored enemies shapechangers, vermin; AL CG; SV Fort +5; Ref +3, Will +3; Str 15, Dex 14, Con 12, Int 9, Wis 14, Cha 11

Skills : Animal Empathy +8, Hide +5, Listen +8, Search +1, Spot +4, Wilderness Lore +10.

Feats : Alertness, Point Blank Shot, Precise Shot, Weapon Focus (crossbow).

Possessions : Leather armor, longsword, dagger, light crossbow, quiver with 14, crossbow bolts, and 10 silver-tipped bolts.

Spells prepared : (1); 1st level - summon nature's ally I

Altrigan est un homme oeridien à la carrure massive mais toutefois enveloppé, ce qui ne correspond pas à la conception standard d'un ranger. Il est fort et jovial, avec des sourcils profonds et de longs cheveux noirs et grassex.

Dès qu'Altrigan annoncera son défi, un jeune homme avec des cheveux blonds sales traverse la foule, criant qu'il relève le défi. Si l'un des PJ le fait également, laissez le PJ défier Altrigan d'abord. La cible est à 40 pieds; le cercle externe est de difficulté AC 15, le cercle intérieur AC 18, et le cœur est AC 22. Le plus grand jet d'attaque modifié indique quelle

flèche atterrit le plus près de la cible. Si un PJ est meilleur qu'Altrigan, il leur paye avec plaisir les 5 pièces d'or, félicitant le gagnant mais insiste àprement que le PJ était "très, très chanceux".

Le challenger dans la foule est Astin. Ses caractéristiques peuvent être trouvés dans la Rencontre Trois. Quand son tour pour défier Altrigan vient, lire ce qui suit:

Altrigan vise, et tire une flèche. Elle vole au loin, et atteint le bord du cœur. Plusieurs applaudissements enthousiastes saluent l'action parmi la foule.

Le challenger se prépare, et vise soigneusement avec son arbalète. Son doigt se crispe sur la gâchette... juste avant qu'il ne se retourne et ne tire, à bout portant, sur Altrigan.

Astin a +1 à son attaque à bout portant. Altrigan, étonné, à demi agenouillé, et en l'absence de son bouclier, a une AC de 12 seulement. Le DM peut jeter le dé d'attaque, mais pour des raisons dramatiques, déclarez plus simplement que la flèche atteint Altrigan à l'épaule. La flèche est enduite avec du venin de ver pourpre, particulièrement fulgurant et capable d'immobiliser même un homme comme Altrigan.

Purple Worm Poison : Injury DC 24 ; Primary 1d6 Str ; Secondary 1d6 str

Immédiatement après que Astin ait tiré sa flèche, le combat commence. Considérez que le premier round est un round de surprise, sauf pour Astin.

Palier Un (EL 1)

Astin, male human Rog1 : CR 1; Medium-Size Humanoid; HD 1d6+2; hp 8; Init +7 (Improved Initiative, Dex); Spd 30; AC 13 (+3 Dex), Atks +0 melee (1d6 [crit 19-20], shortsword) or +4 ranged (1d8 [crit 19-20], light crossbow); SA Rog sneak attack +1d6; AL NE; SV Fort +1; Ref +5, Will -1; Str 11, Dex 17, Con 12, Int 11, Wis 8, Cha 11

Skills : Escape Artist +7, Hide +7, Listen +3, Move Silently +7, Open Locks +7, Pick Pockets +7, Spot +3, Search +4, Sense Motive +3.

Feats : Improved Initiative, Point Blank Shot.

Possessions : Two poison-tipped arrows, light crossbow, a short sword, a Khan mask, a money pouch with 20 gp and 1 pp.

Palier Deux (EL 3)

Astin, male human Rog3 : CR 3; Medium-Size Humanoid; HD 3d6+6; hp 20; Init +3 (Dex); Spd 30; AC 13 (+3 Dex), Atks +3 melee (1d6+1 [crit 19-20], shortsword) or +6 ranged (1d8 [crit 19-20], light crossbow); SA Rog sneak attack +2d6; SQ Evasion uncanny dodge; AL NE; SV Fort +2; Ref +6, Will +0; Str 12, Dex 17, Con 14, Int 11, Wis 8, Cha 11

Skills : Escape Artist +8, Hide +9, Jump +4, Listen +5, Move Silently +7, Open Locks +9, Pick Pockets +8, Read Lips +5, Spot +4, Search +4, Sense Motive +3.

Feats : Improved Initiative, Point Blank Shot, Precise Shot.

Possessions : Two poison-tipped arrows, light crossbow, a short sword, a Khan mask, a money pouch with 20 gp and 1 pp.

Palier Trois (EL 5)

Astin, male human Rog5 : CR 5; Medium-Size Humanoid; HD 5d6+10; hp 32; Init +7 (Improved Initiative, Dex); Spd 30; AC 14 (+4 Dex), Atks +5 melee (1d6+2 [crit 19-20], shortsword) or +8 ranged (1d8 [crit 19-20], light crossbow); SA Rog sneak attack +3d6; SQ Evasion uncanny dodge; AL NE; SV Fort +2; Ref +8, Will +0; Str 14, Dex 18, Con 12, Int 11, Wis 8, Cha 11.

Skills : Bluff +3, Climb +2, Escape Artist +11, Hide +9, Jump +4, Listen +5, Move Silently +7, Open Locks +11, Pick Pockets +11, Read Lips +6, Spot +5, Search +5, Sense Motive +4.

Feats : Improved Initiative, Point Blank Shot, Precise Shot.

Possessions : Two poison-tipped arrows, light crossbow, a short sword, a Khan mask, a money pouch with 20 gp and 1 pp.

Astin est un agent de la Lame noire, un serviteur du mage loup garou Markun. Il essayera de s'enfuir juste après avoir tiré le projectile, et tentera de se fondre dans la foule. Plusieurs personnes dans la foule commencent à crier, mais aucune d'elles n'est assez courageuse pour essayer de l'arrêter. Si Astin est acculé, il se retournera et attaquera, mais il n'est pas né de la dernière pluie - si cinq ou six PJs avec des épées et des sorts l'attaquent, il ne se restera pas pour combattre. Pour faciliter son évacion, Astin a deux flèches supplémentaires enduites avec le même poison pourpre de ver; au besoin il tirera sur un PJ poursuivant dans une tentative de lui faire gagner du temps.

Si Astin est capturé, il ne dira rien aux PJs. Il ne répondra pas aux questions par peur de Markun et

d'Andor. Il est par la suite transporté au local de garde. Il sera trouvé mort le matin suivant, victime d'une flèche empoisonnée comme celle qu'il a utilisé lui-même contre Altrigan.

Au même moment, Altrigan succombe au poison. Le poison de ver pourpre est fort, mais pas obligatoirement mortel, et peut être traité magiquement. Si un PJ s'arrête pour aider Altrigan, il leur sourit avec reconnaissance. Il déclame alors le discours ci-dessous pendant qu'ils soignent ses blessures. Autrement, il parle à la première occasion une fois que l'assassin s'est sauvé ou a été capturé.

S'il vous plait, vous semblez être des hommes de bien avec un esprit d'aventure. Ecoutez, prestement. Je me sens faible.

“Je suis venu au festival pour un but. Je cherche un mercenaire sans scrupule, un agent qui a quelque chose en projet pour le festival. Je ne sais pas quoi, mais je l'ai chassé pendant assez longtemps au travers de Flanese, au pays des Hommes-Tigres et maintenant jusqu'ici pour savoir que cela ne présage rien de bon. Son nom est Markun; c'est un loup garou, et un magicien de grand talent.

C'est un homme de grande taille, avec des cheveux bruns foncés et une cicatrice au milieu du nez - je lui ai donné cette cicatrice, la dernière fois que nous nous sommes affrontés. Il se rappelle bien de moi, et c'est probablement lui qui a envoyé cet assassin pour m'éliminer.

Altrigan détache un carquois de dix carreaux d'arbalète, joints avec une corde en cuir, en tremblant. Dans la lumière clignotante, vous pouvez voir que la pointe de chacune est veinée d'argent.

“Je me sens faible. Je crains que même si je survis aux effets de ce poison, je ne trouve pas la force de l'arrêter ce soir. S'il vous plait, trouvez le. Arrêtez le quoi qu'il fasse. Employez cela, si vous pouvez ”.

Le MD peut souhaiter avoir le certificat de trésor sous la main pour les carreaux d'arbalète à pointe d'argent, de sorte qu'il puisse suivre leur utilisation dans tout le module (si les PJs tirent un carreau il y a 50 % de chances que celle-ci soit cassée ou perdue). Les carreaux utilisés par les PJs au cours du scénario sont dépensés, et non récupérables à la fin du module.

Le tumulte alerte également les gardes de la tente voisine, y compris le capitaine Doran. Doran prend en charge rapidement l'affaire. Il ordonne à ses gardes d'interroger la foule rassemblée, et insiste pour qu'Altrigan soit transporté au temple voisin d'Al'Akbar), indépendamment de tout soin que les PJs pourraient lui avoir prodigué. Deux gardes partent chercher une civière et reviennent au bout de cinq minutes pour porter Altrigan au temple; Altrigan s'y repose le restant de la nuit, et ne pourra pas aider les PJs dans leur recherche de Markun. Si n'importe quel PJ souffre des effets du poison, eux aussi sont conduits au temple, où Kennik peut les soigner. Kennik peut lancer neutralize poison, et le fera en échange d'une donation très modérée au temple (de l'ordre de 25 PO par palier).

Pendant ce temps, le capitaine Doran commence à exiger des explications (Doran n'est pas du genre à "demander" quand un crime a été commis). Si Astin a été tué ou appréhendé, Doran veut savoir qui est (sont) le(s) responsable(s). La foule autour du champ de tir à l'arc identifiera rapidement n'importe quel PJ qui a capturé ou a tué Astin. Doran n'arrêtera pas les PJs dans le cas où Astin est mort, en effet, la foule identifiera également rapidement Astin en tant qu'assassin.

Si n'importe quel PJ pille le corps d'Astin, et particulièrement s'ils prend les carreaux empoisonnés d'arbalète, Doran le découvre avec l'aide de la foule rassemblée, et demande au PJ de rendre tous les objets volés. Non seulement Doran considère les carreaux et toute autre objet sur Astin, comme des preuves potentielles, mais les armes empoisonnées sont illégales en ville, et n'importe quel PJ qui les subtilise et s'en sert par la suite peut faire face à une arrestation, si le carreau est découvert.

Qu'Altrigan succombe au poison, tombe dans le coma, ou survive à sa blessure, les PJs auront sa requête à traiter. En outre, le capitaine Doran sait beaucoup de l'histoire d'Altrigan; Altrigan a parlé à Doran il y a quelques heures, et rapporté tout, y compris la description de Markun. Si les PJs cherchent à arrêter l'assassin, ou à sauver Altrigan, sans être disposés à chercher Markun, le capitaine Doran lui-même leur demande de l'aide:

" Altrigan est venu à moi quelques heures plus tôt avec son histoire. Je n'étais guère enclin à le croire alors; Je le suis plus, maintenant. Vous avez fait du bon boulot ici, pour lui et la ville, et pour cela je vous en remercie. Peut-être, si vous l'acceptez, vous pourriez en faire davantage.

"je passerais le mot à mes hommes que ce monstre est dans les parages. S'ils voient ou remarquent n'importe quoi, ils n'hésiteront pas à agir, mais cela semble bien au delà de leurs capacités. Si vous pouvez trouver ce monstre, si vous pouvez me le ramener, je serais le plus reconnaissant. Je demande seulement que vous laissiez vos armes dans leur fourreau à moins d'une absolue nécessité, et que vous soyez discret dans votre enquête – je ne veux pas perturber ce festival au delà de ce que cette attaque l'a fait."

Doran ne peut promettre aucune récompense, et n'en fera aucune mention, à moins que les PJs ne le demandent. S'il le doit, il emploiera pour les forcer le fait que certains PJs ont eux-mêmes déjà commis un meurtre, s'ils ont tué Astin; même le massacre d'un assassin reconnu est un meurtre, après tout.

Il voudra partir ensuite afin de coordonner ses hommes, bien qu'il puisse rester quelque peu pour répondre aux dernières questions. Sous aucun prétexte, Doran n'acceptera de mettre un terme au festival. Il n'en a pas techniquement l'autorité, et le seul homme qui le pourrait, Darbak le Gros, est sans doute trop ivre pour prendre une telle décision.

Note au DM : Si les PJs n'approchent pas du champ de tir à l'arc peu après le début de l'aventure, cette rencontre se produit de toute façon, et les PJs sont susceptibles d'entendre les cris de la foule. Ils peuvent alors encore appréhender ou tuer Astin tandis que ce dernier s'enfuit. Dans ce cas, la demande d'aide viendra de Doran lui-même à n'importe quel PJ qui s'est engagé dans la poursuite, car les PJs pourront peut-être ne pas avoir l'occasion de parler à Altrigan.

Rencontre Trois : Le Vilain

Inconnu des joueurs, du Capitaine Doran, ou d'Altrigan Werebane, leurs conversations sur les événements à venir se tiennent à la limite de la foule pressée autour du champ de tir. Markun parcourt le festival déguisé sous les traits d'un Ogobanuk grimaçant, un voyageur parmi des centaines.

Le masque de Markun est identique à des centaines d'autres et il est particulièrement difficile de l'identifier dans cette foule immense sans aucun moyen magique (Markun a un bonus de +10 contre les PJs lorsqu'il recherche un individu masqué qui les

poursuit). Les caractéristiques de Markun peuvent être trouvées dans l'Appendice.

Markun surveille l'assassinat avec un grand intérêt. Quand les joueurs quittent le champs de tir, il les suivra discrètement et essaiera d'écouter leurs conversations, en utilisant si nécessaire sa forme hybride sous son masque de façon à augmenter ces chances (+17 en Ecoute comme loup or hybride). Si les joueurs se séparent, il suivra le groupe qui semble se diriger vers la boutique de Noblish (Rencontre 5) ou dans la direction du corps (Rencontre 6).

Si Astin s'échappe, Markun se dirige vers le terrain vague pour rencontrer l'assassin une fois que les joueurs sont partis (Rencontre 6 pour les différentes possibilités). Leur discussion dure environ un quart d'heure, après quoi, Markun retournera au Festival de façon à retrouver les joueurs, et une fois de plus, il les pistera.

Si les joueurs découvrent le corps (Rencontre 6), ou s'ils sont trop proche de tout découvrir, Markun décidera d'agir. Il laisse les joueurs et rassemble ses troupes, Naghol, Striech et Trolley du Pub de Mélik et leur ordonne d'attaquer les joueurs à la moindre opportunité. Ils doivent suivre les joueurs à distance et tenter de s'attaquer aux membres isolés du groupe (un ou deux PJs). Si le groupe ne se sépare pas, ils doivent donc attaquer tout le groupe. Les caractéristiques de Naghol, Striech et Trolley sont décrites dans la Rencontre 8.

Si Markun est découvert avant de brûler le Chevalier Défunt, il s'enfuit. Il se métamorphose en loup et se dirige vers les bois les plus proches (la Forêt de l'Ugdru) ou ses talents supérieurs aux humains peuvent faire la différence lors d'une poursuite (Vitesse 50ft, Dissimulation +3, Mouvement Silencieux +4, Ecoute +17, Scruter +17). Il essaye ensuite de rejoindre le Festival une fois la traque terminée, tuant une nouvelle personne pour prendre sa place. Si cela arrive, il envoie immédiatement ses acolytes contre les joueurs, comme indiqué précédemment.

Si les joueurs découvrent la Bourse Ensorcelée avant qu'elle n'agisse, détruisant ainsi le plan de Markun, ce dernier rassemble alors ses hommes pour attaquer les joueurs dans la rue (Rencontre 8 pour tout le groupe, leurs statistiques et leurs tactiques). Cette attaque n'est que pure vengeance et tous les agents - lycanthropes et agents d'Andor Sandok réunis - attaqueront.

Markun ne cherchera pas à tuer d'innocents à cet instant. L'aspect des lycanthropes au milieu de la

foule ainsi que les dangers d'un combat à l'arme blanche suffiront à semer la panique. Cela occupera largement les gardes dont le premier devoir est de prendre soin de la population. Ils n'assisteront donc pas les personnages dans leur combat.

Rencontre Quatre : Le Magicien

Un homme mince en robe rouge et bleu organise un spectacle pour quelques adultes mais surtout pour plusieurs enfants captivés. Il lance des boules de couleurs d'une main et de l'autre manipule l'image d'un chevalier dansant. Le sorcier à une peau brune et tannée, avec des cheveux foncés et des dents proéminentes. Une grosse cicatrice débute au nez et descend sur la joue gauche.

Eldubrais Feylight, male half-elf Brd1/Wiz3 (Illusionist) : CR 4; Medium-Size Humanoid; HD 3d4+1d6; hp 13; Init +1 (Dex); Spd 30; AC 11 (+1 Dex); Atks +1 melee (1d3-1, unarmed strike); SQ Cannot cast Divination or Necromancy spells, as halfelf; AL LN; SV Fort +1, Ref +3, Will +7; Str 9, Dex 13, Con 10, Int 15, Wis 13, Cha 11.

Skills : Concentration +3, Knowledge (arcana) +7, Perform +4, Profession (herbalist) +6, Ride +4, Spellcraft +8.

Feats : Iron Will, Scribe Scroll, Spell Focus (Illusion).

Possessions : A well-tailored Festival costume, a pouch of spell components, a money pouch with 12 sp.

Spells prepared : (Wiz 4+1/3+1/2+1); 0-level-dancing lights (x3), ghost sound, mage hand. 1st-level-change self, silent image (x2), ventriloquism. 2nd-level-minor image (x3).

Spells Known : (Brd 4); 0-level-prestidigitation (x4).

Eldubrais est un illusionniste. Il a toujours rêvé de devenir musicien, mais il n'a aucun don particulier pour les instruments et une voix trop faible qui ne porte pas. Il s'est donc improvisé illusionniste et aime rendre la foule heureuse. Quand les joueurs s'approche, il est en pleine démonstration de *prestidigitation*.

Les joueurs peuvent noter rapidement qu'Eldubrais ressemble à la description faite par Altrigan de l'homme à la cicatrice. Eldubrais n'est pas l'homme recherché par Altrigan, malgré les apparence. La cicatrice et ses cheveux foncés font partis de son

spectacle (sort de *change self*). Une fois l'illusion dissipée, Eldubrais s'avère être un homme âgé aux cheveux marrons clairs et aux pattes grisonnantes. Il n'a pas de cicatrice.

La ressemblance d'Eldubrais avec le mage recherché n'est pas une coïncidence. Eldubrais a rencontré un mage étrange (Markun) avec une cicatrice et des cheveux noirs qui lui a posé des questions sur des ingrédients magiques.

"Je ressemble à un mage que j'ai rencontré voici quelques jours. Il est venu me voir dans mon échoppe et m'a posé des questions sur mes composants de sorts, ayant entendu dire que j'étais un illusionniste accompli. Je ne suis pas trop mauvais dans ce domaine, en effet, mais il voulait me parler de parchemins et d'effets déclencheurs dont je ne connaissais rien. Je lui ai indiqué le vieux Noblish, le marchand de chandelles (en bas de cette rue), connu pour son savoir-faire".

"Comme je n'ai pas pu lui répondre par moi-même, il s'est moqué de mes maigres talents. J'ai ignoré l'insulte et je lui ai demandé de quitter ma boutique. Cependant, ce matin, j'ai découvert que les ingrédients qu'il souhaitait acquérir, avaient disparus, volés! "Il a volé mes ingrédients, alors je lui vole son identité!"

Les objets volés à Eldubrais comprennent des composants tout à fait classique (tous utilisés pour des sorts d'illusion) et un parchemin de *mirror image*. Eldubrais peut indiquer aux PJs la maison de Noblish. Il ne se souvient de rien d'autre.

Les joueurs peuvent alors réaliser un jet en spellcraft de façon à découvrir à quoi peuvent bien servir les ingrédients:

01-25: Les joueurs ne savent pas

25+: Le mélange des composants est plutôt surprenant et n'indique pas la création d'un sort standard ou d'un objet magique.

Rencontre Cinq : Le Gobelin

Le magasin de Noblish est juste sur la route de la parade. Une enseigne sculptée - une chandelle sur un bougeoir cuivré - permet de repérer la boutique. Quand on arrive devant la boutique, on peut voir que l'intérieur est sombre. La porte est entrebâillée.

Si les joueurs frappent, ils ne reçoivent aucun réponse. En poussant la porte et en éclairant à l'intérieur (ou en utilisant la darkvision ou low-light vision) on peut voir ceci:

A l'intérieur, une odeur de renfermé mêlée à d'étranges effluves vous envahit. Le magasin est un fouillis de jarres, pots, bols, et bottes d'herbes. Une partie de la boutique servait sans doute à la vente de lanternes et de bougies mais les étagères sont pratiquement vides.

Sur le sol sont empilés de nombreux récipients avec des feuilles séchées et diverses poudres. Quelques uns des récipients sont brisés et des herbes sont dispersées sur le sol.

Tous les joueurs ayant comme profession Herboristerie peuvent examiner les résidus (DC 15) pour les identifier: mandragore, trèfle et aconit. Markun a renversé ces trois récipients sur le sol.

Les joueurs passant du temps à chercher peuvent (DC 15) découvrir des traces de pas encore humides à proximité de la porte. En farfouillant un peu plus les joueurs peuvent dénicher des traces de branchages. Après une étude plus approfondie, ils peuvent découvrir qu'il s'agit d'un morceau de roseau, assez commun près des lacs, ruisseaux et rivières (sur un jet réussi de Wilderness Lore ou de Knowledge Nature, DC 20).

L'arrière salle est utilisée comme remise, on y trouve des herbes, des bouts de cire, des pelotes de cordelette et de nombreux composants de sorts ainsi qu'une cheminée et un petit chaudron pour la cuisine.

Au centre de la pièce, on découvre une créature face contre terre ayant une peau jaune, des oreilles pointues et une robe marron. Sur l'arrière du crâne, il porte une marque de sang coagulé. Dès que l'on entre dans la pièce il se met à bouger.

La forme est Noblish, le fabricant de chandelles.

Noblish, male goblin Wiz3 : Small-Size Humanoid (2'11" Tall); HD 3d4; hp 10; Init +1; Spd 30; AC 12 (+1 Size, +1 Dex); Atks +1 melee (1d4-1/crit 19-20, dagger); SQ Darkvision; AL N; SV Fort +0, Ref +1. Will +3; Str 8, Dex 13, Con 10, Int 14, Wis 10, Cha 12.

Skills : Alchemy +5, Craft (candle-making) +8, Knowledge (arcana) +8, Knowledge (nature) +5, Profession (herbalist) +6.

Feats : Brew Potion, Craft Wondrous Item, Scribe Scroll.

Possessions : A dagger.

Spells prepared : (4/3/2); 0-level-detect poison, mage hand, mending, arcane mark. 1st-level-alarm, identify, message. 2ndlevel-arcane lock, Leomund's trap.

Noblish est un expert dans son domaine, un herboriste renommé et un assez bon mage. Son innocence et sa personnalité attirante lui a permis, même s'il est goblin, de vivre tranquillement parmi les hommes. Il est particulièrement conscient de ses origines raciales et de ce fait sensibles aux moindres remarques.

Noblish ne fait qu'une seule chose pour le Festival, des lanternes uniques, décoratives qui génèrent des effets magiques mineurs. Pour les fabriquer, Noblish utilise une cire particulière, une courte et mince bougie avec quelques enchantements et une mixture spéciale qui leur permet à la chandelle de brûler très longtemps.

Noblish est également un herboriste accompli, mais il n'a pas pu trouver à Markun tous les composants que celui-ci réclamait. Markun, mécontent envers Noblish a réagi plutôt violemment. Voici la rencontre de Noblish avec Markun par les yeux du goblin :

"Oui, j'ai rencontré ce funeste personnage. Tout à l'heure, j'étais débordé à fabriquer mes dernières lanternes pour le Festival - des lanternes enchantées, vous les connaissez? De nombreux ingrédients, de nombreux charmes. Et il vint à moi, il désirait du suif et de la cire, il ne m'en restait plus beaucoup et j'en avais besoin pour construire mes chandelles".

"Mais ce n'est pas tout, il m'a même demandé du créve-chien! Je n'ai aucune idée de se qu'il voulait faire avec ce poison, mais je ne lui est rien remis".

"Il a insisté puis il m'a menacé jusqu'à ce que je lui donne ce qu'il voulait. Il m'a déconseillé d'en parler à quiconque sinon je risquais de le payer de ma vie, m'a-t-il dit.

"Je n'ai donc appelé personne et il m'a frappé derrière le crâne".

L'histoire de Noblish est vraie, Markun cherchait bien du suif et de la cire pour son sort, afin d'aider à la combustion. Il désirait du créve-chien pour éliminer Altrigan, juste au cas ou le venin de serpent pourpre ne suffirait pas.

Noblish veut bien répondre à toutes les questions des joueurs, mais il a peu d'autres informations. Le suif et la cire pris par Markun sont secs, inflammables et peuvent aider à brûler quelque chose rapidement. Si les joueurs demandent pour les traces de pas, Noblish répondra qu'il n'a pas plu depuis des jours. Le seul cours d'eau dans le secteur, est le petit ruisseau qui court le long de la ville.

A ce point, les joueurs peuvent utiliser leur compétence en Sorcellerie pour découvrir ce que fabrique Markun. Leurs informations sont incomplètes, cependant, il est possible d'imaginer différentes choses (suivant le jet de dés) :

01-19: Le joueur ne conclut rien

20-25: Les composants ne correspondent à aucun sort ou objet magique standard

26+: Les composants sont assez communs pour des sorts de Nécromancie ou d'Illusions.

Si les joueurs sont corrects avec Noblish et ne lui manque pas de respect concernant ses origines :

"Si vous le poursuivez, prenez cette lanterne qui pourra éclairer votre chemin. Elle vous protégera aussi longtemps qu'elle sera allumée, même dans les ombres. Venez me la rendre après l'avoir utilisée".

Noblish tend une petite lanterne décorée avec des morceaux de verres de différentes couleurs. C'est une Lanterne du Festival, l'une des lanterne spéciale que Noblish a fabriqué. Quand cette lanterne brille dans la ville, elle projette un sort de Lumière et de Protection contre le Mal pour le porteur. La chandelle est spéciale et brûlera le reste de la nuit.

Noblish ne donnera cette lanterne au groupe que si ceux-ci le traitent amicalement. En tant que goblin, il fait face à de nombreux tracasseries et quolibets journaliers. Il ne récompensera pas un groupe qui se comporte de la même manière.

Rencontre Six : Les Corps

Les traces de pas de Markun conduiront certainement les joueurs à visiter le ruisseau proche de la ville.

Même par le temps sec de ces dernières semaines, les rives du ruisseau sont encore humides avec de grandes herbes. Le ruisseau passe près de la ville au sud-est, à proximité des tentes des artistes et des participants au Festival,

desquelles, même maintenant, vous pouvez entendre le tumulte des fêtards; et plusieurs voix vociférant.

Les participants à la parade sont rassemblés dans une longue file et attendent le départ (Cf Rencontre 7).

Six différents corps peuvent être découverts dans les hautes herbes, la boue de la rive ou dans des mares d'eau stagnante. La difficulté est de 25. Le meneur doit faire particulièrement attention au temps à partir de ce moment puisque la parade va commencer.

Les corps derrière vous datent probablement d'un jour tout au plus. Ils ont été jetés pêle-mêle, près des roseaux.. Ils se trouvent indifféremment sur leurs côtés, dos et estomacs. Leurs visages ont été mutilés, pour empêcher une identification rapide, et ils ont été dépouillés de tout sauf de leurs sous-vêtements. Il y a six hommes en tout.

Si Astin, l'assassin de la rencontre 3 échappe aux joueurs, et qu'Altrigan survit, ils peuvent découvrir son corps (Spot DC 10 pour toutes personnes au-dessus des cadavres). Il est mort la gorge tranchée par une dague. Si les joueurs regardent la blessure, ils peuvent découvrir des marques bleues.

Markun tua Astin parce qu'il ne supporte pas l'échec. L'assassinat a eu lieu dans les bois très proche lors du paiement. Astin a toujours ses pièces, 20 pièces d'or et une de platine.

Rencontre Sept : La Parade

La parade de festival est à la fois le point culminant des festivités de la soirée, et le point focal des plans de Markun. Les indices menant les PJs à la parade sont ténus, mais des PJs qui ont collecté toute les informations nécessaires devraient être orientés sur le défilé et/ou le feu, sinon le chevalier défunt lui-même.

Le terrain vague où patientent les participants à la parade, situé au sud-ouest de la ville très près de l'endroit où les corps ont été cachés, est un lieu fourmillant d'activité dans les heures qui précèdent la parade. Tous les participants énumérés plus bas s'y habillent, y jouent et préparent leur prestation. Le chef de la parade, Brevis, essaye de leur faire accepter un semblant d'ordre.

Actuellement, le chevalier défunt est étendu sur le côté à l'extrémité du champ, entouré par six agents à la solde de Markun qui le porteront durant

la parade (leurs statistiques apparaissent dans la Rencontre huit). Ils chassent tous ceux qui essaient d'examiner le chevalier défunt de manière approfondie, prétextant que la marionnette est fragile, et qu'elle ne doit pas être touchée. Si ces agents sont interrogés avant que la parade ne commence, ils feignent l'ignorance, prétendant n'être rien de plus que des membres de la parade. S'ils sont abordés avant le début de la parade, ils ne battent pas en retraite, mais appellent les gardes et exigent l'arrestation des PJs.

Si les PJs atteignent cette aire d'attente après le début de la parade, tout ce qu'ils trouvent est un secteur obscur, sale et piétiné. Ils entendent les bruits de la parade à distance, alors qu'elle se dirige vers le feu.

Les descriptions suivantes sont écrites pour anticiper les désirs des PJs d'examiner n'importe qui ou quoi de la parade, quoi qu'il survienne. Le MD peut utiliser ces descriptions pour jouer les rencontres au niveau de l'aire d'attente.

La parade du festival met approximativement vingt minutes pour se rendre de l'aire d'attente au feu de joie.

Le chef de la parade est Ogobanuk lui-même. Le chef de la parade porte un visage particulièrement réaliste du Khan en pleine colère, une version animée du masque populaire qui alternativement ricane, grimace, et gronde face aux fêtards assemblés. Dans une main, cet Ogobanuk tient un cimenterre et un bouclier marquée du visage du démon. Il fait des gestes exagérés devant la foule, effrayant les enfants et provoquant des huées et des cris d'adultes.

Six hommes vêtus de noir bordé de vert et d'orange accompagnent le barbare du nord. Ils portent des masques monstrueux et leurs mains sont livides.

Tout PJ réussissant un jet de knowledge : religion DC 10 pourra affirmer qu'il est ici fait référence aux prêtres d'Incabulos, dieu des fléaux et des désastres qui auraient accompagné le Ka-Khan.

Le nom du leader de la parade est Brevis (male human Wiz2; AL CG; Cha 14). Son visage est une illusion, un sort de change forme personnel lancé juste avant la parade (Spellcraft, DC 12 pour identifier). Si Brevis est accosté, il criera en direction des gardes. Sous aucune condition, il ne considérera d'arrêter la parade. Brevis pense à juste titre qu'il y a beaucoup de fêtards passionnés - et ivres - qui ont attendu toute la soirée

la parade, et particulièrement la mise à feu du chevalier défunt et il ne souhaite pas les décevoir.

Les six "prêtres d'Incabulos" sont des Commoners 1^{er} niveau intégralement costumés. Ils ne savent rien de Markun.

Sept vierges font leur manière le long de l'itinéraire de la parade. Leurs cheveux sont attachés avec des rubans noirs et rouges, et chacun porte un panier en osier dont ils jettent des noisettes en l'air à la foule. Plusieurs des vierges portent des cicatrices (maquillage) à travers leurs fronts et joues, et tous ont leur peau pâlie avec de la poudre blanche.

Ces vierges sont toutes des commoners 1^{er} niveau. Elles crient fort si les PJs les abordent, attirant l'attention des gardes. Elles ne savent rien au sujet de Markun.

Après les vierges, il y a une vingtaine de chevaliers portant des barbes brunes en papier et balançant les épées en bois. Une troupe de nomades habillés de fourrure et armés de glaives rougeoyants, s'avance sur eux. Les chevaliers combattent vaillamment alors qu'ils marchent, mais il semble que les nomades aient l'avantage.

Ces fêtards sont tous de simples commoners (Com1; hp 3). Ils reconstituent une bataille perdue contre les nomades. Ceux-ci portent des armes factices tous comme les chevaliers. Les comédiens fuient s'ils sont abordés et reviennent avec des gardes au bout de quatre rounds.

Suivent deux hommes menant un grand ours brun portant collier et chaîne. L'ours est muselé et docile. Un des deux hommes est habillé comme Ogobanuk avec l'un des fameux masques de cuir. Il porte un chat à neuf queues et s'en sert de temps à autre contre l'animal. Quand il est frappé, l'ours s'arrête devant la foule, se dresse et exécute un tour sur lui-même, se tenant sur ses pattes avant et ondulant ses jambes arrière haut dans le ciel.

La foule applaudit, ravi, et l'ours et ses dompteurs continuent leur itinéraire.

Si n'importe quel PJ lance `detect evil`, ils découvrent que l'homme avec le fouet est NE. Il ne fait pas partie des vilains que les PJs cherchent. Le mal peut prendre de multiples formes, et cet homme est simplement un amuseur cruel et égoïste. Il ne sait rien au sujet de Markun.

Si les PJs essayent d'aborder l'entraîneur, dont le nom est Krobid, il les frappe avec son fouet, et commence à se plaindre auprès des gardes. Son

assistant, Roj (humain masculin Com2; Cha 10; AL N), ne combat pas, mais essaye de traîner l'ours hors du combat par crainte que l'ours ne s'excite. Il a peu à craindre; l'ours est tellement docile après des années de dressage intensif et de mauvais traitements qu'il n'a aucune propension pour la violence. Il ne pourrait d'ailleurs pas survivre seul dans la nature.

Palier Un (EL 1)

Krobid, male human Exp2 : CR 1; Medium-Size Humanoid; HD 2d6+5; hp 15; Init +0; Spd 30; AC 10; Atks +3 melee (1d6+2, lash); AL NE; SV Fort +3, Ref +0, Will +2; Str 15, Dex 10, Con 12, Int 9, Will 9, Cha 10.

Skills : Handle Animal +5, Intimidate +4, Perform +4, Pick Pockets +4, Ride +4, Wilderness Lore +3.

Feats : Great Fortitude, Toughness.

Possessions : Khan mask, a ribboned lash, pouch with 4 gp.

Palier Deux (EL 3)

Krobid, male human Exp4 : CR 3; (Medium Humanoid; HD 4d6+7; hp 25; Init +0; Spd 30; AC 10; Atks +5 melee (1d6+2, lash); AL NE; SV Fort +4, Ref +1, Will +3; Str 15, Dex 10, Con 12, Int 9, Will 9, Cha 10.

Skills : Climb +4, Handle Animal +7, Intimidate +7, Perform +4, Pick Pockets +7, Ride +4, Wilderness Lore +3.

Feats : Great Fortitude, Run, Toughness.

Possessions : Khan mask, a ribboned lash, pouch with 4 gp.

Palier Trois (EL 5)

Krobid, male human Exp6 : CR 5; (Medium Humanoid; HD 6d6+9; hp 35; Init +0; Spd 30; AC 10; Atks +7 melee (1d6+3, lash); AL NE; SV Fort +5, Ref +2, Will +4; Str 16, Dex 10, Con 13, Int 9, Will 9, Cha 10.

Skills : Climb +4, Handle Animal +8, Intimidate +8, Perform +5, Pick Pockets +8, Ride +4, Speak Language (dwarvish) +4, Wilderness Lore +5.

Feats : Great Fortitude, Run, Toughness.

Possessions : Khan mask, ribboned lash, pouch with 4 gp.

Un petit groupe de bardes dansent en bas de l'itinéraire du défilé, jouant un air joyeux au luth, à la flûte, l'harpe, et le tambour. Ils tous sont habillés dans les couleurs du jour : rouge, orange, et noir. Un flûtiste alerte aux cheveux blancs semble les mener.

Le joueur de luth (male half-elf Exp3; Perform +5); harpiste (female half-elf Exp4; Perform +8), et batteur (male human Exp2; Perform +5) sont tous des musiciens talentueux. Le chef de ce groupe est Gheldon (male half-elf Brd4; Cha 17; Perform +10;

Spells Prepared (3/3/1): 0-level-daze, mending, read magic. 1st-level-sleep (x2), summon monster I. 2nd-level-scare). Gheldon lance des sorts de sleep et de scare sur n'importe qui tente d'aborder sa troupe. Il ne souhaite pas quitter la parade, car lui et sa troupe espèrent gagner beaucoup d'argent auprès de généreux spectateurs. Il ne sait rien au sujet de Markun.

Un autre troupe de chevaliers suit les musiciens, avec d'autres nomades. Ici, les faux chevaliers semblent parvenir à repousser les envahisseurs dégageant le terrain pour ce qui suit.

Ce sont tous des Commoners. Ils réagissent de la même manière que ceux décrits plus haut. Derrière ce groupe, terminant la parade, est le point culminant de la soirée: le chevalier défunt.

Rencontre Huit : Le Chevalier

Cette gigantesque poupée circule le long de la route de la parade, dépassant la foule. Il s'agit du point d'orgue de la parade. Six hommes en robe, leur figure dissimulée derrière des masques hideux, font marcher le Chevalier Déchu, manipulant les jambes et les bras pour le diriger vers le bûcher. Le moment le plus important est l'immolation du Chevalier.

Ce dernier fait 4,50 m de haut avec une figure en osier. Il est contrôlé par les six hommes avec des tiges en bois attachés aux jambes, bras et à la taille. Les six hommes sont de agents d'Andor confiés à Markun.

Si les joueurs examine particulièrement le Chevalier quand il déambule dans les rues, ils ont une chance de remarquer la bourse ensorcelée cachée par Markun. Elle se situe au niveau de l'estomac du géant, cachée dans les ténèbres. Un jet avec une difficulté de 25 est nécessaire pour la déceler.

Les hommes de main de Markun ont une seule et unique mission: faire brûler le Chevalier. Si les joueurs essayent de les arrêter durant la parade, les lycanthropes de Markun essayeront d'arrêter les joueurs pendant ses hommes de main essayeront de mener le Chevalier au bûcher. Dans le pire cas, les hommes de main mettent le feu au Chevalier en pleine rue pour déclencher le sort.

La réelle menace pour les joueurs et pour le Festival réside dans la foule concentrée ici. Au moment où le sort se déclenche les trois garous à la solde de

Markun ont l'ordre de se transformer en lycanthrope et d'attaquer à vue. La transformation est importante: Andor Sandok veut semer le trouble tout en fournissant des indices aux ekbiriens et cette transformation spectaculaire est une signature des plus reconnaissables. Toute tentative des joueurs d'empêcher le chevalier d'avancer se soldera par l'arrivée de Markun et de ses acolytes de façon à laisser du temps aux autres agents d'emmener le géant au bûcher.

Si les joueurs ne découvrent pas le pot aux roses, le Chevalier brûlera et dégagera une fumée épaisse de couleur pourpre. Un sortilège unique est alors déclenché - une combinaison entre *minor image* et *scare*. D'abord *minor image* fait apparaître des figures fantomatiques dansantes circulant autour de la fumée. Ces images attirent l'attention de la foule. Un round après, le sort de peur se déclenche affectant toutes personnes qui regardent l'illusion. Le second round, les figures se transforment et deviennent hideuses. Les personnes qui ne veulent pas regarder ne sont pas affectées par cette illusion. L'illusion est particulièrement saisissante et le jet de sauvegarde est difficile (DC 18). Markun a ordonné à ses agents de rester loin après les premiers cris.

Il y a au moins 200 personnes autour du bûcher ou dans la parade. Une petite astuce peut aider les meneurs à déterminer le nombre de spectateurs affectés. Faites un jet de résistance par tranche de 25 personnes (donc 8 jets) sans aucun bonus (0). Plus le nombre de spectateurs affecté est important, plus la bataille sera chaotique. La foule devient hystérique à l'apparition des lycanthropes.

La situation de la foule est un indice particulièrement important, elle permet de savoir si les gardes du Capitaine Doran arrivent rapidement. Le premier devoir du capitaine est de protéger la foule et de l'évacuer.

Tactique: Lors du lancement du sort *scare*, les lycanthropes se transforment en hybrides. Leurs victimes préférées sont les simples spectateurs. Ils n'attaqueront pas les joueurs à moins d'y être confrontés. Les simples hommes de main ne combattent pas les spectateurs mais plutôt les joueurs au nom des Chayiks. Ils portent armes et armures sous leurs robes.

Markun se transformera aussi mais restera en arrière, préférant lancer des sorts dans l'ombre. Cela ne veut pas dire qu'il ne combattra pas. S'il est attaqué, mais simplement qu'il a choisi ne pas s'engager dans le combat. Si Naghol, Strietch et Trodley sont pris,

Markun tentera de fuir.

Palier Un (EL 4)

Note : Lorsque des données sont séparées par un slash (/), ces informations situées avant/après le slash indiquent les statistiques pour la forme humaine/hybride ou animale.

Naghol, male wererat : Medium-Size Humanoid; HD 1d8+2; hp 10; Init +0/+3; Spd 20/30; AC 12 (+2 natural)/16 (+3 Dex, +3 natural); Atks +2 melee (1d6+2, rapier) as human/+3 melee (1d6+2, rapier) or +1 melee (1d4, bite) as hybrid/+4 melee (1d4, bite) as rat; SA Curse of lycanthropy; SQ Rat empathy/scent, damage reduction 15 (silver); AL LE; SV Fort +5, Ref +5, Will +4; Str 15, Dex 11/17, Con 15, Int 8, Wis 11, Cha 8/10.

Skills : None/Climb +11, Hide +11, Move Silently +6.
Feats : Multiattack, Weapon Finesse (bite) as rat, Weapon Finesse (rapier) as hybrid.

Naghol est un nain assez petit avec une épaisse chevelure noire et des yeux globuleux. Comme tous les lycanthropes, Naghol peut prendre à la fois une forme hybride et une forme animale. En tant qu'hybride, Naghol conserve une stature naine.

Strietch, male wererat : Medium-Size Humanoid; HD 1d8+1; hp 8; Init +1/+3; Spd 30/40; AC 13 (+1 Dex, +2 natural)/16 (+3 Dex, +3 natural); Atks +0 melee (1d6+2 [crit. 18-20], rapier) as human/+3 melee (1d6+2 [crit. 18-20], rapier) or +1 melee (1d4, bite) as hybrid/+4 melee (1d4, bite) as rat; SA Curse of lycanthropy; SQ Rat empathy/scent, damage reduction 15 (silver); AL LE; SV Fort +5, Ref +5, Will +4; Str 10, Dex 13/17, Con 10/12, Int 8, Wis 10, Cha 10.

Skills : None/Climb +11, Hide +11, Move Silently +6.
Feats : Multiattack, Weapon Finesse (bite) as rat, Weapon Finesse (rapier) as hybrid.
Possessions : Rapier, dagger, leather Khan mask, money pouch with 25 gp.

Strietch ressemble fortement à sa forme hybride de nature des incisives proéminentes, de grandes oreilles décollées et ses cheveux bruns en bataille. Il est assez costaud et sûr de lui. Naghol peut prendre à la fois une forme hybride et une forme animale.

Trodley, male wererat : Medium-Size Humanoid; HD 1d8+1; hp 8; Init +0/+3; Spd 30/40; AC 12 (+2 natural)/16 (+3 Dex, +3 natural); Atks +2 melee (1d6+2 [crit. 18-20], rapier) as human/+3 melee

(1d6+2 [crit. 18-19], rapier) or +1 melee (1d4, bite) as hybrid/+4 melee (1d4, bite) as rat; SA Curse of lycanthropy; SQ Rat empathy/scent, damage reduction 15 (silver); AL LE; SV Fort +5, Ref +5, Will +4; Str 14, Dex 10/17, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills : None/Climb +11, Hide +11, Move Silently +6.
Feats : Multiattack, Weapon Finesse (bite) as rat, Weapon Finesse (rapier) as hybrid.
Possessions : Rapier, dagger, leather Khan mask, money pouch with 15 gp.

Trodley est court sur pattes et pratiquement chauve sous forme humaine, un nez aquilin légèrement tordu le rend assez reconnaissable parmi ses pairs. Comme tous les lycanthropes, il a à la fois une forme hybride et une forme animale.

Trodley se bat avec une rapière finement ouvragée qui se distingue particulièrement de son équipement et de celui de ses camarade. Elle a été récupérée sur le corps d'une de ses victimes.

Hommes de mains de Markun (6), male human War1 : CR 1/2; Medium-Size Humanoid; HD 1d8; hp 8; Init +1; Spd 30; AC 14 (+3 studded leather armor, +1 Dex); Atks +3 melee (1d6+2 [crit 19-20], shortsword); AL NE; SV Fort +2, Ref +1, Will +0; Str 14, Dex 13, Con 11, Int 9, Wis 10, Cha 10.

Skills : Climb +4, Listen +2, Spot +2, Swim +4.
Feats : Alertness, Dodge.
Possessions : Paper Khan mask, dagger, and money pouch with 12 cp.

Palier Deux (EL 6)

Note : Lorsque des données sont séparées par un slash (/), ces informations situées avant/après le slash indiquent les statistiques pour la forme humaine/hybride ou animale.

Naghol, male were-wolverine : CR 4; Medium-Size Humanoid; HD 3d8+12; hp 25; Init +1; Spd 20/40, burrow 10; AC 13 (+2 natural, +1 Dex)/18 (+4 Dex, +4 natural); Atks +7/+7 melee (1d6+2, claws) or +2 melee (1d4+5, bite); SA Wolverine empathy, curse of lycanthropy/rage; SQ Alternate form (wolverine)/scent, damage reduction 15 (silver); AL CE; SV Fort +9, Ref +7, Will +4 ;Str 15/20, Dex 13/19, Con 15/19, Int 8, Wis 11, Cha 8/10.

Skills : Climb+15, Listen +7, Spot +7 as wolverine.
SA : Rage (Ex)-If Naghol takes damage while in wolverine form, he flies into a berserk rage, clawing and biting madly at the attacker until either he or the

opponent is dead. He gains +2 Str, +2 Con, and -2 AC while enraged.

Naghol est un nain assez petit avec une épaisse chevelure noire et des yeux globuleux. Il est prompt à la colère. Contrairement aux autres nains, Naghol conserve une courte barbe bien taillée. Naghol n'a qu'une seule forme alternative : celle d'un glouton plus grand que la normale.

Strietch, male wererat Rog2 : CR 2; Medium-Size Humanoid; HD 2d6+1d8+1; hp 18; Init +1/+3; Spd 30/40; AC 13 (+1 Dex, +2 natural)/16 (+3 Dex, +3 natural); Atks +1 melee (1d6+2 [crit 18-20], rapier) as human/+4 melee (1d6+2 [crit 18-20], rapier) or +2 melee (1d4, bite) as hybrid/+5 melee (1d4, bite) as rat; SA Rog sneak attack +1d6/curse of lycanthropy; SQ Evasion, rat empathy/scent, damage reduction 15 (silver); AL LE; SV Fort +5, Ref +8, Will +4; Str 10, Dex 13/17, Con 10/12, Int 8, Wis 10, Cha 10.

Skills : Balance +6, Disable Device +6, Escape Artist +5, Hide +6, Listen +3, Move Silently +5, Read Lips +3, Tumble +6/Climb +11, Hide +11, Move Silently +6.
Feats : Dodge, Multiattack, Weapon Finesse (bite) as rat, Weapon Finesse (rapier) as hybrid.
Possessions : Rapier, dagger, leather Khan mask, money pouch with 25 gp.

Strietch ressemble fortement à sa forme hybride de nature des incisives proéminentes, de grandes oreilles décollées et s cheveux bruns en bataille. Il est assez costaud et sûr de lui. Naghol peut prendre à la fois une forme hybride et une forme animale.

Trodley, male wererat Rog 3 : CR 3 Medium-Size Humanoid; HD 3d6+1d8+1; hp 22; Init +4/+7; Spd 30/40; AC 14 (+2 Dex, +2 natural)/16 (+3 Dex, +3 natural); Atks +4 melee (1d6+2 [crit 18-20], rapier) as human/+5 melee (1d6+2 [crit 18-20], rapier) or +3 melee (1d4, bite) as hybrid/+6 melee (1d4, bite) as rat; SA Rog sneak attack +2d6, curse of lycanthropy; SQ Evasion, uncanny dodge, rat empathy/scent, damage reduction 15 (silver); AL LE; SV Fort +6, Ref +10, Will +5; Str 14, Dex 12/17, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills : Appraise +5, Balance +7, Bluff +5, Disable Device +6, Hide +7, Move Silently +7, Open Locks +6, Pick Pockets +6, Spot +5 /Climb +11, Hide +11, Move Silently +6.
Feats : Improved Initiative, Lightning Reflexes, Multiattack, Weapon Finesse (bite) as rat, Weapon Finesse (rapier) as hybrid.
Possessions : Rapier, dagger, leather Khan mask, money pouch with 15 gp.

Trodley est court sur pattes et pratiquement chauve sous forme humaine, un nez aquilin légèrement tordu le rend assez reconnaissable parmi ses pairs. Comme tous les lycanthropes, il a à la fois une forme hybride et une forme animale.

Trodley se bat avec une rapière finement ouvragée qui se distingue particulièrement de son équipement et de celui de ses camarade. Elle a été récupérée sur le corps d'une de ses victimes.

Hommes de mains de Markun (6), male human War3 : CR 2; Medium Humanoid; HD 3d8+3; hp 20; Init +1; Spd 30; AC 14 (+3 studded leather armor, +2 Dex); Atks +5 melee (1d6+2 [crit. 19-20], shortsword); AL NE; SV Fort +3, Ref +2, Will +1; Str 14, Dex 14, Con 11, Int 9, Wis 10, Cha 10.

Skills : Climb +4, Jump +4, Listen +2, Spot +2, Swim +4.

Feats : Alertness, Dodge, Toughness.

Possessions : Paper Khan mask, dagger, and money pouch with 12 cp.

Palier Trois (EL 8)

Note : Lorsque des données sont séparées par un slash (/), ces informations situées avant/après le slash indiquent les statistiques pour la forme humaine/hybride ou animale.

Naghol, male were-wolverine : CR 6; Medium Humanoid; HD 5d8+18; hp 45; Init +1; Spd 20/40, burrow 10; AC 13 (+2 natural, +1 Dex)/18 (+4 Dex, +4 natural); Atks +8/+8 melee (1d6+2, claws) or +3 melee (1d4+5, bite); SA Wolverine empathy/rage, curse of lycanthropy; SQ Alternate form (wolverine)/scent, damage reduction 15 (silver); AL CE; SV Fort +10, Ref +8, Will +4; Str 15/20, Dex 13/19, Con 15/19, Int 8, Wis 11, Cha 8/10.

Skills : Climb+15, Listen +7, Spot +7 as wolverine.

SA : Rage (Ex)-If Naghol takes damage while in wolverine form, he flies into a berserk rage, clawing and biting madly at the attacker until either he or the opponent is dead. He gains +2 Str, +2 Con, and -2 AC while enraged.

Naghol est un nain assez petit avec une épaisse chevelure noire et des yeux globuleux. Il est prompt à la colère. Contrairement aux autres nains, Naghol conserve une courte barbe bien taillée. Naghol n'a qu'une seule forme alternative : celle d'un glouton plus grand que la normale.

Strietch, male wererat Rog3 : CR 3; Medium-Size Humanoid; HD 3d6+1d8+1; hp 22; Init +1/+3; Spd 30/40; AC 13 (+1 Dex, +2 natural)/16 (+3 Dex, +3 natural); Atks +2 melee (1d6+2 [crit. 18-20], rapier) as human/+5 melee (1d6+2 [crit. 18-20], rapier) or +3 melee (1d4, bite) as hybrid/+6 melee (1d4, bite) as rat; SA Rog sneak attack +2d6/curse of lycanthropy; SQ Evasion, uncanny dodge, rat empathy/scent, damage reduction 15 (silver); AL LE; SV Fort +6, Ref +9, Will +5; Str 10, Dex 13/17, Con 10/12, Int 8, Wis 10, Cha 10.

Skills : Balance +7, Disable Device +7, Escape Artist +6, Hide +7, Listen +6, Move Silently +6, Read Lips +4, Spot +2, Tumble +6/Climb +11, Hide +11, Move Silently +6.

Feats : Alertness, Dodge, Multiattack, Weapon Finesse (bite) as rat, Weapon Finesse (rapier) as hybrid.

Possessions : Rapier, dagger, leather Khan mask, money pouch with 25 gp.

Strietch ressemble fortement à sa forme hybride de nature des incisives proéminentes, de grandes oreilles décollées et ses cheveux bruns en bataille. Il est assez costaud et sûr de lui. Naghol peut prendre à la fois une forme hybride et une forme animale.

Trodley, male wererat Rog5 : CR 5; Medium Humanoid; HD 5d6+1d8+1; hp 30; Init +0/+3; Spd 30/40; AC 15 (+3 Dex, +2 natural)/16 (+3 Dex, +3 natural); Atks +6 melee (1d6+2 [crit. 18-20], rapier) as human/+7 melee (1d6+2 [crit. 18-19], rapier) or +5 melee (1d4, bite) as hybrid/+8 melee (1d4, bite) as rat; SA Rog sneak attack +3d6, curse of lycanthropy; SQ Evasion, uncanny dodge, rat empathy/scent, damage reduction 15 (silver); AL LE; SV Fort +6, Ref +8, Will +5; Str 14, Dex 14/17, Con 12, Int 10, Wis 10, Cha 10.

Skills : Appraise +7, Balance +9, Bluff +7, Disable Device +8, Hide +9, Move Silently +9, Open Locks +8, Pick Pockets +8, Spot +5 /Climb +11, Hide +11, Move Silently +6.

Feats : Improved Initiative, Lightning Reflexes, Multiattack, Weapon Finesse (bite) as rat, Weapon Finesse (rapier) as hybrid.

Possessions : Rapier, dagger, leather Khan mask, money pouch with 15 gp.

Trodley est court sur pattes et pratiquement chauve sous forme humaine, un nez aquilin légèrement tordu le rend assez reconnaissable parmi ses pairs. Comme tous les lycanthropes, il a à la fois une forme hybride et une forme animale.

Trodley se bat avec une rapière finement ouvragée qui se distingue particulièrement de son équipement et de celui de ses camarade. Elle a été récupérée sur le corps d'une de ses victimes.

Hommes de mains de Markun (6), male human War5 : CR 5;Medium Humanoid; HD 5d8+3; hp 28; Init +1; Spd 30; AC 14 (+3 studded leather armor, +1 Dex); Atks +7 melee (1d6+2 [crit. 19-20], shortsword); AL NE; SV Fort +4, Ref +2, Will +1; Str 14, Dex 14, Con 11, Int 9, Wis 10, Cha 10.

Skills : Climb +5, Jump +4, Listen +2, Spot +2, Swim +5.

Feats : Alertness, Dodge, Toughness.

Possessions : Paper Khan mask, dagger, and money pouch with 12 cp.

parchemin d'image mineur à contribution. Pour remercier les PJs d'avoir pourchassé le voleur, même si sa propriété volée ne sera jamais retrouvée, Eldubrais copiera avec reconnaissance le sort unique (ripclaw) trouvé sur Markun, si le mage loup garou est capturé, et se réservera une copie pour lui. Il offre également aux PJs un sort rare de son propre livre de sorts : resist lycanthropy.

Le cadeau de Noblish le fabricant de chandelles peut déjà être aux mains des PJs (la lanterne). S'elle ne l'est pas, il récompensera les PJs avec elle, sur l'injonction personnelle du capitaine Doran, plus tard dans la nuit.

Fin

Conclusion

Au moment où la bataille d'achève, le Capitaine Doran a repris le contrôle de la foule, bien qu'il y ait toujours des villageois effrayés et paniqués. La majorité des fêtards ont fuit la zone. Au bout de quelques minutes avec la fin de la bataille, Doran laisse la foule entre les mains expertes de son lieutenant, et s'approche de vous, vous félicitant. Il vous propose de faire transporter les blessés au temple d'Al'Akbar, où ils pourront être soignés gratuitement, en signe de remerciement de la part de la cité toute entière.

Doran porte également un message, et un cadeau, d'Altrigan Werebane. Altrigan vous offre de garder les carreaux d'arbalète veinés d'argent qu'il vous a fourni. Il a également envoyé pour votre groupe un poignard de qualité en argent, en remerciement pour lui avoir sauvé sa vie et avoir accompli ce qu'il était venu faire au festival.

Les corps des bandits sont particulièrement dénués d'intérêt. Aucun des objets volés à Eldubrais ou à Noblish ne sera trouvé, puisqu'ils sont tous entrés dans la fabrication de la bourse ensorcelée. Les seules choses de la valeur sur les bandits sont quelques pièces de monnaie, quelques pièces d'équipement, et la rapière complexe mise en rouleau utilisée par Trodley. Sur Markun, les PJs découvrent également un petit livre de sorts (le livre de sorts principale de Markun est caché assez loin, et ne peut pas être trouvé). Le livre comporte des sorts communs daze, ray of frost, enlarge, et blur, ainsi que le sort unique ripclaw.

Si la bourse ensorcelée n'a pas été brûlée, Eldubrais, l'illusionniste, la demandera pour l'étudier. Il est très intéressé par la façon dont Markun a mis son

Résumé des Points d'Expériences

Pour attribuer les points d'expérience pour cette aventure, additionner la valeur des objectifs accomplis. Puis attribuez le bonus discrétionnaire de jeu. Ce bonus doit être accordé pour la qualité du jeu et le respect de la personnalité du personnage. Les bonus peuvent être différents entre les joueurs. Attribuez le total (objectif plus roleplay) pour chaque personnage

Rencontre Deux
Vaincre Astin 20 xp
Sauver Altrigan 10 xp

Rencontre Quatre
Parler avec Eldubrais 10 xp

Rencontre Cinq
Parler avec Noblish 10 xp

Rencontre Six
Découvrir les corps 30 xp

Rencontre Huit
Vaincre Markun 75 xp
Vaincre Naghol 50 xp
Vaincre Strietch 50 xp
Vaincre Trodley 50 xp
Vaincre Les hommes de main 50 xp
Empêcher la combustion du Chevalier 75 xp

Expérience totale pour les objectifs 410 xp
Bonus discrétionnaire de jeu 0-50 xp

Total expérience possible 460 xp

Résumé des trésors

Les personnages peuvent conserver les objets du scénario qui sont mentionnés dans la liste des trésors ci-dessous ou qui répondent aux conditions suivantes :

1. L'objet n'est pas magique et est explicitement mentionné dans le texte de l'aventure (ex. armures des ennemis). S'il n'est pas mentionné dans le texte, les personnages ne peuvent pas le garder. Les objets de cette nature peuvent être vendus pour 50 % de leur valeur faciale, ou inscrits sur le journal de campagne.
2. Les animaux, les suivants, les monstres, les hommes d'armes, et ainsi de suite (toute créature

vivante) ne peut pas être conservé à la fin d'un scénario sauf si la liste des trésors le mentionne expressément. Il est normal que les personnages nouent des liens avec des PNJs, mais ils ne seront pas certifiés et ne pourront pas procurer d'avantages au personnage. Les contacts (source d'information additionnelle) doivent également être certifiés.

3. Le vol est interdit par la loi, mais peut être pratiqué par certains personnages. Les voleurs d'objets qui ont une valeur supérieure à 250 PO et qui ont une importance personnelle significative pour leur propriétaire, ainsi que tous les objets magiques, seront systématiquement découverts et appréhendés. Les personnages devront rendre l'objet et verser une amende égale à trois fois la valeur de l'objet volé. De surcroît, le PJ sera désigné comme un voleur et perdra des points de prestige. Pour les autres objets volés qui remplissent les critères énoncés ci-dessus (#1), utilisez votre jugement et examinez les circonstances afin de déterminer si le PJ voleur conserve le fruit de son larcin ou non.

Tout objet obtenu en fonction de ces règles, qui n'a pas de certificat, ne pourra pas faire l'objet de certification. L'équipe en charge de la campagne se réserve le droit d'enlever n'importe quel article ou or acquis pour des événements qu'il trouverait plus tard peu raisonnables mais qui ont été permises alors.

Rencontre Deux
o 20 po, 1pp
o 10 carreaux d'arbalète veinés d'argent [certifié]

Rencontre Cinq
o Une lanterne du festival [certifié]

Rencontre Huit:
o 90 po, 12 pa. 12 pc.
o 2 rapières, 10 po chacune
o 2 masques de Khan en cuir
o 8 masques de Khan en papier
o 2 dagues, 1 po chaque
o 1 rapière décorée [certifié].
o 6 armures de cuir clouté, 10 po chacune
o 6 épées courtes, 5 po chacune

Conclusion
o Masterwork silver dagger [certifié]
o Arcane Scroll, resist lycanthropy [certifié]
o Arcane Scroll, ripclaw [certifié]

Appendice:

Markun le loup garou

Le maléfique et habile Markun peut être rencontré à plusieurs reprises durant le scénario. Pour cette raison, ses statistiques sont présentés ici, afin de faciliter leur consultation au cours du jeu.

Palier Un (EL 5)

Markun, male werewolf Wiz2 : CR 5; Medium Humanoid; HD 2d8+2d4+6; hp 22; Init +2 (Dex); Spd 30/50; AC 14/16 (+2 natural, +2 Dex)/(+4 natural, +2 Dex); Atks +2 melee (1d4+1/crit 19-20, dagger)/+4 melee (1d6+1, bite); SA None/trip, curse of lycanthropy; SQ Wolf empathy/scent, damage reduction 15/silver as wolf or hybrid; AL CE; SV Fort +7, Ref +5, Will +6; Str 12/13, Dex 15, Con 12/15, Int 18, Wis 13, Cha 14/10.

Skills : Alchemy +5, Concentration +5, Hide +2, Intimidate +2, Knowledge (arcana) +4, Scry +4, Spellcraft +4/Hide +3, Listen +17, Move Silently +4, Spot +17.

Feats : Craft Wondrous Item, Scribe Scroll/Blind-Fight, Improved Initiative, Weapon Finesse (bite).

Possessions : 2 daggers, a leather Khan mask, a pouchful of spell components, a money pouch with 50 gp, 20 sp, and a travelling spellbook with the following spells: daze, ray of frost, enlarge, blur, ripclaw.

Spells : (4/3); 0-level-daze, flare, ray of frost, resistance; 1stlevel -enlarge, ray of enfeeblement, shocking grasp.

Palier Deux (EL 7)

Markun, male werewolf Wiz4: CR 7; Medium Humanoid; HD 2d8+4d4+8; hp 33; Init +2 (Dex); Spd 30/50; AC 14/16 (+2 natural, +2 Dex)/(+2 Dex, +4 natural); Atks +3 melee (1d4+1/crit 19-20, dagger)/+5 melee (1d6+1, bite); SA None/trip, curse of lycanthropy; SQ Wolf empathy/scent, damage reduction 15/silver as wolf or hybrid; AL CE; SV Fort +8, Ref +6, Will +7; Str 12/13, Dex 15, Con 12/15, Int 19, Wis 13, Cha 14/10.

Skills : Alchemy +5, Concentration +6, Hide +4, Intimidate +3, Knowledge (arcana) +6, Move Silently +2, Scry +4, Spellcraft +6/Hide +3, Listen +17, Move Silently +4, Spot +17.

Feats : Combat Casting, Craft Wondrous Item, Scribe Scroll/ Blind-Fight, Improved Initiative, Weapon Finesse (bite).

Possessions : 2 daggers, a leather Khan mask, a pouchful of spell components, a money pouch with 50 gp, 20 sp, and a travelling spellbook with the following spells: daze, ray of frost, enlarge, blur, ripclaw.

Spells : (4/4/3); 0-level-daze, flare, ray of frost, resistance. 1stlevel -enlarge, ray of enfeeblement, shocking grasp, true strike. 2nd level -blur, ripclaw, Tasha's hideous laughter.

Palier Trois (EL 9)

Markun, male werewolf Wiz6: CR 9; Medium Humanoid; HD 2d8+6d4+10; hp 40; Init +2 (Dex); Spd 30/50 ; AC 14/16 (+2 natural, +2 Dex)/(+2 Dex, +4 natural); Atks +4 melee (1d4+1/crit 19-20, dagger)/+6 melee (1d6+1, bite); SA None/trip, curse of lycanthropy; SQ Wolf empathy/scent, damage reduction 15 (silver) as wolf or hybrid; AL CE; SV Fort +9, Ref +7, Will +8; Str 13, Dex 16, Con 15, Int 19, Wis 13, Cha 14/10.

Skills : Alchemy +5, Concentration +6, Hid +4, Intimidate +3, Knowledge (arcana) +6, Move Silently +2., Scry +4, Spellcraft +6/Hide +3, Listen +17, Move Silently +4, Spot +17.

Feats : Combat Casting, Craft Wondrous Item, Scribe Scroll, Spell Focus: Transmutation / Blind-Fight, Improved Initiative, Weapon Finesse (bite).

Possessions : 2 daggers, a leather Khan mask, a pouchful of spell components, a money pouch with 50 gp, 20 sp, and a travelling spellbook with the following spells: daze, ray of frost, enlarge, blur, ripclaw.

Spells : (4/4/4/3) ; 0-level-daze, flare, ray of frost, resistance. 1stlevel -enlarge*, ray of enfeeblement, shocking grasp*, true strike. 2ndlevel -blur, ripclaw (x2)*, Tasha's hideous laughter. 3rd-level-dispel magic, haste*, hold person, slow*. * Focused spells

Markun Darkenclaw, loup garou et magicien, est une créature singulièrement mauvaise qui excelle dans la cruauté et dans la méchanceté. Il a peu de patience pour des imbéciles, et même moins pour l'échec. Il est né loup garou, et il se plaît de ce qu'il est. Il préfère la compagnie de ses congénères à celle de tout autre, et voit les humains normaux comme des êtres inférieurs.

Né dans le royaume de Nyronde avant les années de guerre, Markun se trouva lui-même attiré par le pouvoir maléfique d' luz très jeune dans sa vie.

Il a rejoint les rangs du demi-dieu avant que les guerres de Greyhawk éclatent, et il était un agent estimé d'Iuz pendant toutes ces années. Il a passé la plupart des années de guerre en Furyondie, pervertissant le moral des militaires et assassinant les cibles que Iuz pouvait lui désigner. Quand Iuz accepta le Traité de Greyhawk, retirant ses troupes et finissant les hostilités ouvertes, Markun a été douloureusement déçu. Il a décidé de faire cavalier seul et de devenir mercenaire. Ses pas l'ont mené après plusieurs missions sur les terres des Chayiks où Andor Sandok est venu le chercher.

Combat: En tant que loup garou magicien, Markun est habitué à lancer des sorts dans sa forme hybride ou humaine. Lancer en forme hybride lui procure les meilleurs avantages. Ainsi il prendra naturellement cette forme avant d'entamer un combat.

Alternate form (Su)-like all werewolves, Markun can take on the form of a human, a wolf, or a shaggy, monstrous humanwolf hybrid. Assuming any one shape is a standard action.

Trip (Ex)-If Markun makes a successful bite attack can attempt to trip his opponent as a free action, without making a separate attack roll.

Nouveau sorts du grimoire de Markun Darkenclaw

Ripclaw

Transmutation
Level: Sor/Wiz 2
Range: Touch
Components: V, S, M
Duration: 1 round per caster level
Casting time: One action
Target: One creature
Saving Throw: None
Spell Resistance: Yes (harmless)

Ripclaw hardens and sharpens the claws or nails of the affected creature, making them like razor-sharp blades and increasing the amount damage dealt. For Medium creatures with pre-existing claw attacks, ripclaw increases attack damage by one die type per claw, per hit, for the duration of the spell. For example a creature with a claw attack of 1d6 would increase to 1d8, one that has a claw attack of 1d8, would improve to a 1d10, and so in as similar progression.

This spell can be cast on humanoid hands as well, granting the affected humanoid a claw attack, but with only 1d4 damage per hit. The material component for this spell is a bit of steel or iron.

Resist Lycanthropy

Transmutation
Level: Sor/Wiz 2, Brd 2
Range: Touch
Components: V, S
Duration: 1 minute/caster level
Casting time: One action
Target: One creature
Saving Throw: None
Spell Resistance: Yes

Resist lycanthropy grants resistance to lycanthropic infection from

claw or bite attacks. Every time the subject of this spell's effect must roll for lycanthropic infection, he or she gains a +5 magical bonus to his Fortitude saving throw. Humanoids afflicted with lycanthropy gain no benefits from this spell. The spell focus of this spell is a silver necklace, broach, or ring, upon which the spell is actually centered. This is not a material component, and is not consumed during casting

Carte Un : La Zone du Festival et la Route de la Parade

Cette carte n'indique que la zone du Festival. Elle ne montre pas l'intégralité de la cité de Fashtri.



