



LE NECROMANT DEVOILE

UN SCENARIO POUR **DONJON ET DRAGONS**, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, REPUBLIQUE D'ANIMA.

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 4**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsis	3
Scenario Résumé.....	3
Résumé Détaillé.....	3
Conseil aux MJ	4
résumé des épisodes précédents	4
Les mains disparues	4
Acte 1 – Préparer l’Embuscade	6
1.1 La mission.....	6
1.2 Planification.....	7
1.3 Les lieux de l’embuscade	9
1.4 Introduction.....	17
Acte 2 –L’Embuscade	18
2.1 Description de Gianmarco.....	18
2.2 Interaction Initiale	18
2.2 Réaction à une agression	19
2.3 Combat contre Gianmarco	21
2.4 Combat contre Sir Otto.....	22
2.5 Come pendant le combat initial	22
Acte 3 – La Trahison de Come.....	24
3.1 Come se retourne contre les PJs	24
3.2 Combat contre Come	25
3.2 Come s’enfuit	26
3.4 Fouiller les corps.....	26
3.5 Conclusion.....	28

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Le groupe tend une embuscade à un Technomage sur la route menant d'Anima à Trimouli. Le Technomage est soupçonné d'être un adepte de pratiques magiques interdites (Théurgie nécromantique) et le groupe a été chargé de le capturer par le culte du Desséché.

Présentation rapide du monde :

Ce scénario vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörst](#) est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les faits, une seule religion est tolérée : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de morts vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario s'intègre dans la campagne des [Mains Disparues](#). Il s'agit d'une suite assez directe du scénario [Retour dans les Egouts](#). Certains aspects peuvent être adapté à d'autres campagnes, mais il reste malgré tout assez spécifique à cette campagne.

Lors du dernier scénario les joueurs ont **retrouvé et délivré le technomage Côme Ceneri** dans les égouts d'Anima. Avec son aide ils ont ensuite découvert une **cachette du Nécromancien** que le groupe pourchasse depuis le scénario des [Mains Disparues](#).

Côme Ceneri a alors identifié le Nécromancien comme étant **son ancien compagnon** : un technomage du nom de **Gianmarco Del'Vestal**.

Cette nouvelle est accueillie avec gravité par le Culte du Desséché. Gianmarco Del'Vestal est le **fil d'un puissant et riche politicien d'Anima**.

Le groupe est chargé de **monter une embuscade discrète sur la route de Trimouli pour capturer Gianmarco**. Le groupe est pour cela aidé par Côme Ceneri et sa mère **Lugnela Ceneri** (qui est aussi la tante d'un des PJs).

Au départ l'embuscade se déroulera comme prévu par les joueurs. Mais **l'embuscade prend rapidement un tour inattendu**.

Côme Ceneri achève **Gianmarco** et se retourne contre le groupe.

Les PJs comprennent alors qu'ils ont été abusés et que Côme est le véritable Nécromant.

RESUME DETAILLE

Le scénario se déroule en trois actes.

Acte 1 : Préparation de l'Embuscade.

- **Cet acte constitue l'introduction du scénario.**
 - Les PJs reçoivent leur mission
 - Ils ont ensuite libre champ pour préparer leur embuscade avec plusieurs options possibles.
 - Cette partie peut être jouée lors d'une séance préalable.

Acte 2 : L'Embuscade

- Cet acte correspond à **la première partie de l'embuscade**, qui se déroule « normalement » jusqu'à la mort de Gianmarco.

Acte 3 : La Trahison

- Dans cette troisième partie, Côme se révèle et **se retourne contre les PJs**. Ceux-ci doivent essayer de survivre et peut être de tuer Côme.

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés par ce scénario.

- Ce scénario en lui-même n'a de sens que dans le cadre d'une campagne plus large [« les Mains Disparues »](#) et résulte alors d'un **long travail d'intoxication** des joueurs pour leur donner confiance dans Côme Ceneri. Le but est d'arriver à **un coup de théâtre spectaculaire**.
- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **une soirée de jeu pour l'Embassade**. Mais l'Acte 1 avait été joué préalablement.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adaptées à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévues pour un groupe de 4 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde, et Clerc) niveau 4. Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Les PJs** : Des personnages joueurs « pré-tirés » sont fournis en annexe. Pour ce scénario, **Fionella** et **Cistalius** sont les personnages les plus nécessaires à l'intrigue.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com (et notamment [la République](#) et [la Ville d'Anima](#)). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planches à utiliser pour chaque partie du scénar.
- **Jouer le vilain** : Une option pour ce scénario est d'ajouter un nouveau personnage joueur à votre groupe qui prendra le personnage de Côme Ceneri (et qui donc devra trahir le reste du groupe). Cette option est à réserver à un joueur confirmé qui pourra endosser le rôle du traître. Cela peut être une option pour renforcer la confiance des PJs dans Côme.¹

¹ En partie test, je n'ai pas réussi à avoir un joueur pour Côme, mais je l'avais proposé à certains rolistes confirmés. Le simple fait de « proposer » et de dire au groupe de joueur que Côme

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Pour bien comprendre le scénario, un petit résumé des épisodes précédents.

LES MAINS DISPARUES

Dans les [Mains Disparues](#), les PJs sont chargés d'enquêter sur une série de meurtres ayant été commis dans le quartier de la [Tannerie](#) à Anima. Chacune des victimes avait eu **les mains tranchées méthodiquement**.

A la suite de cette enquête, ils découvrent que ces crimes étaient liés à **l'utilisation de magie interdite** (*magie théurgique*). Ils découvrent ainsi que les mains coupées ont été utilisées pour pratiquer de **la nécromancie**, les transformant en [mains animées](#).

Ils arrêtent (ou tue) **l'un des auteurs principaux** des meurtres, mais soupçonnent que **le véritable commanditaire (Le Nécromant) est toujours en liberté**.

Lors de ce scénario, les PJs ont en outre récupéré une **étrange main mécanique** qui semble liée aux mains nécromantiques.

SOIREE EN VILLE

Dans Soirée en Ville², les PJs rencontrent **Côme Ceneri, cousin de Fionella Disnovese**, et élève Technomage.

Ils ont évoqué l'épisode de **Mains Disparues** et la découverte d'une Main Mécanique.

Côme a émis l'hypothèse qu'il pourrait s'agir de la **création d'un Technomage**, capable également de manipuler la magie Théurgique.

Ce pouvoir en ferait **le premier Archimage depuis plusieurs siècles**, détenteur d'un pouvoir potentiellement terrifiant.

Mais les **Maitres de l'Ecole de Technomage d'Anima** (également présent) n'ont pas été convaincu par cette théorie. Pour eux **les deux magies** Théurgiste (interdite, lié aux dieux) et Essentielle (autorisé, lié à la Technomage) **sont viscéralement incompatibles**.

Les PJs ont également rencontré **un condisciple de Côme** à l'Ecole de Technomage : **Gianmarco Del'Vestal**.

Celui-ci s'est également montré intéressé par la **Main Mécanique**. Mais une sorte **d'animosité et de rivalité** semble opposé **Côme et Gianmarco**.

n'est joué comme un PNJ que parce qu'il « manque » un joueur permet aussi de renforcer l'intoxication.

² Scénario non (encore) publié sur lignesdorages

Les PJs ont finis par **confier la main mécanique à Come Ceneri**. Celui-ci a promis d'essayer d'enquêter sur la Main Mécanique.

NETTOYAGE D'ÉGOUTS

Dans Nettoyage d'Égouts, les PJs sont **envoyés par le Culte du Desséché** pour enquêter sur la **présence de morts vivants** dans les égouts de la ville.

Ils tombent alors dans un **piège tendu par le Nécromancien qui avait commandité les meurtres des Mains Disparues**.

Après avoir **éliminé les morts vivants** qu'il a envoyé pour les tuer, les PJs doivent **s'échapper en traversant une partie des égouts d'Anima**.

Mais le Nécromancien a disparu entre temps et **reste introuvable**.

Au cours de ce trajet dans les égouts, ils **rencontrent un certain nombre de créatures** ([Gricks](#), [Gelée Ocre](#), [Crocodiles](#)).

TENTATIVES D'ASSASSINATS³

Entre les scénarios, les PJs sont parfois confronté à des tentatives d'assassinats.

Celles-ci ciblent particulièrement **Fionella Disnovese**.

Lorsque les PJs arrivent à obtenir des informations des assassins, ils apprennent que **le commanditaire est un « Jeune Technomage »**.

Les soupçons se posent sur la **famille Teremsi**, rivale des Disnovese.

RETOUR DANS LES ÉGOUTS

Les PJs sont **recontactés par le Culte du Desséché** qui leur apprend que **l'enquête sur le Nécromant a continué sans eux**.

Elle a été confiée à **Côme Ceneri**, cousin de Fionella Disnovese et Technomage.

Celui-ci a réussi à **remettre en fonction la main mécanique** et l'a suivi dans les égouts à la recherche du repaire du Nécromant.

Mais il a disparu... et les PJs sont **chargés de le retrouver**.

Au terme **d'une nouvelle exploration des égouts d'Anima**, les PJs retrouvent Côme.

Celui-ci est **prisonnier d'un Enlaceur**.

Une fois Côme libéré, **les PJs et Côme découvrent finalement une des cachettes du Nécromant**.

C'est là qu'ils trouvent **des papiers qui confirment son identité**. Côme est formel, il s'agit de **Gianmarco Del'Vestal**.

³ Scénario(s) non publié pour l'instant. En réalité de « mini-scénarios » qui ont émaillé la campagne, sans lien apparent avec « les mains disparues ».



ACTE 1 – PREPARER L'EMBUSCADE

1.1 LA MISSION

Après [Retour dans les Egouts](#) les PJs remontent à la surface avec Côme Ceneri.

Celui-ci **recommande la discrétion à Fionella** en raison de la puissance de la famille Del'Vestal. Mais conseille d'en parler à sa mère **Lugnela Disnovese – épouse Ceneri** qui est de bon conseil.

De son côté Cistalius devrait débriefer la mission **avec le Père Ferrera**.

FERRERA VEUT CAPTURER LE NECROMANT

Le père Ferrera se montre particulièrement inquiet et **demande au PJs de capturer Gianmarco Del'Vestal**.

Le Père Ferrera écoute votre compte rendu.

D'abord **il vous félicite pour avoir retrouvé Come Ceneri**.

Le fait qu'il ait réussi à réactiver la main et à en obtenir des informations intéressantes est impressionnant. Ferrera avoue ne pas toujours tout comprendre aux pratiques des technomages, mais il faut avouer que parfois ils ont aussi de bons résultats.

La nouvelle de l'existence d'un nécromancien n'est évidemment pas bonne. Le fait qu'il s'agisse

vraisemblablement du fils d'un sénateur très influent est **bien pire**.

Ferrera rejoint l'analyse de Come sur le fait qu'il va être **impossible d'agir de manière ouverte**, du moins à court terme.

Le culte du Desséché dispose de contacts influent dans la classe sénatoriale et **il espère pouvoir les activer pour aider**.

Mais **dans un premier temps**, il est sans doute plus prudent de **capturer le nécromancien**.

Ça ne va pas être évident, et il faudra évidemment le faire autant que possible en secret. **Peut-être que Come pourra vous aider pour ça**.

L'essentiel est de **le ramener à la Ziggourat**. Là il pourra être mis à la fois en sécurité et hors d'état de nuire.

A ce moment-là, les contacts sénatoriaux du culte pourront être mobilisés pour régler l'affaire avec la famille Del Vestal. Si le père est **mis devant le fait accompli**, il lâchera sans doute son fils ou alors il pourra être profondément déstabilisé politiquement.

Cependant, **il vous faudra à tout prix assurer la sécurité du nécromancien jusqu'à la Ziggourat**.

La mort du fils d'un sénateur, **sans un procès digne de ce nom nuirait fortement à la réputation du culte**.

Et pire encore, les nécromanciens **lancent parfois de terrible malédiction à leur mort**. Il n'est pas sûr que Del'Vestal ait déjà acquis un tel pouvoir, mais dans le doute, il vaut mieux éviter. **Donc garder le en vie**.

LUGNELA AIDE L'EMBUSCADE

Lugnela proposera de monter une embuscade qui permettra non seulement de tuer⁴ Gianmarco Del'Vestal mais aussi de nuire à la famille Teremsi (rivale des Disnovese).

Pour cela elle propose de fabriquer une fausse lettre venant d'un des membres de la famille Teremsi et invitant Gianmarco à leur rendre visite.

Les PJs pourront alors monter une embuscade sur la route.

1.2 PLANIFICATION

La première étape du scénario est donc la **planification de l'Embuscade**. Lors de cette planification les PJs doivent préparer leur embuscade et pour cela **répondre à un ensemble de questions (où ? quand ? qui ? comment ?)**.

L'enjeu de cette planification est **de faire réfléchir les PJs, et de les laisser échafauder un plan**. Cela permet aussi de les faire intégrer Come dans le plan.

La planification permet aussi de leur donner un **(faux) sentiment de contrôle** sur le scénario (choix du lieu, du mode opératoire...). Et leur **donner du contrôle sur le scénario** permet aussi sans doute **d'accentuer la surprise** lorsque Come se retournera contre eux (*oui c'est vicieux*).

Je recommande de faire cette planification **en préalable au jeu du scénario** à proprement parlé (dans une séance d'introduction par exemple).

LES ESSENTIELS

Où ? Quand ? Qui ?

OÙ ? LIEU DE L'EMBUSCADE

Trois lieux sont suggérés par Lugnela Ceneri à **Fionella Disnovese**:

- Un pont sur la route entre Anima et Trimouli (à mi-chemin entre les deux villes, environ 2h de marche).
- Le site de l'accident de chemin de fer (lié au scénario [l'Héritage du Technomage](#)), il est situé à 1h de marche de Trimouli et 4h de marche d'Anima.⁵
- L'auberge du Relai Impérial où Gianmarco va vraisemblablement s'arrêter (située à 5h de marche d'Anima).

D'autres lieux peuvent être envisagés (aux portes d'Anima ? dans Trimouli ? en attirant Gianmarco dans une ferme en chemin ?).

⁴ Si le Père Ferrera parle toujours de **capturer** Gianmarco, Lugnela et Côme parleront toujours de l'éliminer, le tuer, le supprimer et autres synonymes.

QUAND ? L'HEURE DU CRIME

Les PJs n'ont qu'un contrôle limité sur l'heure à laquelle l'embuscade aura lieu (il faut bien attendre que Gianmarco arrive). Mais la question du lieu peut influencer :

- Gianmarco quitte Anima **en fin de matinée**
- Gianmarco arrive au pont **en milieu de journée**
- Il arrive au lieu de l'accident de chemin de fer **en fin de journée**
- Il arrive à l'auberge **le soir**.
- C'est **le lendemain** qu'il va rejoindre la tour du Technomage à Trimouli

Les PJs peuvent éventuellement envisager des solutions pour le ralentir Gianmarco au long du chemin.

QUI ? LA FINE EQUIPE

Là aussi les PJs ont en réalité peu de choix. Il faut évidemment **s'assurer que Come sera de la partie**

Si les PJs insistent pour que Come ne vienne pas, il pourra éventuellement **les suivre et se cacher pour les surprendre**. Mais honnêtement si les PJs n'acceptent pas sa présence, la surprise est mal partie...

Cette question est aussi l'occasion de réfléchir à qui fera quoi et si les PJs cherchent à dissimuler leur identité.

LE MODE OPERATOIRE

Les PJs rentrent dans le cœur du sujet.

AVANT L'EMBUSCADE

- Quel équipement à prévoir ?
- Quelle préparation préalable ?
- Comment identifier le départ de la cible ?
- Comment en être prévenu ?

Lugnela Ceneri offre la possibilité de **mettre en place un guetteur** qui pourra identifier Gianmarco au moment où il quittera son domicile en vu de partir vers Trimouli. Mais il reste au PJs à savoir **comment faire pour en être prévenu**.

TRAJET JUSQU'AU LIEU DE L'EMBUSCADE

- Comment vous faites pour arriver avant votre cible ?
- Quel mode de transport ?
- Quel déguisement éventuel ?
- Quel mix de discrétion / rapidité ?

INSTALLATION UNE FOIS SUR LE LIEU DE L'EMBUSCADE

⁵ Ce lieu est celui qui a été choisi par mes joueurs. J'ai conçu les deux autres pour être « globalement » équivalents, mais je ne les ai pas testés.

- Comment vous vous placez ?
- Est-ce que vous avez une base arrière ? (Pour interroger / cacher votre victime ?)

LE CONTACT AVEC LA CIBLE

- Comment rentrez vous en contact avec votre cible ?
- Faites-vous des sommations ou est-ce que vous l'attaquez directement ?
- Est-ce que vous prévoyez un piège pour le surprendre ?
- Est-ce que vous essayez de l'amener quelque part avant de l'attaquer ? ou est ce que vous l'attaquer au milieu d'une route fréquentée ?

La route d'Anima à Trimouli est une route commerciale très fréquentée. Il y aura des témoins.

LE COMBAT

- Comment prévoyez-vous le combat ?
- Que faire s'il a une escorte ? (*Cette question n'est pas forcément à poser, c'est mieux si les PJs y pensent, ou n'y pensent pas tout seuls*).

Les PJs peuvent essayer de se renseigner sur les habitudes de voyage de Gianmarco et apprendre que même pour un voyage « discret » il est probable qu'il soit accompagné d'un garde du corps.

LA CAPTURE

- Comment faire pour le capturer sans le tuer ?
- Que prévoyez vous pour attacher / bâillonner votre cible ?

LE TRANSPORT JUSQU'À ANIMA

- Comment allez vous ramener votre cible à Anima ?
- Comment faites vous pour passer en ville sans éveiller les soupçons des gardes ?

EXEMPLE

A titre d'exemple, voilà ce que mes PJs ont prévu à la suite de la séance de « *planification d'embuscade* ».

- Un **guetteur** fourni par Lugnela Ceneri avertira les PJs du départ de Gianmarco.
- Il utilisera les **Pierres de Communication à Distance** obtenue lors du scénario **[l'Héritage du Technomage](#)** pour avertir les PJs.
- Le groupe attendra Gianmarco sur **lieu de l'accident du chemin de fer** (*cela permettra de lier sa disparition à l'affaire du Technomage Di Valimento et donc au Teremsi, famille rivale des Disnovese*).
- Les PJs se rendent **plusieurs jours avant à Trimouli** pour préparer l'embuscade. Les **Prêtres du Desséché**

(**Cistalius** et **Ratsani**) auront une mission « bidon » auprès de la Ziggourat de Trimouli en guise d'alibi.

- Les PJs quittent Trimouli **lorsqu'ils sont informés du départ de Gianmarco** d'Anima pour le retrouver sur la route.
- Les prêtres du Desséché **voyageront avec une charrette** qui permettra de transporter Gianmarco jusqu'à Anima. Leur statut de prêtre du Desséché devrait permettre de pouvoir **passer les portes de la ville sans trop de questions**.
- Arriver au **lieu de l'accident du chemin de fer**, les prêtres du Desséché feront semblant d'avoir **une panne de charrette et de la réparer**.
- Lorsque Gianmarco sera en vue, Come criera « **Au Voleur** », tandis que Desmonio fera semblant d'être un **voleur s'échappant en direction de Gianmarco**.
- Pendant ce temps Fionella approchera Gianmarco (qui idéalement sera surpris) et tentera **de l'empoisonner avec une bague d'empoisonneuse** (*fournie par Lugnela Ceneri*).
- Si le poison rate, c'est Desmonio (toujours dans son rôle de « voleur ») qui se **jettera sur Gianmarco pour l'assommer**.
- Une fois **Gianmarco endormi par le poison (ou par une mandale)**, Desmonio et le reste du groupe s'occupera d'une éventuelle escorte.

1.3 LES LIEUX DE L'EMBUSCADE

Come Ceneri étant au courant du lieu de l'Embuscade, il a, lui aussi préparé le terrain avec des surprises pour les PJs. Il y a aussi sur chacune des cartes, des petits « easters eggs ».

LE PONT

A : LE PONT

Ce pont traverse un petit torrent qui rejoint la Rustintel.

Le pont est solide et de bonne facture. Il a **été construit par la République d'Anima**, mais sur l'emplacement et avec réutilisation de certaines pierres **d'un pont plus ancien**. L'ancien pont datait de l'époque impériale et **certaines vestiges sont toujours visible dans l'eau**.

B : AU NORD

Au Nord, la route continue vers Trimouli.

C : AU SUD

Au Sud, la route continue vers Anima. C'est par là que Gianmarco va arriver.

D : UNE BARQUE

Sur l'autre rive de la Rustintel il y a **une barque et les reste d'un camp**.

Il s'agit d'un site de pêche fréquenté par un paysan voisin.

En examinant les cendre on peut y retrouver des arrêtes de poisson.

E : SOUS LE PONT

Come a enterré un **Necrophage** sous le pont. Il y attend patiemment ses ordres pour se jeter sur tout ce qui bouge.

Les PJs peuvent **détecter sa présence** de différente façon :

- En utilisant les « **Yeux de la tombe** » de **Cistalius**.
- En fouillant les décombre : **Perception DD12**.
- En essayant de renseigner auprès d'habitant locaux, comme les habitants d'une ferme voisine (savoir s'il y a eu des mouvements autour du site ces derniers temps) : **Investigation DD15**.

En cas de réussite les PJs apprennent que le site **semble bouger de temps en temps** et qu'il y a eu **des disparitions récentes d'animaux et même de voyageurs**.

Si les PJs détectent la présence du Nécromage avant l'arrivée de Gianmarco, **il leur revient de décider s'ils l'attaquent ou non avant l'embuscade**.

Selon **s'ils ont décidé de se rendre longtemps ou pas à l'avance sur le site**, ils auront ou non le temps de se débarrasser de cette menace avant l'arrivée de Gianmarco.

Je conseillerais plutôt de leur laisser le temps, mais de **les prévenir qu'il y a un risque de manque de temps** afin d'augmenter l'enjeu du combat.

F : DES BISCUITS

Prêt de cet arbre, on peut trouver un petit sac de biscuit renversé sur le sol (**Perception DD12**).

Ces biscuits sont appétissants et se révèlent très bons (mais un peu sec). Certains ont été mangé par les fourmis, mais il y a encore **7 biscuits intacts**.

Chaque biscuit redonne 1 PV mais il faut 1 action pour les manger.

G : UN TAS DE BOIS

Un tas de bois entreposé à l'orée du champ. On peut y trouver une hache de bonne qualité, qui a été oubliée là.

H : UN CHAMP BIEN GARDE

Dans ce champ se trouve deux **Epouvantails**. Ils ont été enchantés par Come qui s'en servira pour attaquer les PJs.

Si les PJs décident **d'examiner les épouvantails avant le combat**, ils peuvent détecter **de faibles mouvements** en s'approchant de près des épouvantails et en **les observant avec attention** (**Perception DD16**).

Ces épouvantails n'ont **pas l'air de beaucoup effrayer les corbeaux** qui picorent tranquillement dans le champ. Pourtant il y a **quelque chose de dérangent dans leur présence**.

En les observant longuement, **il vous semble en avoir vu un bouger**. Vous pensez que **votre esprit vous joue des tours** ou que **le vent a pu les faire trembler un peu**.

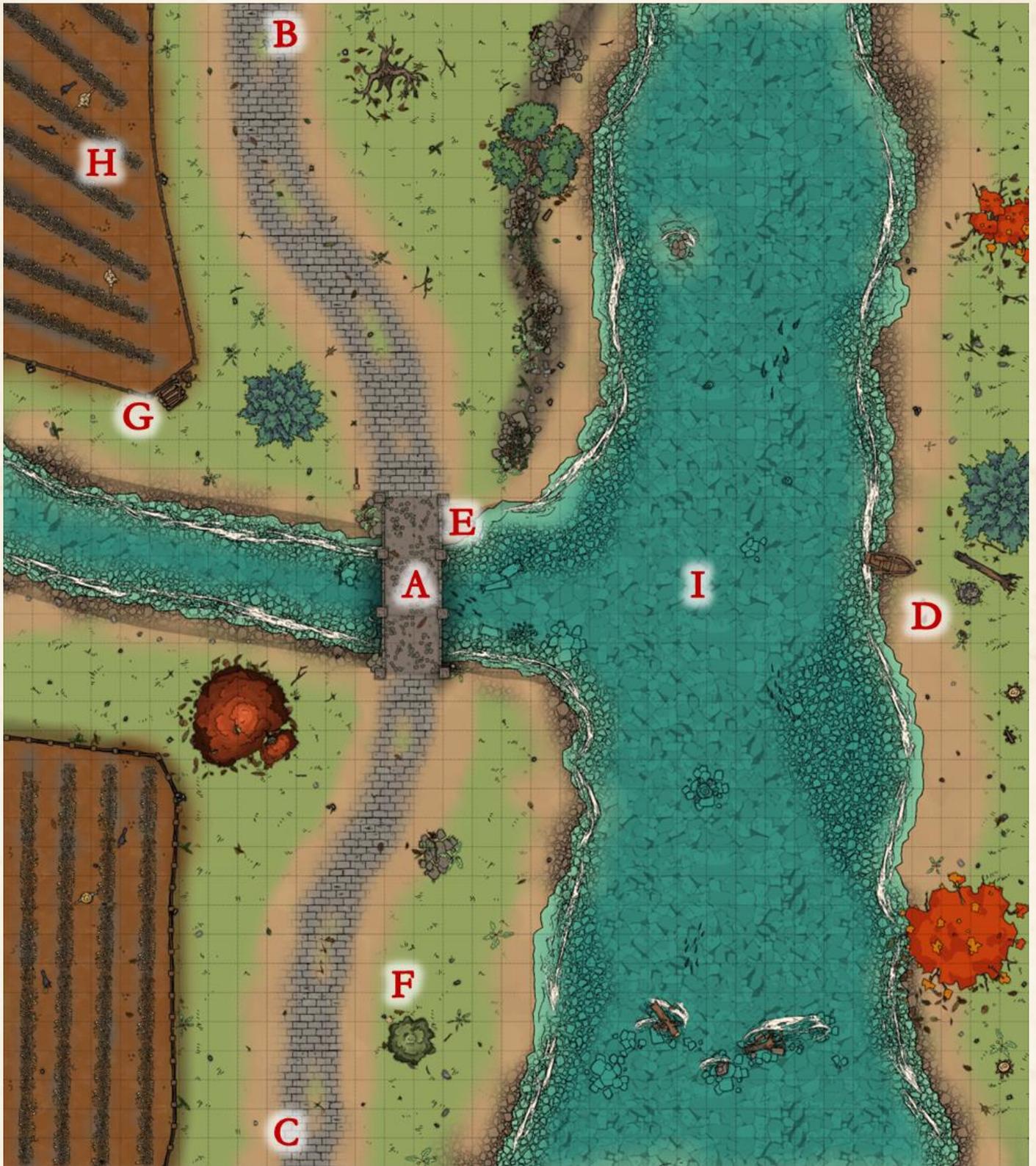
Mais **quelques minutes plus tard**, à nouveau il vous semble avoir vu l'un d'entre eux bouger **d'une façon qui était tout sauf naturelle**.

Comme pour le Nécrophage, si les PJs veulent ils peuvent tenter un combat avant l'Embuscade. En revanche si les PJs découvrent **à la fois** le Nécrophage **ET** les épouvantails, **Come intervient sur le second combat : assez c'est assez !**

I : LA RUSTINTEL

La Rustintel n'est que partiellement navigable sur cette portion de son trajet. Le courant est assez fort et l'eau est froide.

Traverser à la nage demande un test d'**Athlétisme DD15**.



LE SITE DE L'ACCIDENT

A : SITE DE L'ACCIDENT

C'est le site de l'accident du Technomage Di Valimento (cf. [l'Héritage du Technomage](#)). Il a été laissé à l'abandon depuis, aucun Technomage n'ayant repris le **projet de liaison ferroviaire** entre Trimouli et Anima pour l'instant.

Come y a enterré un [Necrophage](#) qui attend patiemment ses ordres pour se jeter sur tout ce qui bouge.

Les PJs peuvent **détecter sa présence** de différente façon :

- En utilisant les **« Yeux de la tombe »** de **Cistalius**.
- En fouillant les décombres : **Perception DD12**.
- En essayant de renseigner auprès d'habitants locaux, comme les habitants d'une ferme voisine (savoir s'il y a eu des mouvements autour du site ces derniers temps) : **Investigation DD15**.

En cas de réussite les PJs apprennent que le site **semble bouger de temps en temps** et qu'il y a eu **des disparitions récentes d'animaux et même de voyageurs**.

Si les PJs détectent la présence du Nécromage avant l'arrivée de Gianmarco, **il leur revient de décider s'ils l'attaquent ou non avant l'embuscade**.

Selon **s'ils ont décidé de se rendre longtemps ou pas à l'avance sur le site**, ils auront ou non le temps de se débarrasser de cette menace avant l'arrivée de Gianmarco.

Je conseillerai plutôt de leur laisser le temps, mais de **les prévenir qu'il y a un risque de manque de temps** afin d'augmenter l'enjeu du combat.

B : AU SUD

Au Sud, la route continue vers Anima. C'est par là que Gianmarco va arriver.

C : AU NORD

Au Nord, la route continue vers Trimouli.

D : A L'OUEST

Ce chemin mène à une petite ferme située à 2km. Il faut 30 minutes pour s'y rendre à un rythme normal, et environ 15 minutes en courant (10 pour un coureur entraîné).

E : LA RUSTINTEL

La Rustintel n'est pas navigable sur cette portion de son trajet. Le courant est assez fort et l'eau est froide.

Traverser à la nage demande un test d'**Athlétisme DD15**.

F : UN CAMP SUR LA PLAGE

Manifestement les restes du campement établi par un voyageur qui se sera fait surprendre par la nuit sur la route de Trimouli.

Le camp date d'au moins un mois et ne présente par un grand intérêt. Mais les PJs peuvent tout de même y trouver **une bourse avec 12po** (sur un test de **Perception DD14**)

G : UNE GROTTES CACHEE

En cherchant bien (**Perception DD16**) il y a là l'entrée d'une grotte.

Je n'ai pas vraiment prévu où cette grotte donnait, la probabilité que les PJs s'y intéresse semble faible. Mais peut être un ancien repère de bandit ?

H : UNE VIEILLE EPEE

Ici les PJs peuvent trouver une vieille épée courte (**Perception DD13**). Elle est rouillée et semble avoir été souillée par du sang.

Pas d'autre information à fournir, c'est juste un petit « easter egg » au cas où... *mais allez, savoir peut-être que ça a un rapport avec l'ancien repère de bandit située sur l'autre rive ?*

I : BORNE MILLIAIRE

Ici se trouve une borne qui indique la distance vers Trimouli et Anima. Il s'agit d'une **ancienne borne impériale**, partiellement recouverte par la végétation.

J : UN CHAMP BIEN GARDE

Dans ce champ se trouve deux [Epouvantails](#). Ils ont été enchantés par Come qui s'en servira pour attaquer les PJs.

Si les PJs décident **d'examiner les épouvantails avant le combat**, ils peuvent détecter **de faibles mouvements** en s'approchant de près des épouvantails et en **les observant avec attention** (**Perception DD16**).

Ces épouvantails n'ont **pas l'air de beaucoup effrayer les corbeaux** qui picorent tranquillement dans le champ. Pourtant il y a **quelque chose de dérangent dans leur présence**.

En les observant longuement, **il vous semble en avoir vu un bouger**. Vous pensez que **votre esprit vous joue des tours** ou que **le vent a pu les faire trembler un peu**.

Mais **quelques minutes plus tard**, à nouveau il vous semble avoir vu l'un d'entre eux bouger **d'une façon qui était tout sauf naturelle**.

Comme pour le Nécrophage, si les PJs veulent ils peuvent tenter un combat avant l'embuscade. En revanche si les PJs découvrent **à la fois** le Nécrophage **ET** les épouvantails, **Come intervient sur le second combat : assez c'est assez !**

L'AUBERGE

Si les deux premiers lieux d'embuscades sont assez simples (et sans doute préférable), l'auberge offre des possibilités plus complexe (réactions des habitants de la ville).

A : ROUTE VERS ANIMA

Au Sud, la route continue vers Anima. C'est par là que Gianmarco va arriver.

B : ENTREE DE TRIMOULI

Au Nord, la route continue dans [Trimouli](#).

C : ROUTE VERS L'OUEST

A l'ouest la route traverse Trimouli en direction d'Alselda dans les Plaines d'Ametta.

D : ENTREE DE L'AUBERGE

C'est par cette entrée que les voyageurs arrivent habituellement à l'auberge.

E : PORTES PRINCIPALES

Les portes principales de l'auberge sont ouvertes et donne sur un petit jardin où l'on trouve quelques arbres et un puits.

F : POTAGER

Le potager de l'auberge.

Dans ce potager se trouve deux [Epouvantails](#). Ils ont été enchantés par Come qui s'en servira pour attaquer les PJs. Il lui a fallu obtenir l'autorisation de l'Aubergiste, qui a accepté contre une petite somme (20po).

Si les PJs décident **d'examiner les épouvantails avant le combat**, ils peuvent détecter **de faibles mouvements** en s'approchant de près des épouvantails et en **les observant avec attention** (**Perception DD16**).

Ces épouvantails n'ont **pas l'air de beaucoup effrayer les corbeaux** qui picorent tranquillement dans le champ. Pourtant il y a **quelque chose de dérangerant dans leur présence**.

En les observant longuement, **il vous semble en avoir vu un bouger**. Vous pensez que **votre esprit vous joue des tours** ou que **le vent a pu les faire trembler un peu**.

Mais **quelques minutes plus tard**, à nouveau il vous semble avoir vu l'un d'entre eux bouger **d'une façon qui était tout sauf naturelle**.

Comme pour le Nécrophage, si les PJs veulent ils peuvent tenter un combat avant l'Emboscade. En revanche si les PJs découvrent **à la fois** le Nécrophage **ET** les épouvantails, **Come intervient sur le second combat : assez c'est assez !**

G : TOMBE

Près du mur se trouve un tas de caillou qui sert de tombe et de cachette à un [Nécrophage](#). C'est Come qui l'a installé là en travaillant de nuit.

Les PJs peuvent **détecter sa présence** de différente façon :

- **En utilisant les « Yeux de la tombe » de Cistalius.**
- **En fouillant les décombres : Perception DD12.**
- **En essayant de renseigner auprès d'habitant locaux**, comme les habitants d'une ferme voisine (savoir s'il y a eu des mouvements autour du site ces derniers temps) : **Investigation DD15.**

En cas de réussite les PJs apprennent que le site **semble bouger de temps en temps** et qu'il y a eu **des disparitions récentes d'animaux et même de voyageurs**.

Si les PJs détectent la présence du Nécromage avant l'arrivée de Gianmarco, **il leur revient de décider s'ils l'attaquent ou non avant l'embuscade**.

Selon **s'ils ont décidé de se rendre longtemps ou pas à l'avance sur le site**, ils auront ou non le temps de se débarrasser de cette menace avant l'arrivée de Gianmarco.

Je conseillerais plutôt de leur laisser le temps, mais de **les prévenir qu'il y a un risque de manque de temps** afin d'augmenter l'enjeu du combat.

H : SALLE DES VOYAGEURS

Salle principale du Relais Impérial par lequel arrive les voyageurs qui résident à l'Auberge. C'est une salle surtout fréquentée par les voyageurs.

C'est une grande salle conviviale avec deux grandes tables et une belle cheminée où flambe un bon feu.

Au comptoir, c'est **Martha Forgoti** qui accueille les voyageurs. Une grande femme d'une quarantaine d'années à la beauté un peu passée et au franc parlé.

I : TAVERNE IMPERIALE

Une salle qui sert plus de Taverne pour des habitants du quartier, on vient y boire un coup en fin de journée, voire manger pour certains.

L'endroit est un peu plus cosy, c'est la fille de Martha, **Sonia Forgoti** (17 ans, beaux yeux bleus) qui tiens le bar.

La salle est pleine vers 18h, surtout des employés des moulins, puis se désemplit après.

J : CUISINES

Les cuisines où s'activent **Pedro Forgoti** (la cinquantaine, bedonnant) et ses deux plus jeunes filles (Mila 15 ans et Lili 12 ans).





LE RELAIS IMPÉRIAL

Hébergement :

- Ecurie : 1 pa la nuit.
- Box pour un cheval / mule / âne : 5pa.
- Salle commune (12 places) : 3pa la nuit.
- Grand Dortoir (10 places) : 5 pa la nuit.
- Petit Dortoir (6 places) : 7 pa la nuit.
- Chambre (4x2 places) : 1 po la nuit.
- Suite (1x2 + 1x3 places) : 3 po la nuit (petite), 5po (grande).

Boissons :

- Bière des plaines (blonde) : 6 pc la chope, *(elle est plutôt très bonne, mais on propose plutôt du vin aux voyageurs, elle est considérée comme une boisson de rustre).*
- Vin de table : 3 pa la bouteille *(passable).*
- Côteau de la Tanisrelle : 6 po la bouteille *(plutôt bon).*

Repas :

- Miche de pain : 5pc
- Soupe du soir (haricot, un peu de viande) : 1pa.
- Repas du soir (soupe + légumes braisés et tranche de pâté de perdrix) : 4pa.
- Grand repas (repas du soir + ½ poulet et corbeille de fruit) : 7pa.
- Fourrage pour 1 bête : 1pa.

K : Ecuries

Les écuries de l'Auberge, avec 6 box qui peuvent être loués. L'Auberge peut aussi fournir du fourrage aux bêtes.

C'est Pablo un jeune garçon de ferme (19 ans, grand gaillard avec des bras qui semblent trop grands pour lui) qui s'occupe des bêtes.

L : COULOIR ET PETIT SALON

Ce couloir mène aux chambres les plus huppées de l'auberge.

On y trouve une belle cheminée et un petit salon qui peut accueillir les hôtes de marques en fin de soirée, à l'écart de la salle commune.

Une petite bibliothèque est installée dans le petit salon, mais on y trouve que 3 livres en assez mauvais état.

M : SALLE COMMUNE

Une salle commune où les voyageurs peuvent se retrouver le soir après le repas dans une ambiance tranquille ou festive selon les soirs.

Une grande cheminée occupe le centre de la pièce. De part et d'autre on y trouve des fauteuils et des banquettes. Cette salle sert aussi de dortoir pour ceux qui ne peuvent pas payer mieux.

N : SUITE N

Une belle chambre bien équipée (lit 2 place), cheminée, 2 fauteuils et une armoire. Deux fenêtres donnant sur la cour de l'auberge.

O : SUITE O

Une grande chambre, avec un lit 2 places, une commode, une armoire, une cheminée et deux fauteuils. Une fenêtre donne sur la cour de l'auberge.

P : CHAMBRE P

Une grande chambre avec une petite armoire, un lit 2 places et un poêle. Une fenêtre qui donne sur la rue.

Q : CHAMBRE Q

Une grande chambre avec un lit deux place et un lit une place, une armoire et un poêle. Une fenêtre qui donne sur la rue.

R : CHAMBRE R

Une grande chambre avec un lit deux place et un lit une place, une armoire, une table avec trois chaises et un poêle. Une fenêtre qui donne sur la rue.

S : CHAMBRE S

Un dortoir avec 6 lits (superposés), chacun a un petit coffre, une fenêtre donne sur la rue.

T : CHAMBRE T

Un dortoir avec 6 lits (superposés) chacun a un petit coffre, et il y a une armoire commune. Une fenêtre donne sur la rue.

U : CHAMBRE U

Une chambre avec un lit deux place une armoire et un coffre. Une fenêtre donne sur la rue. La chambre est chauffée par un poêle.

V : ETAGE DE L'ECURIE

A l'étage de l'écurie on trouve des sacs de grains, du foin et des outils divers.

OPTION : FAIRE INTERVENIR ENGUERAND

Si les PJs ont joué le scénario **Héritage du Mage** et qu'ils ont rencontré le PNJ **Enguérand le Trouvère**, il peut faire une apparition pendant le combat pour apporter un peu d'aide au PJs.

Vous voyez sortir de l'Auberge une silhouette familière, un homme d'une trentaine d'année, portant une barbe soignée avec une petite barbichette et des cheveux mi-long. Il est habillé de vêtements d'un blanc éclatant, réhaussé de boutons d'or et d'argent et porte un Luth à la main.

Vous reconnaissez **Enguérand le Trouvère** !

Je recommanderai de le faire intervenir après la trahison de Côme pour rendre son intervention plus marquante.

Enguérand vous salue d'un petit signe de tête, **il s'installe avec son Luth et commence à jouer sa complainte**. Vous vous sentez alors ragaillardit et prêt à affronter tous les dangers.

Les PJs gagnent alors chacun un **dé d'inspiration bardique (1d6)**. Une fois dans les 10 minutes suivantes, Ils peuvent lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à un **jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde** qu'ils viennent de faire. Ils peuvent attendre de voir le résultat de jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avant de décider d'appliquer le dé d'Inspiration bardique, **mais ils doivent se décider avant que le MD ne dise si le jet est un succès ou un échec**. Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est consommé.

D5 A5 E5 B5

Je Suis Trouvère, Je m'appelle Enguerrand

D5 A5 E5 B5

Vous vous battez, je chante au 4 vents

D5 A5 E5 B5

J'ai pris mon luth, et mes beaux habits blancs

D5 A5 A5 B5

Même si vous mourrez, je chanterai longtemps !

1.4 INTRODUCTION

Pour lancer la séquence d'embuscade, je conseillerais de préparer une petite introduction qui rappelle aux PJs leurs choix et met en place le contexte. Je vous mets ici l'introduction préparée pour mon groupe.

EXEMPLE

Cela fait 3 jours que vous avez quitté Anima. Vous avez pris la route de Trimouli séparément pour ne pas éveiller les soupçons.

La route

Sur la route vous avez croisés le lieu de l'accident du Technomage Di Valimento. Vous y avez remarqué que la ligne de chemin de fer n'a pas été réparée.

Les expériences des Technomages semblent s'être arrêtées dans ce domaine pour l'instant. Di Valimento était un idéaliste, ce n'est pas demain qu'une machine reliera les villes de la république d'Anima entre elles.

A part ça, le site a l'air d'être resté globalement dans l'état dans lequel vous l'aviez vu il y a quelques mois. Les débris n'ont même pas vraiment tous été déblayés.

La Ziggourat de Trimouli

A Trimouli, Cistalius et Ratsani sont en mission à la Ziggourat de Trimouli.

A la ziggourat de Trimouli, Cistalius a replongé discrètement dans les papiers de la succession du Technomage Di Valimento. Evidemment, celle-ci a bien profité à la famille Teremsi. Mais au moment où l'affaire a eu lieu, ça semblait être fait régulièrement. Tu n'as pas réussi à trouver de piste

Ratsani lui s'est intégré à la Ziggourat de Trimouli assez rapidement. Il fait les tâches ordinaires des processionnaires, humblement mais efficacement.

La Ziggourat de Trimouli est bien plus petite que celle d'Anima et cette ambiance de petite ville semble plus calme et plus agréable.

Moins de cadavre d'indigents et de victimes des crimes de la nuit qu'à Anima. Une ambiance plus feutrée de familles qui viennent pleurer leurs proches, loin des grandes démonstrations qui accompagne les décès des riches famille d'Anima.

Fionella et Côme

Fionella et Côme, accompagnés de Desmonio sont descendu à l'auberge du Relais Impérial de Trimouli. Ils se font discret et passent pour un couple de jeunes gens d'Anima en quête d'un peu de discrétion.

Côme a fait quelques excursions en direction des collines d'argent pour compléter sa collecte de composant Technomagiques.

Il est assez ouvert et semble heureux de partager ce savoir avec Fionella.

Un petit flacon avec une solution d'acide, distillé à partir de vinaigre de fine pour le sort d'aspersion d'acide. Une poudre pailletée qu'on obtient en grattant une roche cristalline avec une lame de fer pour le sort de rayon givré qui ralentit les ennemis (*il paraît qu'on peut aussi s'en servir pour faire de la glace à la vanille*). Une vieille pièce de cuir brunie permet de se prémunir des coups grâce à une armure de mage, etc.

Et sa dernière trouvaille, qui lui a pris presque une journée complète de recherche dans les collines : la branche calcinée d'un arbre frappé par la foudre. Selon lui avec ça, si le poison ne suffit pas Gianmarco sera au sol en un éclair !

Le guetteur

Pour ne pas éveiller les soupçons vous avez minimisé vos contacts pendant ces quelques jours à Trimouli. Cistalius et Ratsani sont venus boire un verre à l'auberge chaque soir, et cela suffisait comme signal : « pas de nouvelle du guetteur, on attend. »

Ces journées à Trimouli ont été plutôt tranquille et les rapports quotidiens du guetteur qui surveille la maison Del'Vestal sont toujours les mêmes : pour l'instant rien à signalé, Gianmarco n'a pas encore pris la route.

Vous avez confiance dans ce guetteur, il vous a été recommandé par Lugnela Ceneri et Fionella et Come l'ont rencontré. C'est assurément une canaille, sans doute un homme du Faubourg de la Lanterne. Mais il sait où est son intérêt, il est malin et discret.

Gianmarco se met en route

Mais ce matin, la pierre de communication de Cistalius avait un message différent :

« L'Oiseau a quitté le nid ! Il prend la route du moulin... Je répète l'oiseau a quitté le nid ! Il prend la route du moulin... Il est accompagné d'un scarabée ... je répète il est accompagné d'un scarabée ! »

Gianmarco est parti en direction du Nord, il est accompagné d'un seul garde du corps.

Ratsani est venu seul à l'auberge, pour Fionella c'était le signal, le temps de retrouver Desmonio et Côme et vous vous êtes mis en route.

Mis en place de l'embuscade

Cistalius et Ratsani ont fait leurs adieux à la Ziggourat de Trimouli. Ils sont partis dans une charrette tirée par Julien (la mule). La charrette permettra de transporter Gianmarco discrètement jusqu'à Anima.

Côme et Fionella voyagent ensemble faisant mine d'être d'innocents voyageurs.

Desmonio a pris le rôle du voleur de grand chemin et il suit Fionella et Côme à distance, préparant son coup.



ACTE 2 – L'EMBUSCADE

2.1 DESCRIPTION DE GIANMARCO

Gianmarco chemine tranquillement sur la route de Trimouli en compagnie de son garde du corps. Il est accompagné par un marchand qui l'a reconnue et à qui il fait poliment (mais sans plus) la conversation.

C'est d'abord l'allure imposante du garde du corps que les PJs remarquent.

Après **une attente un peu longue**, vous finissez par voir arriver **Gianmarco**.

Vous n'avez **aucun problème à le repérer**, mais c'est **d'abord le garde qui l'accompagne** que vous remarquez.

Celui-ci est vêtu **d'une armure de plate complète** qui brille sous le soleil couchant. C'est un individu véritablement **immense**, faisant facilement **plus de 2m** qui marche posément. Son visage est **dissimulé sous un casque d'acier** tout aussi imposant.

Apparemment c'est tout ce que Gianmarco a trouvé comme **« escorte discrète... »**

Les PJs repèrent ensuite qu'il est aussi accompagné d'un marchand (Joano Fontana).

Gianmarco en lui-même **n'a pas l'air si formidable** comparé à son garde. Il porte sa tenue habituelle de **Technomage Novice**.

Il est aussi accompagné **d'un homme en habit de marchand** et semble occupé à discuter avec lui.

Faire **les jets d'Initiative** à partir du moment où Gianmarco arrive sur la carte.

A partir de là, Gianmarco et son escorte avancent de 9m/round.

2.2 INTERACTION INITIALE

ATTITUDE SOCIALE DE GIANMARCO

N'ayant rien à se reprocher et n'ayant aucune intention hostile, Gianmarco se comporte **« normalement »** si les **PJs essaient d'interagir avec lui**.

Il se montre sûr de lui, **un peu hautain et pas forcément décidé à aider** (car il est en voyage). Mais il reste toujours poli et digne de son rang.

Si **Fionella** a déjà rencontré Gianmarco, il se souvient d'elle mais n'y apporte pas une grande attention.

Vis-à-vis de son ancien amant (**Come**), Gianmarco se montre **plutôt froid et distant**, mais il reste poli. Là aussi il **maintient son rang social**.

SURPRISE

Gianmarco et son garde du corps ne sont pas particulièrement vigilant. Il est assez aisé de les surprendre. Le **DD est de 10** pour les jets de :

- **Discrétion** (se cacher)
- **Tromperie** (détourner l'attention, jouer la comédie..)

S'ils sont surpris ils ne peuvent pas bouger ou entreprendre d'action ou de réaction pendant leur premier tour.

Si on détourne leur attention, les créatures qui les attaquent auront en plus un avantage lors de leurs attaques.

BAGUE D'EMPOISONNEUSE

Fionella peut obtenir une **bague d'empoisonneuse** et une dose de poison (**Poudre de Grise-Lune**). Dans ma campagne elle a obtenu cet objet lors d'un autre scénario.

Bague d'Empoisonneuse

Une bague en or qui peut contenir **une dose de poison**.

Il faut faire un **Test d'Escamotage** pour utiliser la bague discrètement (DD égal à la Perception Passive des créatures présentes).

Envoyer le poison au visage d'une créature demande de réussir **une attaque à Mains Nues**. Cette attaque n'inflige pas de dégât en dehors de ceux du poison. Elle peut être faites avec la caractéristique de **Dextérité** (considérer comme une attaque avec **Finesse**).

Poudre de Grise-Lune (poison)

Une poudre grise issue du pollen d'une plante poussant dans la République d'Al'Shriab. Elle est souvent utilisée par les insomniaques. **15po la dose** chez les bons revendeurs.

Ingestion : Jet de Sauvegarde de **Constitution DD14** ou sommeil naturel pour 3d4 heures. Le poison fait effet en 10+1d10 minutes.

Inhalation : Jet de Sauvegarde de **Constitution DD16** ou sommeil très lourd pour 1d4 heures, effet en 1d10 round (pendant lesquels la créature est **Empoisonnée**).

2.2 REACTION A UNE AGRESSION

Gianmarco pensera initialement à une attaque de bandit, puis à un règlement de compte **en voyant Come Ceneri**. Il a confiance dans les capacités d'**Otto** et dans les siennes pour venir à bout de ses assaillants. Il ne prendra la décision de fuir que **beaucoup trop tard**.

Gianmarco et Sir Otto devraient avoir des dés d'initiatives différents. Mais **l'armure d'Otto** et **Otto** devraient agir ensemble.

GIANMARCO

Le premier réflexe de Gianmarco en cas d'agression au corps à corps est de **se mettre à l'abri** pour laisser son garde du corps gérer (une seule initiative).

Sur son premier tour (passé une éventuelle surprise) :

- Il enclenche sa **Robe de Diversion** : les créatures qui souhaitent l'attaquer doivent d'abord réussir un **Jet de Sauvegarde de Sagesse DD15** et attaquent avec

Désavantage. L'effet dure **jusqu'à la fin du prochain tour** de Gianmarco.

- Il utilise une **action bonus** pour lancer le sort **Foulée Brumeuse (niv. 2)** et **reculer de 9m** par rapport à ses assaillants.
- Il **recule de 9m** de plus en marchant.

La robe de Gianmarco se met soudain à **luire d'une lueur surnaturelle** et elle se pare d'une **myriade de motifs changeants aux couleurs éblouissante**. Cette lumière chatoyante lui donne un air à **la fois formidable et sage** qui ne peut que **vous imposer le respect**.

Une **brume argentée s'élève du sol** et l'enveloppe complètement. Un instant plus tard, **il disparaît et réapparaît 9 mètres plus loin**.

SIR OTTO BELMARCO

Le garde du corps de Gianmarco sort de son armure animée pour **attaquer les agresseurs de son patron** et s'en débarrasser aussi rapidement que possible.

SIR OTTO BELMARCO

Medium humanoid (Human), Loyal Neutral

Armor Class 13 (natural armor)

Hit Points 52 (8d8 + 16)

Speed 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Saving Throws Str +5, Con +4, Wis +2

Senses passive Perception 10

Languages any one language (usually Common)

Challenge 3 (700 XP)

Brave. The knight has advantage on saving throws against being frightened.

ACTIONS

Multiattack. The knight makes two melee attacks.

Greatsword+1. Melee Weapon Attack: +6 to hit, reach 5 ft., one target. **Hit:** 11 (2d6 + 4) slashing damage.

Leadership (Recharges after a Short or Long Rest). For 1 minute, the knight can utter a special command or warning whenever a nonhostile creature that it can see within 30 ft. of it makes an attack roll or a saving throw. The creature can add a d4 to its roll provided it can hear and understand the knight. A creature can benefit from only one Leadership die at a time. This effect ends if the knight is incapacitated.

REACTIONS

Parry. The knight adds 2 to its AC against one melee attack that would hit it. To do so, the knight must see the attacker and be wielding a melee weapon.

Sur son premier tour :

- Il enclenche son « **Leadership** » pour diriger l'armure et conseiller Gianmarco sur ses attaques. A partir de là, **l'Armure et Gianmarco** bénéficient d'un **bonus de 1d4** sur **les jets d'attaques et jets de sauvegarde**.
- **Il sort de l'armure** et se positionne de tel manière à s'interposer entre Gianmarco et une éventuelle menace.

Otto sort de l'armure par l'arrière (celle-ci est conçue pour s'ouvrir par l'arrière et se refermer aussitôt). Il garde cependant son casque sur la tête ce qui peut donner un effet assez surprenant (l'armure n'a pas de tête).

Le colosse en armure qui accompagne Gianmarco semble **trembler**. Soudain **sa tête se sépare légèrement du corps**, semblant flotter de quelques centimètres au-dessus de sa position naturelle, puis **reculer pour se séparer du corps par l'arrière**.

Vous voyez alors **surgir un guerrier de l'arrière de l'armure**. Celui-ci porte le casque de l'armure, dissimulant son visage. Vous comprenez alors **qu'il a quitter son armure gigantesque, ne gardant que le casque**.

Il sort **une longue épée à deux mains** à la lame délicatement décorée, s'avance vers vous en la faisant tourner et jette **un coup d'œil entendu à Gianmarco**.

ARMURE ANIMÉE D'OTTO

L'armure d'Otto s'active et elle attaque avec **une aspersion de poison**.

Mais alors que **votre attention était fixée sur ce nouveau combattant**, vous voyez avec horreur que son armure, **bien que vide**, s'apprête à engager le combat.

Elle tend son bras droit vers vous remarquez qu'il comporte **un ensemble sophistiqué de tuyauterie et réservoirs**. Un **gaz verdâtre** commence à en sortir, et **l'armure vous asperge avec**.

Le poison se répand dans **un cône de 4,5m**. Il faut faire un **Jet de Sauvegarde de Dexterité DD11** pour les créatures qui s'y trouvent (l'armure se débrouille pour éviter Gianmarco et Otto).

Les créatures touchées par le poison subissent **2d6 dégâts, la moitié** si elles ont réussi leur et de Sauvegarde.

Faire ensuite **un jet de 1d6** pour savoir si l'armure pourra réutiliser cette attaque (sur un 6).

ARMURE D'OTTO

Medium construct, unaligned

Armor Class 18 (natural armor)

Hit Points 33 (6d8 + 6)

Speed 25 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Damage Immunities poison, psychic

Condition Immunities blinded, charmed, deafened, exhaustion, frightened, paralyzed, petrified, poisoned

Senses blindsight 60 ft. (blind beyond this radius), passive Perception 6

Languages —

Challenge 1 (200 XP)

Antimagic Susceptibility. The armor is incapacitated while in the area of an antimagic field. If targeted by dispel magic, the armor must succeed on a Constitution saving throw against the caster's spell save DC or fall unconscious for 1 minute.

False Appearance. While the armor remains motionless, it is indistinguishable from a normal suit of armor.

ACTIONS

Multiattack. The armor makes two melee attacks, or one attack with its crossbow and one melee attack, or one poison spray attack.

Slam. *Melee Weapon Attack:* +4 to hit, reach 5 ft., one target. *Hit:* 5 (1d6 + 2) bludgeoning damage.

Heavy Crossbow. *Ranged Weapon Attack:* +2, Range 30/120m *Hit:* 5 (1d10) Piercing damage

Poison Spray (recharge 6). The armor exhales a 15-foot cone of poison. Each creature in that area must make a DC 11 Dexterity saving throw, taking 7 (2d6) Poison damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

JOANO FONTANA

Le **marchand** (profil [roturier](#)) s'enfuit à toutes jambes.

Une fois qu'il **aura repris ses esprits**, il essaiera de prévenir des gardes et répandra avec **force bruit et exagérations** la rumeur que **Gianmarco del Vestal**, a été attaqué sur la route de **Trimouli**.

2.3 COMBAT CONTRE GIANMARCO

Gianmarco utilise ses sorts pour combattre. Il dispose (après avoir lancée **Foulée Brumeuse** au tour 1) de **2 emplacements niveau 2** et **4 emplacements niveau 1**. Cette section présente les sorts qu'il utilise en ordre de priorité (à moduler selon le déroulé du combat évidemment).

Pour ses déplacements, Gianmarco recule tant qu'il reste à **portée (27m)** et qu'il n'est pas pris **au corps à corps**. Il ne cherche vraiment à s'enfuir que si **Otto et l'Armure sont hors de combat** et qu'il en à l'occasion (mais à ce moment là c'est que les PJs ont mal géré le combat).

IMAGE MIROIR (NIVEAU 2)

En début de combat, la priorité de Gianmarco est **d'assurer sa protection**, laissant Otto s'occuper de la menace.

Il lance donc rapidement **Image Miroir**, qui prend le relai de sa robe de diversion.

Gianmarco fait un ensemble de passe avec les mains **et son image se trouble**. 3 individus semblable à lui apparaissent alors à son côté, **répliquant ses moindres mouvements**.

Pour attaquer Gianmarco, pour chaque attaque contre lui il faut faire :

- 5 ou moins avec 3 images
- 7 ou moins avec 2 images
- 10 ou moins avec 1 image.

Sinon l'attaque cible un de ses doubles, qui a **une CA de 12**.

FLECHE ACIDE DE MELF (NIVEAU 2)

Gianmarco utilise son emplacement restant de niveau 2 pour une flèche acide de Melf. Il cible alors la créature qui lui semble la plus menaçante (*qui a fait le plus de dégâts ou qui se dirige vers lui*).

Portée : 27m.

Gianmarco sort de sa poche une sorte de petit sac verdâtre. Il le manipule et le pointe dans votre direction. Un trait vert vif en sort soudain à une vitesse étourdissante. Vous avez à peine le temps de distinguer sa forme et il vous semble qu'il s'agit d'un serpent gueule ouverte.

Jet d'attaque avec un Sort 1D20+6.

Si l'attaque touche :

- 4d4 dégâts d'Acide
- 2d4 dégâts d'Acide à la fin du prochain tour

Le trait verdâtre **te touche en pleine poitrine** et tu es couvert d'un **liquide épais qui ruisselle doucement** et ronge ta chair.

Si l'attaque échoue :

- (4d4)/2 dégâts d'Acide

Tu réussis à éviter le trait verdâtre, mais **tu es éclaboussé par quelques gouttes du liquide épais et visqueux** qui le composait. Même s'il ne s'agissait que de quelques gouttes, **elle te brûle affreusement la peau**.

ORBE CHROMATIQUE (NIVEAU 1)

Gianmarco utilise **l'Orbe Chromatique** comme **principale attaque**. Il utilise le diamant incrusté dans le pommeau de sa dague pour canaliser le sort.

Portée : 27m.

Gianmarco **sort sa dague**, et la retourne **montrant ostensiblement un gros diamant** incrusté dans son pommeau.

Il **murmure une formule** et un **rayon du soleil** vient frapper le diamant. **Une sphère d'énergie verte** en sort, grossit jusqu'à atteindre **la taille d'un pamplemousse** puis fonce sur vous.

Jet d'attaque avec un Sort 1D20+6.

Si l'attaque touche :

- 3d8 dégâts d'Acide

BOUCLIER (NIVEAU 1)

Face à une menace mortelle, Gianmarco pourra utiliser **quelques emplacements de sort (max 2)** pour utiliser le sort Bouclier.

Une barrière de force bloque l'attaque

Le sort se déclenche lorsqu'une attaque **Touche**. Il ajoute **+5 à la CA** (donc **CA=17**) jusqu'au **prochain Tour** de Gianmarco.

GRAISSE (NIVEAU 1)

Un sort assez circonstanciel, mais rigolo. S'il a l'occasion de voir un assaillant se ruer sur lui de suffisamment loin, Gianmarco lance une flaque de Graisse devant lui.

Portée : 18m.

Gianmarco semble jeter un petit objet par terre. Vous n'êtes pas vraiment sûr, mais **ça ressemblait quand même bien à ... une tranche de bacon**.

Toute créature qui **pénètre dans la zone** ou y termine son tour doit faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD14** ou se retrouver **à Terre**.

Le sol est **extrêmement glissant à cet endroit** et semble recouvert d'une sorte de **graisse animale visqueuse**.

BOUFFEE DE POISON (NIVEAU 0)

Au corps à corps avec un seul assaillant, il préfère utiliser la **bouffée de poison**.

Gianmarco tend sa main vers toi et un nuage de gaz nocif jaillit dans ta direction.

Faire un **jet de Sauvegarde de Constitution DD14** ou subir **1d12 dégâts de Poison**.

2.4 COMBAT CONTRE SIR OTTO

Otto Belmarco combat avec **son épée à 2 mains (arme magique +1)**. Il cible en priorité les combattant qui attaquent son maître.

Pris au corps à corps, **il évitera quand même de se retirer pour éviter les attaques d'opportunité**, sauf s'il estime que le danger pour son maître est trop important.

Ne pas oublier :

- Sa capacité de **Parade** en réaction (+2 à la CA pour 1 attaque par tour).
- Son **Leadership** qui continue sur 1 minute après le début du combat : l'armure et Gianmarco **ajoutent 1d4 à leurs jets d'attaques et de sauvegarde**.

REACTION A LA MORT DE GIANMARCO

Si **Gianmarco est mis hors de combat**, Otto continue le combat pour essayer de **recupérer le corps de son patron**, le réanimer ou au pire **pour l'honneur**.

ARMURE ANIMEE D'OTTO

L'armure est là pour **protéger Gianmarco en priorité**. Elle **attaque tout combattant qui le menace directement**.

Si besoin elle est prête à **se rapprocher de Gianmarco** pour le protéger, au risque de **déclencher une attaque d'opportunité** (Gianmarco considère que sa CA devrait la protéger).

Elle attaque, par ordre de priorité :

- Avec ses **poings**.
- A distance avec son **arbalète (l'arbalète est montée sur le poignet gauche de l'armure)**.
- Face à plusieurs ennemis avec son **jet de Poison**.

L'armure tend son bras gauche dans votre direction et vous voyez qu'il est équipé d'un **ingénieux mécanisme d'arbalète** montée directement sur l'armure. **Il tire sur vous**.

L'armure combat jusqu'à être détruite.

2.5 COME PENDANT LE COMBAT INITIAL

Au début du combat, Come se laisse le temps et reste discret. Il ne veut **pas attirer trop tôt l'attention des PJs** sur ses pouvoirs et **il ménage ses forces**. Il s'amuse à voir les PJs et Gianmarco s'entretuer.

Au premier round il lance **Armure de Mage** pour se laisser le temps de jauger la situation. Sa **CA passe à 15 pour 8h**.

Armure du Mage

Come sort de sa sacoche une **pièce de cuir brun** d'environ la taille d'une **pièce de monnaie**. Il la lèche et se la colle **sur le front** en psalmodiant :

« **Corium Protegit, Pellis Corticient, Cor Protegor, Pellis Salvient** ».

ASPERSION D'ACIDE

Si Gianmarco n'a pas d'images miroirs. Come attaque ensuite avec de **l'Aspersion d'Acide (portée 18m)** en visant Gianmarco (et un personnage situé à côté)

Jet de Sauvegarde de Dextérité DD14 ou **1d6 dégâts**.

Come **sort un petit flacon**, il dévisse le bouchon et vous voyez qu'il est relié à une **tige qui plongeait dans le récipient**. Elle est prolongée **d'une sorte d'anneau** sur lequel luit un **liquide aux reflets iridescent**.

Il **approche l'anneau de sa bouche** et **souffle légèrement**. Une **bulle se forme, grandit**, puis elle **part en direction de Gianmarco** en **virevoltant doucement** dans l'air, comme **poussée par le vent**.

Au moment où elle arrive **au-dessus de Gianmarco**, elle **éclate** en une **fine pluie de gouttelettes vertes**.

Come **arrose assez large** avec son aspersion d'acide, il n'hésite pas à toucher « par erreur » certains PJs ou mieux **des passants innocents** qui s'ils meurent **deviendront des zombies**.

RAYON DE GIVRE

Si Gianmarco a lancé le sort **Image Miroir**, Come utilise le sort **Rayon de Givre (portée 18m)** pour l'attaquer.

Come sort de sa sacoche à composant une petite bourse de cuir. Il en tire une **poudre pailletée** qu'il saupoudre en l'air avant de souffler dessus.

Un rayon de **lumière bleutée froide** part alors des paillettes et cible Gianmarco. A son passage vous sentez un air glacial s'en dégager.

Jet d'attaque avec un sort +6, 1d8 dégâts, vitesse **réduite de 3m**.

Le rayon percute Gianmarco en pleine poitrine et il se retrouve couvert d'une fine pellicule de givre.

Il prévient aussi le reste du groupe que les attaques ayant une zone d'effet sont inopérante face au images miroir.

COME VS GIANMARCO

Lorsque Gianmarco a perdu **au moins 50% de ses points de vie (13)** et n'a **pas d'image miroir** ou si Gianmarco est hors de combat. Come monte en puissance pour **assassiner Gianmarco**.

ARC ELECTRIQUE

Il se rapproche à **9m** et sort **une branche de bois tordue et calcinée**.

Il lance ensuite le sort **Trait Ensorcelé** sur Gianmarco. Il utilise pour ça un emplacement de sort niveau 2.

Gianmarco sort **une branche de bois tordue et calcinée** de sa sacoche et la pointe sur Gianmarco. Il lance un **regard noir à Gianmarco** et dans un **crépitement froid** vous voyez un **arc électrique** se créer entre la baguette et Gianmarco.

Jet d'Attaques avec un sort +6. 2d12 dégâts d'Electricité.

Si le sort loupe, il le retente avec **un emplacement de sort niveau 1** (il garde un emplacement de niveau 2 de magicien pour Fionella).

UN SOMBRE RITUEL

Une fois **Gianmarco hors de combat**, Come s'approche de lui, tire sa dague maudite et **plante Gianmarco à la gorge**.

Alors que Gianmarco s'effondre, vous voyez Come tressaillir et courir jusqu'à son ancien amant. Il le regarde au sol et dit :

- Ainsi tu tombes, toi que j'ai aimé.

Puis il se penche vers lui, **passé une main sous sa tête d'un geste tendre**. Et soudain, **sort une dague à la lame noire et ruisselante d'un liquide sombre** et la **plante dans la gorge de Gianmarco** en criant :

Bou Rouh Sènin Ichin Gosternso !

Bou Rouh Sènin Ichin !

Il ressort alors la dague et **lèche la lame avec un regard fou**.

Message pour Cistalius :

Come vient d'invoquer **le nom de Gosternsko**, l'antique dieu **de la mort et de la non-vie**. Il l'a fait dans une langue qui t'es inconnue mais qui sonnait comme quelque chose **d'ancien et maléfique**, peut être le **langage perdu du clergé de Gosternsko**.

Tu sens également comme **une sorte de vide, d'implosion**, l'âme de Gianmarco vient de disparaître et **d'échapper définitivement au Desséché**.

Bref... ça pue.

Message pour Ratsani :

Tu sens **la présence du Desséché en toi**. Il est en toi, **il voit par tes yeux et tu vois avec son regard**.

Tu vois l'âme de Gianmarco être détruite, et échapper définitivement au Desséché. **Tu ressens la douleur du dieu et sa colère**. Tu vois **la dague souillée de sang** qui résonne d'une **aura maléfique**. Tu vois **la noirceur de l'âme de Come corrompue par la non-vie**.

Il faut l'arrêter.

Note sur la stabilisation :

Que Gianmarco est été « **stabilisé** » ou non, ne change rien. Il meurt.



ACTE 3 – LA TRAHISON DE COME

Le plan de Come est de **tuer Gianmarco et Fionella**. Il souhaite **voler l'âme de Gianmarco** pour la donner au Dieu **Gosternsko** (*qui lui a promis de décupler ses pouvoirs contre l'âme de quelqu'un qu'il a aimé*). Et il souhaite **tuer Fionella** pour s'emparer de **l'héritage de la maison Disnovese**.

Il compte se servir des PJs pour **s'occuper de l'escorte** et **abimer un peu Gianmarco**, il **l'achèvera** de ses mains avant de se **retourner contre Fionella**.

Il **s'enfuira** ensuite pour regagner **la demeure familiale à Anima**.

3.1 COME SE RETOURNE CONTRE LES PJS

Une fois Gianmarco mort, **Come se retourne contre Fionella**. Il l'attaque jusqu'à ce qu'elle meure ou **jusqu'à ce qu'il se trouve trop en difficulté**

DISCOURS CARICATURAL DE MECHANT

Il se relève et déclame :

Je suis le nécromant ! Je suis l'archimage ! **Vous allez mourir et rejoindre l'armée des morts !**

Ahahaha **Fionella tu devrais voir ta tête**.

Pauvre sotte ! **Tu n'auras donc jamais rien compris**.

A qui crois-tu que **le domaine Disnovese** reviendra quand tu seras morte ? A l'heure qu'il est **ma mère s'occupe de ton père**, toi **tu vas mourir de ma main**, et moi **je serais bientôt sénateur** hahaha ! (*Rire maléfique de méchant*).

DES RENFORTS MALEFIQUES

Après son discours, **les renforts de Come** se dévoilent :

- **2 épouvantails** dans le champ s'animent et attaquent les PJs.
- **Le Nécrophage** sort de sa cachette et attaque des passants, les transformant en **zombis** (cf plus bas).
- **Gianmarco** se relève sous la forme d'un **Zombi**.
- **S'il y'a d'autres cadavres, ils se relèvent également sous forme de zombis**.

Alors qu'il termine son discours, vous sentez une présence hostile autour de vous.

Les épouvantails :

Dans le champ voisin **les épouvantails s'animent et avancent vers vous** en agitant leurs **bras griffus** et en secouant leur tête traversée d'un **terrible rictus**.

Le Nécrophage :

La terre se met à trembler et vous voyez **un cadavre couvert d'une armure sortir de terre**. Il a l'apparence d'un zombi mais **son armure, l'épée qu'il brandit et son regard déterminé** montre clairement qu'il ne s'agit pas d'un simple zombi

Les Zombis :

Vous voyez avec horreur **le(s) cadavre(s) étendus sur le sol se relever**. Ils tournent leurs têtes vers vous, le regard vide et ouvrent la bouche dans **un hurlement exprimant leur faim insatiable de chair humaine**.

Faire **un jet d'Initiative** pour chacun des 3 types d'ennemis.

ATTAQUE INITIALE SUR FIONELLA

A la suite de son discours Come lance le sort **Rayon Ardent** (Mage niv2, portée 36m) sur **Fionella**.

Come plasmodie une **formule incompréhensible** et des **flammes apparaissent dans ses mains**. Il tend ses mains vers Fionella et des **rayons de flammes** jaillissent vers elle.

3 Jets d'attaque avec un sort +6, 2d6 dégâts

3.2 COMBAT CONTRE COME

Le combat reprend (ou continue) contre Come et ses séides.

ATTITUDE DES SEIDES DE COME

Sur leur premier tour :

- **Le(s) Zombi(s)** se rapprochent autant que possible de Fionella en claudiquant.
- **Les Epouvantails** attaquent les PJs les plus proche d'eux.
- **Le Necrophage** attaque les passants en priorité pour les relever en nouveaux Zombis. Il ne combat les PJs que lorsqu'il n'y a plus de passant à transformer en zombis.

Pour un effet plus cinématique (et contrairement à la description officielle de la créature), les créatures tuées par le Necrophage se relèvent au round suivant sous la forme de Zombis.

ATTITUDE D'OTTO

Si Otto a survécu jusque-là, il peut se laisser convaincre de combattre en priorité Come et les morts vivants.

- Il faut pour cela qu'il y ait **au moins 1 mort vivant impliqué dans le combat**.
- Il faut réussir un **jet de Persuasion DD11**
- Le Jet se fait avec **Désavantage** si Otto a subi des dégâts de la part d'un des PJs à ce tour.

J'ai combattu ces abominations dans ma jeunesse par-delà le barrage et je sais de quelles horreurs elles sont capables ! **je vous tuerai après !**

Si le combat se termine et qu'il est toujours en vie, il attaquera les PJs quoi qu'il arrive et voudra terminer le combat.

J'ai engagé ma vie pour protéger Gianmarco. J'ai peut-être échoué mais **je ne perdrai pas mon honneur et il vous faudra me tuer aussi !**

ATTITUDE DE L'ARMURE D'OTTO

L'armure d'Otto n'a pas les capacités réflexives de son maître. Elle ne peut être convaincu de rien. Et elle se contente de **suivre les derniers ordres de Gianmarco**.

Elle continue donc d'attaquer les PJs.

ATTAQUES DE COME SUR FIONELLA

Come dispose normalement à ce moment du combat des emplacements de sort suivants :

- 2 Emplacements de sorts de Clerc niv3
- 3 Emplacements de sorts de Clerc niv2
- 4 Emplacements de sorts de Clerc niv1
- 3 Emplacements de sorts de Mage niv1

Come attaque en priorité avec des **Eclairs Traçant** (36m)

Come plasmodie **une prière aux dieux sombres** et un **éclair silencieux** fonce sur Fionella.

Jet d'attaque avec un sort +6,

- 4d6 dégâts (niv 1)
- 5d6 dégâts (niv 2)
- 6d6 dégâts (niv 3)

NOTE IMPORTANTE : MORT IMMINENTE DE PERSONNAGE

Une fois Fionella au sol et hors de combat, Come **la considère comme morte** sauf si elle se relève. Le PJ a droit de faire ses jets de sauvegarde contre la mort et le personnage peut aussi être stabilisé par Cistalius (s'il en a la possibilité).

Le but n'est pas de tuer le personnage (ce qui punirait inutilement le joueur), mais de vraiment **passer tout près de la mort**.

MESSAGE A LA MORT DE FIONELLA

Lorsque Fionella atteint **0 points de vie**, lui faire passer le message suivant :

Alors que la vie t'abandonne et que **tu épuises tes dernières forces**, tes échanges avec **ta tante** te reviennent sous un autre jour.

- « **Il vaut mieux tuer le griffon dans son œuf que quand il en est sorti** »

- « Oh oui mère, tuons le griffon ! »

C'est la phrase qu'elle a lancée en parlant de Gianmarco...

Curieux proverbe... surtout que le Griffon est le symbole de la république d'Anima.

Tout est clair maintenant...

Elle a toujours dénigré ton père et elle t'a flatté abusivement.

Elle n'a jamais essayé de t'intégrer à la société d'Anima ou de te présenter un mari potentiel (ce qu'elle était censée faire, d'après ce qu'elle avait dit à ton père) ;

C'est elle qui t'a poussé à la violence contre les Teremsi et qui a monté ton père contre eux. C'était probablement un piège.

Elle a toujours défendu les intérêts de SA famille, les Ceneri et pas les Disnovese.

Si ton père meurt et que tu meurs aussi, tous ses biens vont lui revenir et il sera facile pour Come de récupérer le titre de Sénateur de son oncle.

Alors... ne meurs pas et venge-toi !

DEFENSE DE COME

Come ignore autant que possible les attaques contre lui et utilise le sort de [Bouclier](#) pour se protéger.

Une barrière de force bloque l'attaque

Le sort se déclenche lorsqu'une attaque **Touche**. Il ajoute **+5 à la CA** (donc **CA=20**) jusqu'au prochain Tour de Come.

ATTAQUES DE COME CONTRE CISTALIUS

Si Come a encore plus de 30 points de vie lorsque Fionella est mise hors de combat, il reporte son attaque sur **Cistalius** pour l'empêcher de soigner **Fionella**.

Il procède de façon similaire avec des éclairs traçants.

3.2 COME S'ENFUIT

Une fois Gianmarco mort et Fionella (et potentiellement Cistalius) hors de combat, **Come** prend la fuite. Il s'enfuit également s'il tombe en dessous de **20 points de vie**.

DES CAVALIERS A L'HORIZON

Pour sa fuite, il a prévu un serviteur avec des chevaux qui doit venir le rejoindre selon un signal convenu.

Come regarde vers le Nord et lance un long sifflement. Vous entendez alors une cavalcade approcher et un cavalier avec 3 chevaux apparaît.

Le cavalier est un serviteur de la maison Ceneri (profil de [Bandit](#)), les chevaux sont des [chevaux de selle](#). Il se déplace de **18m par round** pour récupérer Come.

GRIMPER A CHEVAL

Come s'enfuit et essaye de monter sur un des chevaux amenés par son serviteur.

Pour cela il doit réussir un **jet de Dressage (+2)** difficulté **DD10** le jet se fait avec désavantage s'il est attaqué au corps à corps ou s'il subit des dégâts ce tour.

Sur un tour classique cela peut donner la secance suivante :

- Action « se désengager »
- Déplacement : monter à cheval (ou fuir de 9m)
- Action bonus : sort de [Sanctuaire](#) (Clerc niv1)

Sort de Sanctuaire :

Come a sorti un petit miroir en argent et il le fait tourner entre ses mains. Vous ne comprenez pas bien à quoi il joue, mais peut-être qu'il ne faut pas le déranger, casser un miroir ça porte malheur.

SE DEBARRASSER DE SES POURSUIVANTS

Pour échapper aux PJs Come peut utiliser certains de ses sorts.

Le sort [d'Injonction](#) (Clerc niv1 18m.) peut être particulièrement pratique pour stopper un poursuivant.

REPRENDRE LE COMBAT

Come est déterminé à s'enfuir. Mais s'il se rend compte que cette fuite est sans espoir (chevaux et cavaliers tués, poursuivant sur ses talons). Il pourra reprendre le combat pour se libérer de ses poursuivants.

3.4 FOUILLER LES CORPS

GIANMARCO DEL'VESTAL

Gianmarco était équipé de :

- Une robe de diversion (robe magique de Technomage)
- Une dague ornée d'un diamant (80 po)
- Une belle bague en or (50po)
- Une besace avec 1 ration de voyage
- Une gourde d'eau
- Une bourse avec 34 po.

La robe est magique :

Gianmarco portait une belle robe de Technomage **Novice**, en l'examinant avec soin vous constatez qu'il ne s'agit pas d'une robe ordinaire. Il y a une sorte de **chatolement étrange** dans son tissu mais vous ne parvenez pas à identifier cet objet.

Vous retrouvez aussi à ses pied la dague maudite avec laquelle Come Ceneri l'a frappé.

Celui qui la ramasse est **frappé par la malédiction liée à la dague**.

Dague Sanglante des Ombres

Dague magique +1 pour toucher, dégâts 1d4+1 perforant, Finesse, légère.

Objet maudit, impossible de s'en débarrasser sans un sort de délivrance de la malédiction, vous devez garder cette dague sur vous.

La dague doit être **baignée dans le sang chaque jour** sous peine d'attaquer son porteur.

Si la dague a été « **nourrie** » de sang, lors d'une attaque, après avoir touché la cible, vous pouvez déclencher le pouvoir de la dague en pressant sur le joyau incrusté dans sa garde. La lame se couvre alors de sang qui ruisselle vers la cible.

Choisissez une caractéristique, la cible doit faire un Jet de Sauvegarde de cette caractéristique DD égal à 8 + votre bonus de maîtrise + votre bonus dans cette caractéristique.

- **En cas d'échec** La cible subit **1d6 dégâts nécrotique** et obtient un **désavantage aux jets de caractéristique** effectués avec la caractéristique en question jusqu'au prochain repos long.
- **Si elle réussit** son jet de Sauvegarde, **c'est à vous de faire un jet de sauvegarde de cette caractéristique**, en cas d'échec, vous subissez **1d6 dégâts nécrotiques** perdez **1d4 points dans cette caractéristique** jusqu'au prochain repos long.

Ce pouvoir ne peut être utilisé **qu'une fois par jour**. Cette limite peut « évoluer » à la hausse si le porteur accepte l'objet et sa malédiction. **+1 utilisation par jour pour chaque niveau passé avec la dague**.

Si la dague n'a **pas été nourrie de sang** pendant une journée entière, elle attaque le porteur au réveil, lui imposant un sacrifice : Le porteur subit **1d6 dégâts nécrotique**, et doit faire un Jet de Sauvegarde de (1d6 : 1-For, 2-Dex, 3-Con, 4-Int, 5-Sag, 6-Cha) en cas d'échec, **le porteur perd 1d4 point** dans cette caractéristique jusqu'au prochain repos long.

Cette arme est **manifestement d'un grand prix et d'une grande qualité**. Elle est à la fois **légère et robuste**. C'est l'œuvre d'un artisan qualifié qui a utilisé **les meilleurs matériaux** et peut-être même **un peu de magie**.

On trouve également sur lui une bourse avec **36 po**.

ARMURE D'OTTO BELMARCO

L'armure d'Otto est **inutilisable après le combat**, il n'en reste qu'un tas de tôles froissées et des courrois cassées.

NECROPHAGE

Le nécrophage était équipé d'une **épée longue** ordinaire bien qu'un peu rouillée et d'une **armure de cuir** salie.

EPOUVANTAILS

En fouillant les épouvantails on retrouve un **petit cristal** (valeur **5po** chacun) dans **le sac de jute** qui servait de tête à l'épouvantail.

ZOMBIS DIVERS

Chacun des zombis tués (d'innocents voyageurs sur la route de Trimouli) a un capital de **5+1d10 po**.

COME CENERI

Come était équipé de :

- Une robe de Technomage Novice (ordinaire)
- Une sacoche à composant Technomagique (valeur 50po)
- 54 po.

OTTO BELMARCO

Otto Belmarco était équipé de :

- Un casque joliment ouvragé (10po)
- Une épée à deux mains (arme magique +1)
- Une besace avec 1 ration de voyage
- Une gourde d'eau
- Une bourse avec 23 po.

L'arme est **identifiable** comme tel par un combattant expérimenté (*maîtrise des armes de guerre*).

3.5 CONCLUSION

PRENDRE SOIN DES MORTS

Une fois les combats terminés, il faudra rappeler à **Cistalius** et **Ratsani** leur **devoir de prêtre du Desséché** :

Ils doivent s'occuper des corps et les ramener à une Ziggourat pour rendre **le service funéraire normal**.

Cela risque **de retarder un peu la poursuite** de Come... mais c'est **une exigence absolue du culte**.

FIN POSSIBLE POUR LE SCENARIO

La fin initialement prévue du scénario est la **fuite de Come**. Il faudra alors **le retrouver au prochain scénario et en finir définitivement avec lui**.

Il est possible que les PJs arrivent à tuer Côme (*ce fut le cas lors de la partie test avec mon groupe*). Dans ce cas, **ils doivent rentrer à Anima et s'occuper de Lugnela Ceneri, la mère de Côme** (et véritable tête pensante de tout le complot).

Il est aussi possible qu'avec de la chance les PJs réussissent à **capturer Come**.

Dans ce cas, il reste à **le ramener à la Ziggourat du Desséché d'Anima** et à **éviter les mercenaires des familles Ceneri ET Del'Vestal** qui risquent d'en vouloir un peu à notre groupe de PJs...