

LA TOUR DES SEIGNEURS TROLLS

Scénario pour Castles & Crusades pour aventuriers de niveau 1 à 3

Table des matières

Chapitre I, la carte de l'apothicaire	1	Fiche de personnage vierge	
L'aventure en quelques mots	1	Personnages prêtirés	
La compagnie des aventuriers	1	Albrecht de Drakenhof, chevalier humain	
Guet-apens & embuscade	1	Brodok, guerrier nain	
La taverne du Chaudron Qui Bouillonne	2	Grüm, barbare demi-orque	
Dans les égouts	2	Fun Riadoc, voleur halfeling	
Dans la tour de l'apothicaire	2	Sylvania, magicienne elfe	
Epilogue & XP	4		
A suivre...	4		
Annexes I			
Autres personnages, autre compagnie	5		
Début alternatif pour l'aventure	5		
Annexes II			
La cité de Blackmoor	6		
Visite guidée de la ville	6		
Le palais du gouverneur	6		
La Guilde des Mages et la Grande Bibliothèque	6		
Le temple de la Sainte Lumière	7		
Les arènes de Blackmoor	7		
Les bas-fonds de la cité	7		
Le quartier des artisans et des marchands	8		
La nécropole	8		
Les personnages non-joueurs	8		
Le Baron Dekmar de Tolzen	8		
Le mage Regulus	9		
Le primat Théodos Rigmal	9		
Le paladin Gregor de Durnhein	9		
Le voleur Lugo Mortis	10		
L'artisan gnome Rhialto Wudor	10		
Le marchand nain Grimli	10		
Synopsis d'aventures à Blackmoor	10		



LA TOUR DES SEIGNEURS TROLLS

Chapitre I : LA CARTE DE L'APOTHAICARE

Scénario pour Castles & Crusades,
pour aventuriers de niveau 1 à 3.

L'aventure en quelques mots

Une antique légende parle d'un trésor amassé par les Seigneurs Trolls lors des Guerres Sombres et caché dans une tour en ruines, quelque part sur les contreforts des Monts de Givre au nord du monde connu.

La Compagnie _____, compagnie de libres aventuriers (les PJ) a eu vent de cette histoire de jadis et a décidé de monter une expédition dans cet lointain et hostile pays du Nord, à la recherche de la Tour des Seigneurs Trolls.

Connaître la légende de la Tour des Trolls ne suffit malheureusement pas. Les Contrées Nordiques sont vastes. Sans une bonne carte, impossible de trouver la Tour.

La Magicien de la Compagnie sait où dégoter une telle carte: l'apothicaire Vérus, éminent membre de la Guilde des Mages en possède un exemplaire.

Jadis, les clans nains qui exploitaient les mines du nord et combattaient les trolls et les orques qui infestaient (et infestent toujours d'ailleurs) les montagnes ont tracé des cartes de la région. Aujourd'hui, ces cartes sont devenues des pièces rares et recherchées par la collecteur. Vérus est un de ces acharnés qui amassent dans sa bibliothèque des ouvrages précieux et des rouleaux de parchemins renfermant des connaissances impies et anciennes.

D'après les maigres informations dont dispose la Compagnie, Vérus conserve la carte tant convoitée dans une coffre de sa bibliothèque. Il va falloir la lui dérober.

Pourquoi ne pas lui acheter me direz-vous.

Vérus ignore la valeur véritable de la fameuse carte. Pour lui, elle ne représente qu'un objet précieux et rare, un de plus dans sa collection. Si les PJ venaient à lui proposer une vente, cela risquerait d'éveiller son intérêt et sa convoitise pour cet objet qu'il juge anodin. La prix qu'il en demanderait serait sans aucun doute exorbitant, à moins qu'il ne décide lui-même de monter une expédition dans le nord pour s'approprier le trésor des Seigneurs Trolls. Et ça, la Compagnie _____ ne le désire en aucun cas.

Bref, le voler (certains parleront peut-être d'emprunt) reste la solution la plus simple.

La Compagnie des aventuriers

La Compagnie _____ est une compagnie de libres aventuriers comme il en existe des tas dans les Vieux Royaumes. Ces groupes se composent généralement de quelques hommes d'armes expérimentés (guerriers, rôdeurs, barbares ou chevaliers) et de jeteurs de sorts (magiciens ou prêtres). On y trouve aussi des brigands (voleurs ou bardes).

La Compagnie _____ ne fait pas exception à la règle. En voici la composition (vous pouvez proposer ces personnages prêtirés à vos joueurs/euses).

Albrecht de Drakenhof est un jeune **chevalier**, errant.

Brodok est un impétueux et irascible **guerrier nain**.

Sylvania est une séduisante **magicienne elfe**.

Fun Riadoc est un agile **voleur halfling**.

Grüm est un **barbare demi-orque** brutal.

En annexe de cette aventure, vous trouverez les fiches de ces personnages prêtirés et prêts à l'emploi. Si ces personnages ne vous conviennent pas, libre à vous d'en créer d'autres.

L'aventure qui suit a été écrite pour être jouée de préférence avec les personnages décrits ci-dessus. Les indications du scénario font directement référence à ceux-ci.

Si vous avez opté pour des personnages différents, nous vous invitons à adapter les indications en conséquence (ça ne devrait pas poser trop de problèmes).

Guet-apens & embuscade

La Compagnie _____ s'est donné rendez-vous à la nuit tombée à la taverne du Chaudron Qui Bouillonne, dans les bas-fonds de la cité.

C'est un endroit sombre et enfumé, fréquenté par bon nombre d'aventuriers, voleurs, brigands, mercenaires en quête d'employeurs, contrôleurs des impôts et marchands de tapis. L'endroit tout indiqué pour préparer un mauvais coup.

Pour l'heure, le chevalier **Albrecht** et **Brodok** le nain arpentent une ruelle du quartier des Brumes, marchant d'un pas rapide vers leur rendez-vous.

Sylvania doit les rejoindre plus tard dans la soirée avec **Fun Riadoc** et son inséparable ami barbare **Grüm**.

Les passages des bas-fonds forment un véritable labyrinthe, un coupe-gorge où il vaut mieux rester sur ses gardes.

Tapis dans un coin sombre, quatre brigands sont à l'affut. Leurs proies s'approchent...

Albrecht et Brodok peuvent tenter un test de Sagesse (Diff +3) pour détecter la présence des brigands dans un des recoins sombres de la ruelle où ils viennent de s'engager.

Deux hommes vêtus de haillons leur barrent la route, brandissant des lames courtes.

Deux autres viennent d'apparaître derrière eux. C'est un guet-apens. « La bourse ou la vie », annonce l'un des assaillants d'une voix traînante.

Il est peu vraisemblable que les PJ se rendent face à ces brigands. Un violent combat s'engage...

Les brigands, forts de leur supériorité numérique, pensent sans doute pouvoir l'emporter rapidement face à ces deux aventuriers imprudents. C'est sans compter sur le courage du chevalier Albrecht de Drakenhof et sur la détermination du nain Brodok.

BRIGANDS DES BAS-FONDS

Nombre: (cfr. scénario)

Taille: normale

Dé de vie: 1 (d8)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 12

Attaque(s): épée courte (1d6+1)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Loyal Mauvais

Type: humanoïde

Trésors: 2d4x10 po, 1d4 gemmes (10%), 1d2 objets extra. (10%), 1 objet magique (5%) (cfr. M&T p 94)

XP: 6

Au même moment, **Sylvania** la magicienne arrive en vue de la taverne du Chaudron Qui Bouillonne. Elle aperçoit son enseigne qui se balance doucement dans la brise du soir, éclairée par la lueur vacillante d'une torche fixée au mur.

Soudain, quatre ombres surgissent et lui barrent la route.

L'elfe entrevoit les reflets des lames de leurs épées courtes.

« Salut ma belle... c'est pas un quartier pour une jolie colombe comme toi tu sais... » ricane l'un des malfrats.

Alors que **Sylvania** se prépare à défendre chèrement sa vie (et sa vertu), une silhouette massive se dessine au coin de la rue, suivie par une ombre plus petite. **Grüm** le barbare demi-orque observe la scène d'un air dubitatif tandis que son compagnon halfling **Fun Riadoc** arme son arbalète de poing. « On dirait que notre amie l'elfe a quelques ennuis » constate l'halfling.

« Moi, je dirais que ce sont ces quatre affreux qui ont des ennuis », corrige le demi-orque d'une voix rocailleuse, tout en brandissant une massue de la taille d'un arbre...

La taverne du Chaudron Qui Bouillonne

Après un intermède aussi bref que violent (cfr. paragraphe précédent), la Compagnie _____ se retrouve autour d'une table dans une des alcôves discrètes de la taverne du Chaudron Qui Bouillonne.

Fun Riadoc sort un parchemin roulé d'une de ses sacoches et le déroule sur la table, repoussant les quelques chopes vides (le nain et le demi-orque avaient très soif).

« Voici le plan de la maison de l'apothicaire Vérus », explique-t-il d'une voix fluette.

« Ce n'est pas exactement une maison mais une espèce de tour plantée au milieu d'un petit parc, ceint de hauts murs. »

« Il n'y a qu'une entrée et elle est gardée. L'accès du parc est également surveillé. Il y a cinq gardes: deux à l'entrée du parc, deux autres en patrouille dans le parc et le dernier en faction à la porte de la tour. D'après ce que je sais, il y a aussi deux domestiques et un apprenti. »

« Les domestiques logent dans une petite bâtisse au fond du parc. L'apprenti a ses quartiers dans la tour. Le corps de garde se trouve au rez-de-chaussée de la tour. »

« Le premier étage est une espèce de réserve. Le second est celui qui nous intéresse: la bibliothèque. Au-dessus, il y a le laboratoire du vieux fou et ses appartements privés. Le toit est une plateforme qui semble servir d'observatoire au mage et à son apprenti. »

Le voleur affirme pouvoir se glisser de nuit jusqu'à la tour mais il y a fort à parier que l'apothicaire Vérus aura placé des pièges magiques pour protéger ses biens. La présence de la magicienne est donc indispensable.

Si l'affaire tourne mal, les combattants de la Compagnie seront également fort utiles.

Riadoc propose donc de passer par les sous-sols. En effet, il existe un passage par les égouts, passage qui débouche directement dans les caves de la tour de Vérus.

L'accès aux égouts se trouve à une bonne lieue, le long du fleuve. De là, des tunnels étroits mais praticables mènent sous la tour dans un collecteur d'eau usée.

Il y a une grille à franchir.

A partir de là, la Compagnie sera dans la place. Il faudra déjouer les éventuels pièges et protections magiques, neutraliser le disciple et peut-être le maître lui-même, l'idéal étant de se glisser dans la bibliothèque et de dérober le plan sans que personne ne s'en aperçoive.

Si tout le monde est d'accord, le cambriolage peut avoir lieu cette nuit. Fun Riadoc et Grüm ont dissimulé leur matériel non loin de l'entrée des égouts.

Dans les égouts

Riadoc et Grüm ont repéré l'endroit: c'est un tuyau d'évacuation d'un mètre de diamètre donnant sur un tunnel d'environ un mètre de large sur 1,60 de haut. On ne peut y progresser qu'à un de front. Les PJ les plus grands devront se baisser pour progresser.

A la faible lueur de leurs lanternes, pataugeant dans l'eau saumâtre (jusqu'aux genoux), le petit groupe s'avance dans les conduits nauséabonds.

Les égouts de la cité ne sont pas sans danger.

C'est un petit monde, avec son écosystème, sa faune et sa flore. Certaines sections sont tapissées de mousse bioluminescente qui permet presque de progresser sans l'aide d'un quelconque éclairage. Il y a des rats et de petits batraciens; ce ne sont pas ces animaux qui présentent un danger pour l'homme. Ce ne sont que des proies pour des bestioles un peu plus grosses.

L'un des prédateurs de ce monde glauque et humide est le **ver charognard**, créature visqueuse à la bouche garnie de petits crocs acérés. La chose est longue d'environ 3 mètres et dévore tout ce qu'elle rencontre dans les ténèbres de son domaine.

VER CHAROIGNARD DES EGOUTS

Nombre: 1

Taille: grand

Dé de vie: 3 (d10)

Mouvement: 3m

Classe d'Armure: 17

Attaque(s): morsure (1d6)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: animal

Alignement: -

Type: monstre

Trésors: -

XP: 65

Si les PJ réussissent à vaincre le ver charognard, ils pourront continuer leur périple souterrain jusqu'au collecteur d'eau qui se trouve sous la tour.

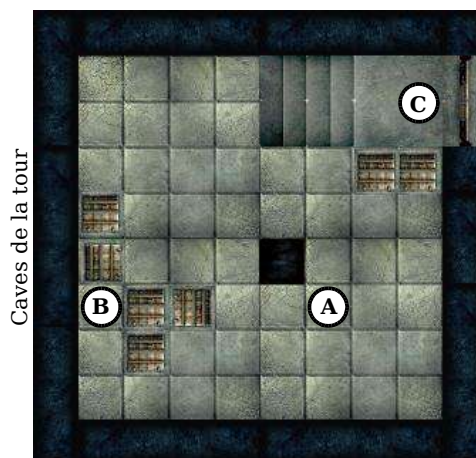
Là, une grille défend le passage.

Il faudra la franchir d'une manière ou d'une autre pour accéder aux caves de la tour de l'apothicaire Vérus.

Un test de Force (Diff. +5) devrait suffire à désceller la grille et permettre le passage du groupe.

Dans la tour de l'apothicaire

Ruisselant d'eau nauséabonde et éreintés par leur combat dans les profondeurs suintantes des égouts, les PJ débouchent enfin dans les caves de la tour de l'apothicaire Vérus.



A) Grille d'évacuation donnant sur le collecteur d'eau des égouts. Les PJ débouchent par cette ouverture.

B) Caisses.

C) Escalier et porte donnant sur le rez-de-chaussée.

Les caves servent de débarras au maître des lieux. Il y a bien quelques tonneaux de vin et des cageots de viande salée (et avariée) mais il semble bien que cet espace souterrain ne soit plus guère visité et utilisé par les occupants de la tour.

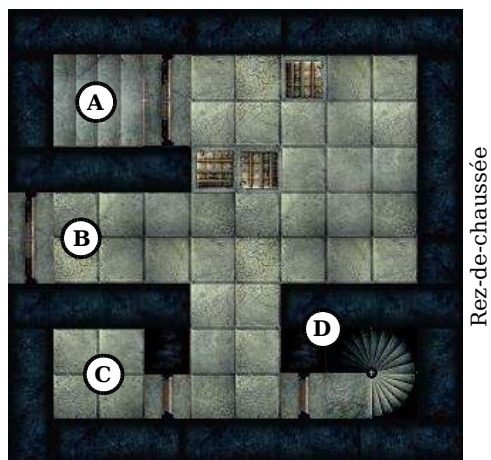
Les PJ n'ont aucun mal à se frayer un chemin jusqu'à un escalier de pierre donnant vraisemblablement sur le rez-de-chaussée.

Une épaisse porte clôt l'entrée de la cave.

Les PJ peuvent examiner cette porte. Elle n'est pas verrouillée mais la sagesse leur dicte de se montrer prudent. D'après les informations du voleur, il y a un garde de faction à la porte de la tour et le disciple de Vérus loge au rez-de-chaussée.

Les PJ peuvent tendre l'oreille (Diff. +3, porte épaisse) et regarder par le trou de la serrure.

La pièce au-delà de la porte est plongée dans l'obscurité et on perçoit la respiration sifflante d'une personne en train de dormir (**le garde ou l'apprenti?**).



Rez-de-chaussée

A) Escalier montant des caves.

B) Porte d'entrée de la tour. Un garde ronfle, affalé sur un tabouret. A ses pieds, une lanterne dont la réserve d'huile est vide et une cruche, vide également. Il y a une forte odeur de vin (le garde a bu et s'est assoupi).

Il est possible de le surprendre et de le neutraliser (**test de Dextérité**). Si le garde se réveille, il sera surpris (il perd son initiative et subit un malus de -5 à sa première attaque).

GARDES DE LA TOUR DE VERUS

Nombre: 1

Taille: normal

Dé de vie: 1 (d8)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 14

Attaque(s): épée courte (1d6)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: moyenne

Alignement: Loyal Neutre

Type: humanoïde

Trésors: 2d4x10 po, 1d4 gemmes (10%), 1d2 objets extra. (10%), 1 objet magique (5%) (cfr. M&T p 94)

XP: 6

C) Loge du disciple de Vérus (il se nomme Sylas).

C'est un mage de premier niveau. Il passe une grande partie de ses nuits à étudier d'antiques grimoires et des parchemins jaunis à la lueur tremblante d'une chandelle (il est d'ailleurs occupé à déchiffrer un vieux parchemin au moment où les PJ pénètrent dans le donjon).

SYLAS, MAGICIEN, DISCIPLE DE VERUS

Nombre: 1

Taille: normal

Dé de vie: 3 (d4)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 11

Attaque(s): dague (1d4)

Sorts: projectile magique (1d4+1)

 mains brûlantes (1d2+1)

 Lumière

 Bouclier (C 16-18)

Sauvegarde: Mental

Intelligence: moyenne

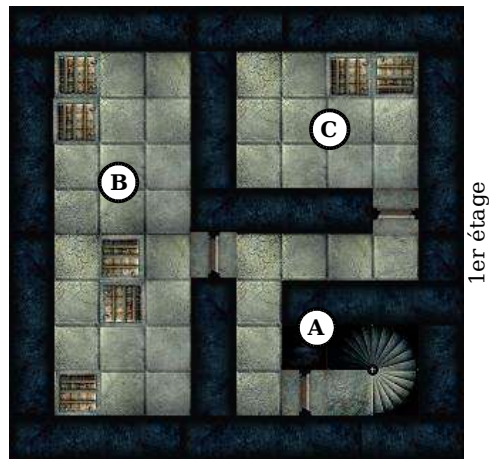
Alignement: Loyal Neutre

Type: humanoïde

Trésors: 4d4x10 po (55%), 1d4+1 gemmes (20%), 1d2+1 objets extra. (20%), 1 objet magique (10%) (cfr. M&T p 94)

XP: 48

D) Escalier menant au premier étage. La porte est verrouillée. Le voleur du groupe peut tenter de la crocheter (**Dextérité, Diff +3**). Le barbare peut éventuellement la défoncer (**Force, Diff +4**). Dans ce cas, les gardes à l'extérieur risquent d'être alertés par le bruit et de rappliquer (lancez 1d20, si le score est ≥ 12 , les gardes sont alertés par le bruit et entrent dans la tour par la porte B).

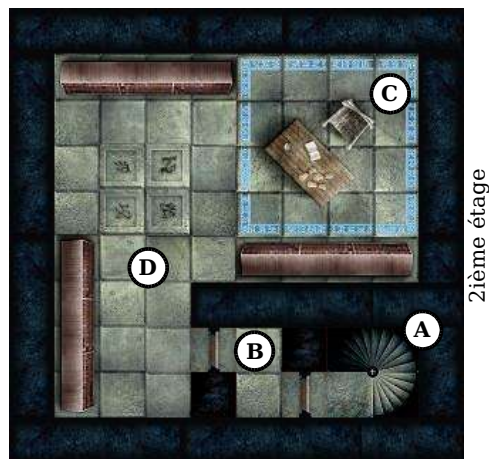


1er étage

A) Escalier entre le rez-de-chaussée et le 1er étage.

B) Réserves

C) Réserves



2ième étage

A) Escalier. La porte en haut de l'escalier est verrouillée. Pour l'ouvrir, il faudra soit la défoncer (**Force, Diff +3**), soit la crocheter (**Dextérité, Diff +4**).

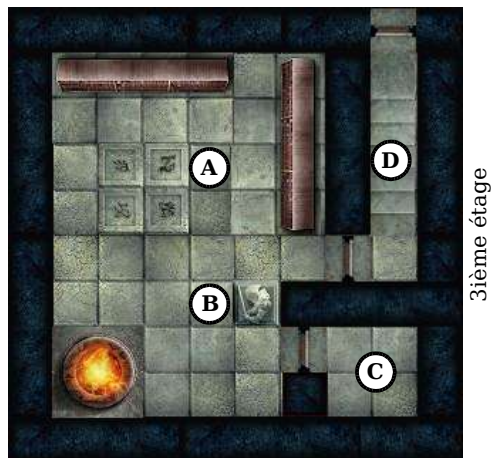
B) L'antichambre de la bibliothèque est protégée par un sort de garde. Un **détection de la magie** permettra à la magicienne du groupe de repérer la rune de garde. Il conviendra alors de tenter de neutraliser ce sortilège.

Le PJ qui franchit la zone protégée sans précaution est frappé par un éclair de lumière verte et perd 1d4 points de vie (possibilité de faire un jet de sauvegarde contre les sorts). Une fois qu'il a été déclenché, le sort est désactivé. Evidemment, une alarme retentira (une des gargouilles garnissant le toit de la tour poussera un long cri strident), prévenant le maître des lieux et les gardes de la présence d'intrus dans la tour.

C) Bureau de l'apothicaire Vérus. Sur cette table massive, quelques parchemins roulés et un livre de comptes.

D) La bibliothèque contient de nombreux ouvrages de magie. Les cartes sont rangées dans un espace prévu à cet effet. Pour trouver la bonne carte (il y en a plusieurs dizaines), il faut réussir un **test d'Intelligence, Diff +8**.

Au centre de la bibliothèque, quatre pavés portent des runes de téléportation gravées dans la pierre. Si l'alarme est donnée, Vérus risque de faire irruption dans la pièce, à moins qu'il n'utilise un serviteur magique pour châtier les intrus.

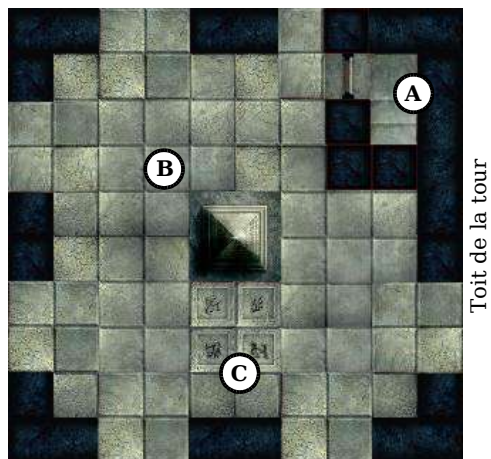


A) Laboratoire de l'apothicaire Vérus. Les runes de téléportation permettent de passer du labo à la bibliothèque et vice-versa. Il y a des étagères couvertes de bocaux au contenu douteux, des parchemins couverts de glyphes mystérieux, des pots de terre cuite remplis d'ingrédients pour les préparations du mage, un chaudron de feu (dans le coin sud-ouest).

B) Une statue représentant un hobgobelin en armure garde l'endroit. C'est un golem de pierre qui s'animerait sur demande de son maître et attaquerait les intrus.

C) Chambre de Vérus.

D) un escalier mène sur le toit de la tour.



A) Escalier. La porte donnant sur le toit peut être verrouillée de l'extérieur. Crocheter cette porte demande un **test de Dextérité Diff. +3**. On peut aussi tenter de la défoncer (**test de Force, Diff. +4**).

B) Le toit de la tour est une plateforme à créneaux. Un obélisque de pierre se dresse au centre de l'espace ouvert.

C) L'apothicaire Vérus a tracé des runes de téléportation au sud de l'obélisque.

Si le mage est acculé par les PJ, il tentera de s'enfuir par le toit et quitter la tour via les runes de téléportation.

Vérus fait partie de la Guilde des Mages. S'il réussit à s'enfuir, il ira sans doute demander de l'aide à ses collègues de la Guilde. Les PJ risquent d'avoir quelques ennuis.

GOLEM DE PIERRE HOBGOBELIN

Nombre: 1

Taille: moyenne

Dé de vie: 4 (d10)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 17

Attaque(s): lame de pierre (1d8)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: -

Alignement: Loyal Neutre

Type: créature artificielle (et magique)

Trésors: -

XP: 140

VERUS, MAGICIEN

Nombre: 1

Taille: normal

Dé de vie: 6 (d4)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 11

Attaque(s): dague (1d4)

Sorts: Projectile magique (1d4+1)

Mains brûlantes (1d2+3)

Sommeil (2d4 HP)

Flèche acide (2d4 pendant 2 rounds)

Lévitacion

Sauvegarde: Mental

Intelligence: moyenne

Alignement: Loyal Neutre

Type: humanoïde

Trésors: 8d4x10 po (65%), 1d4+3 gemmes (40%),

1d2+3 objets extra. (40%), 1 objet magique (20%) (cfr.

M&T p 94)

XP: 232

Épilogue & XP

D'une façon ou d'une autre, les PJ entrèrent en possession de la carte tant convoitée.

Si Vérus a réussi à s'enfuir, il y a fort à parier qu'il ira demander de l'aide à ses collègues de la Guilde des Mages.

Dans ce cas, les PJ seront déclarés hors-la-loi et auront tout intérêt à quitter la cité au plus vite.

De toute manière, une fois la carte décryptée, l'étape suivante de leur quête devrait leur faire quitter la ville pour les territoires du nord.

Si Vérus est tué, la Guilde des Mages ouvrira une enquête. Les PJ ont intérêt à faire profil bas et à quitter la ville.

S'emparer de la carte rapporte 250 XP à chaque PJ. Le faire sans se faire repérer par Vérus rapporte 100 XP supplémentaires à chaque membre du groupe.

À suivre...

Cette petite aventure n'est que le premier épisode de la campagne de la Tour des Seigneurs Trolls.

Les PJ ont en leur possession une carte qui, une fois décryptée, devrait les conduire dans les lointains territoires du nord.

Vivez la suite des aventures de la Compagnie _____ dans le chapitre II de la campagne de la Tour des Seigneurs Trolls qui s'intitulera « Par monts et par vaux ».

ANNEXES I

Autres personnages, autre compagnie et début alternatif pour l'aventure

Autres personnages, autre compagnie

Et si les joueurs ne veulent pas des personnages prêtirés proposés à la page 1 ?

Pas de problèmes. Laissez-les créer les personnages qui leur conviennent et faites quelques adaptations.

Plus facile à dire qu'à faire me direz-vous.

J'ai moi-même été confronté à ce problème. Mes joueurs ont dédaigné les prêtirés, préférant créer des personnages un peu différents.

Deux des prêtirés ont été choisis: la magicienne et le barbare.

Le voleur a laissé la place à un assassin.

Le chevalier et le nain guerrier ont été laissés de côté.

Un moine combattant s'est ajouté au groupe.

Je me suis donc retrouvé avec une Compagnie _____ composée d'une magicienne elfe, d'un assassin, d'un moine et d'un barbare demi-orque.

La Compagnie était au départ un groupe d'aventuriers à tendance neutre à bonne.

Avec cette nouvelle composition et notamment l'ajout d'une assassin dans le groupe, je me suis dit qu'une orientation un peu plus sombre pourrait tenter mes joueurs.

Je leur ai donc proposé de teinter la Compagnie _____ d'un vernis de criminalité et de filouterie.

La Compagnie est devenue un groupe de mercenaires d'alignement neutre à mauvais, guidés par l'intérêt pécunier.

L'assassin est un être froid et calculateur.

Le barbare est une machine à tuer imprévisible.

La magicienne elfe a du sang sombre dans les veines et lit un peu trop de grimoires de magie noire.

Le moine est un errant en quête de spiritualité; il obéit à un code de conduite connu de lui seul.

Avec un tel groupe, le début de l'aventure et notamment l'épisode de l'embuscade des malfrats était à revoir.

L'idée de base était de scinder le groupe en deux et de permettre aux deux groupes de participer à une petite rixe urbaine histoire de chauffer les dés.

Le groupe étant plus réduit (4 personnages au lieu de 5) et d'orientation « mauvaise », j'ai opté pour une mise en scène un peu différente.

Début alternatif pour l'aventure

La Compagnie _____ s'est donné rendez-vous à la nuit tombée à la taverne du Chaudron Qui Bouillonne, dans les bas-fonds de la cité.

C'est un endroit sombre et enfumé, fréquenté par bon nombre d'aventuriers, voleurs, brigands, mercenaires en quête d'employeurs, contrôleurs des impôts et marchands de tapis.

L'endroit tout indiqué pour préparer un mauvais coup.

Les passages des bas-fonds forment un véritable labyrinthe, un coupe-gorge où il vaut mieux rester sur ses gardes.

L'assassin du groupe se déplace silencieusement, d'ombre en ombre, escaladant les murets, sautant de toit en toit tel un félin, les yeux aux aguets, les oreilles à l'écoute des bruits de la nuit.

Remontant la ruelle vers la Taverne du Chaudron Qui Bouillonne, la magicienne accélère le pas. Elle a rendez-vous avec les autres membres de la Compagnie. L'affaire est assez urgente...

Soudain des ombres surgissent des ombres... quatre silhouettes armées de lames courtes... bientôt rejointes par deux autres assaillants derrière elle, lui coupant toute retraite.

« Salut ma belle... c'est pas un quartier pour une jolie colombe comme toi tu sais... » ricane l'un d'eux.

Leur proie semblant vulnérable, les 6 malfrats ne vont pas se jeter sur elle d'emblée. Ils vont d'abord s'amuser un peu. Laissez la magicienne se défendre seule pendant deux ou trois rounds puis faites intervenir le moine et le barbare.

L'assassin est accroupi, silencieux sur un toit. Il observe la scène avec intérêt et prend un plaisir un peu malsain à imaginer comment il pourrait tuer chacun des 6 brigands...

Si la situation tourne vraiment mal, il interviendra.

Alors que la magicienne défend chèrement sa vie (et sa vertu), une silhouette massive se dessine au coin de la rue, suivie par une ombre plus petite.

Le barbare demi-orque observe la scène d'un air dubitatif tandis que son compagnon serre les poings et exécute quelques mouvements d'assouplissement.

« On dirait que notre amie l'elfe a quelques ennuis » constate le moine.

« Moi, je dirais que ce sont ces six affreux qui ont des ennuis », corrige le demi-orque d'une voix rocailleuse, tout en brandissant une massue de la taille d'un arbre...

BRIGANDS DES BAS-FONDS

Nombre: (cfr. scénario)

Taille: normale

Dé de vie: 1 (d8)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 12

Attaque(s): épée courte (1d6+1)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Loyal Mauvais

Type: humanoïde

Trésors: 2d4x10 po, 1d4 gemmes (10%), 1d2 objets extra. (10%), 1 objet magique (5%) (cfr. M&T p 94)

XP: 6

Une fois les six malfrats neutralisés, les PJ franchissent les quelques mètres qui les séparent des portes de la Taverne du Chaudron Qui Bouillonne...

ANNEXES II

La cité de Blackmoor

La cité de Blackmoor

La compagnie des PJ débute ses aventures dans une cité. Le nom de cette cité est volontairement omis afin de vous permettre d'adapter aisément ce scénario à votre propre campagne et monde de jeu.

Les pages qui suivent vous présentent la ville de Blackmoor qui pourrait être la cité dont il est question dans ce scénario.

Visite guidée de la ville

La cité de Blackmoor était à sa fondation une forteresse frontalière dont la mission était de surveiller les limites septentrionales des Vieux Royaumes.

Aujourd'hui, la ville-garnison a grandi et est devenue une grande cité, carrefour commercial des corporations marchandes du nord. La cité abrite également une puissante guilde de magiciens, un grand nombre de temples et plusieurs ordres guerriers.

Comme toute grande cité, les bas-fonds de Blackmoor sont contrôlés par la pègre.

Politiquement, Blackmoor reste une ville de province.

Sa situation au nord des Vieux Royaumes la désigne comme une des clés de la frontière septentrionale des Royaumes.

Le **Baron Dekmar de Tolzen**, gouverneur de la cité, a à son service une garnison d'un demi millier d'hommes et a pour charge la surveillance de la frontière.

Les guerres avec les gobelins et les orques font partie du passé mais les routes du nord restent dangereuses et les forêts sont encore infestées par la vermine goblinoise.

Ci-contre, un plan général de la cité de Blackmoor.

La ville est divisée en différents quartiers séparés les uns des autres par des remparts.

Au sud de la cité, les fortifications sont longées par le fleuve.

On le franchit par trois ponts donnant tous sur la grand'route du sud.

Aucune route ne traverse la forêt à l'est et à l'ouest de la cité. Seule une autre route, celle du nord et des territoires sauvages, prend naissance aux portes septentrionales de la cité et s'enfonce dans les forêts.

Les lieux importants de la cité sont annotés sur la carte ci-contre.

A) Le palais du gouverneur et la caserne principale de la milice.

B) Le palais des mages et la Grande Bibliothèque, lieu de rassemblement de la Guilde des Magiciens de Blackmoor.

C) Le temple de la Sainte Lumière, lieu de prière et centre du culte dans la région.

D) Les grandes Arènes de Blackmoor abritent plusieurs ordres combattants et organisent des jeux de guerre où chacun est invité à prouver son courage et sa force (contre monnaie sonnante; les paris vont bon train autour des arènes).

E) Les bas-fonds de la ville, un labyrinthe de ruelles, de passages sombres et de rues sinueuses; des auberges et des tavernes, des salles de jeux et des maisons-closes.

F) Le quartier des artisans et des commerçants. On y vend et on y achète tout et n'importe quoi. Si vous cherchez des éléments pour compléter votre équipement ou si vous voulez écouler du butin, c'est l'endroit rêvé... mais il faut savoir marchander un peu.

G) La tour de l'apothicaire Vêrus, membre de la Guilde des Magiciens de Blackmoor.

H) La nécropole, un quartier entièrement dédié aux demeures d'éternité des habitants fortunés de la cité. Cet endroit est occupé exclusivement par des tombes, des cryptes et des chapelles. Un ordre religieux, les Prêtres Sombres, s'occupe de l'entretien de l'endroit. Ce sont eux qui s'occupent de l'organisation des enterrements et du culte des morts.

Le palais du gouverneur

Le palais du Baron Dekmar de Tolzen est une imposante bâtisse fortifiée. Le corps principal du bâtiment est couvert par un vaste dôme. C'est un dédale de couloirs et de salles richement décorées.

L'endroit est défendu en permanence par plusieurs escouades de gardes. Une centaine d'hommes sont en permanence affectés à la surveillance du palais.

Le palais abrite le Baron et sa famille mais aussi une grande partie de la noblesse locale venue à Blackmoor pour exercer son droit de parole au conseil du gouverneur.

La grande salle du conseil se trouve d'ailleurs juste en dessus du dôme géant qui surplombe le palais.

Le palais emploie également un grand nombre de serviteurs (on estime leur nombre à 150 environ).

En cas de guerre, le palais peut devenir (en théorie) une véritable forteresse et tenir un siège de plusieurs mois s'il le faut. Le palais dispose de cuisines, de réserves et d'un puit pour l'approvisionnement en eau.

La Guilde des Mages et la Grande Bibliothèque

Non loin du palais se dresse un édifice à l'architecture baroque abritant la Guilde des Mages et la Grande Bibliothèque de Blackmoor.

Cet endroit est composé de salles d'apparat et d'auditoires où se rassemblent les mages de la cité et de toute la région.

Hormis les mages, l'endroit est fréquenté par un nombre difficilement estimable d'aspirants magiciens, d'apprentis ou de disciples en quête de sagesse.



ANNEXES II

Les bâtiments de la Guilde abritent aussi la Grande Bibliothèque, un véritable trésor de grimoires anciens et d'antiques parchemins. Même si la plupart des mages conservent dans leurs propres demeures leurs précieux manuscrits et livres, la Grande Bibliothèque a réussi à collecter un nombre impressionnant de connaissances sous les formes les plus diverses.

Le grand maître de la Guilde des Mages est un vénérable vieillard nommé **Regulus**. On le dit âgé de plus de 120 ans, ce qui est exceptionnel pour un humain. Certains racontent que sa longévité serait le fruit de manipulations magiques et de potions mais d'autres prétendent que maître Regulus aurait signé des pactes impies avec les forces démoniaques en échange d'une longue vie.

Le temple de la Sainte Lumière

Les lieux de culte sont rassemblés dans un quartier spécifique. La basilique d'or abrite les reliques de saints locaux ainsi que différentes chapelles. Le quartier religieux regroupe également les logements du clergé local.

La surveillance et la sécurité du Temple de la Sainte Lumière sont assurés par une troupe de soldats ecclésiastiques menée par un paladin. Ces hommes d'armes ont la charge de la garde du quartier religieux et des saintes reliques.

Le quartier religieux offre certains services à la population comme des soins (plusieurs temples ouvrent leurs portes dès le levé du soleil pour offrir des soins à prix démocratiques), des repas gratuits pour les plus pauvres, des offices religieux et rituels sacrés.

Ci-dessous, quelques tarifs pratiqués dans le quartier religieux et dans les temples:

- Bénédiction (1 po)

Le groupe bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts pendant une semaine, pour peu que les adversaires soient des créatures mauvaises (orques, gobelins, trolls, etc.)

- Soins mineurs (1 po)

Le blessé recouvre 1d6 points de vie.

- Soins majeurs (2 po)

Le blessé recouvre 2d6 points de vie. Si la blessure est mortelle, celle-ci guérit et l'état du blessé se stabilise.

- Potion(s) de soins mineurs (2 po/potion)

Ces potions permettent de regagner 1d6 points de vie.

- Potion(s) de soins majeurs (3 po/potion)

Ces potions permettent de regagner 2d6 points de vie. Si la blessure est mortelle, celle-ci guérit et l'état du blessé se stabilise.

- Messe (5 po)

Même effet que la bénédiction mais pendant 1 mois.

- Enterrement (5 po)

Le mort est inhumé selon les rites sacrés de la Sainte Lumière. La cité de Blackmoor possède un espace spécialement dédié à l'inhumation des morts au nord-ouest de la ville, la nécropole. Une fois les rites célébrés, les dépouilles sont confiées à l'ordre des Prêtres sombres, une confrérie dédiée au culte des morts.

- Résurrection (1000 po)

Le mort revient à la vie.

Ses blessures guérissent miraculeusement.

Le clergé de Blackmoor est dirigé par **Théodos Rigmal**, primat de l'église de la Sainte Lumière.

Le chef des paladins du temple se nomme **Gregor de Durnbein**.

Les arènes de Blackmoor

Les arènes de Blackmoor se trouvent au sud de la cité.

A l'origine, c'était un quartier occupé par les forges et les artisans nains. On y trouve surtout des armuriers.

Plusieurs guildes guerrières s'y installèrent. Chacun possédait ses quartiers et son propre terrain d'entraînement.

Plus tard, les guildes organisèrent des joutes entre leurs combattants. Ces joutes permettaient de désigner les meilleurs combattants et ajoutaient un peu de piment dans la vie monotone des mercenaires locaux. Les gagnants se voyaient offrir des prix plus qu'intéressants.

Finalement, les guildes financèrent la construction d'espaces réservés exclusivement au combat et au maniement des armes, endroits actifs toute l'année (et plus uniquement lors des foires et des fêtes locales).

Des ordres de gladiateurs virent le jour, encouragés par la pègre locale qui avait déjà mains mises sur les paris qui s'étaient spontanément mis en place lors des combats.

Les arènes de Blackmoor étaient nées.

Aujourd'hui, n'importe qui peut s'inscrire pour participer aux combats des arènes de Blackmoor. Le coût de l'inscription est d'une pièce d'or.

Les règles des combats sont des plus simples: les protagonistes s'affrontent jusqu'à la mort de l'adversaire ou jusqu'à ce que celui-ci demande grâce.

Les enjeux diffèrent d'un combat à l'autre, suivant les paris et les cotes des combattants.

GLADIATEURS

Nombre: 1 à 5

Taille: normale

Dé de vie: 1 (d8)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 12 à 14

Attaque(s): épée courte (1d6+1), lance (1d6+1), massue (2d4+1), filet (immobilise l'adversaire)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Neutre

Type: humanoïde

Trésors: -

Les premiers combats des PJ qui souhaitent s'inscrire aux arènes les opposeront à des gladiateurs de premier niveau. Par la suite, la force des adversaires ira grandissante. Chaque combat gagne leur fera gagner de 3 à 5 po. Au fil des combats, les PJ deviendront célèbres et leurs gains augmenteront en conséquence (chaque combat pourra alors rapporter de 6 à 10 po). Bien entendu, il est toujours possible d'augmenter encore les rentrées d'argent en faisant des paris.

Les bas-fonds de la cité

L'endroit est un labyrinthe de ruelles et de passages sombres, de tavernes, d'auberges glauques, de maisons closes et de tripots clandestins.

Pour une poignée de pièces d'or, on peut tout avoir, et tout perdre aussi en une seule nuit.

C'est dans ce cloaque où même la milice hésite à entrer que se trouve la taverne du Chaudron Qui Bouillonne, lieu de rendez-vous des PJ au début de l'aventure.

Se balader dans les ruelles du cloaque n'est pas sans danger. On peut y faire de très très mauvaises rencontres.

ANNEXES II

Il y a plusieurs bandes de brigands qui se disputent le contrôle des quartiers et des arrières-cours, sous le regard amusé de la Guilde des Voleurs.

Lorsque les PJ arpentent les rues des bas-fonds de Blackmoor, ils ont une chance sur 5 de se faire assaillir par des brigands.

BRIGANDS DES BAS-FONDS

Nombre: (cfr. scénario)

Taille: normale

Dé de vie: 1 (d8)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 12

Attaque(s): épée courte (1d6+1)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Loyal Mauvais

Type: humanoïde

Trésors: 2d4x10 po, 1d4 gemmes (10%), 1d2 objets extra. (10%), 1 objet magique (5%) (cfr. M&T p 94)

XP: 6

La pègre locale est dominée par un certain **Lugo Mortis**, chef des Anges Noirs, un des groupes d'assassins les plus efficaces de la cité.

Les Anges Noirs comptent plusieurs notables dans la liste de leurs illustres clients.

Toutes les bandes de la cité doivent rapporter à la Guilde des Anges Noirs. Les indépendants n'ont qu'une espérance de vie limitée à Blackmoor.

Lugo Mortis a également pas mal d'intérêts dans le commerce local. Ces agents ont infiltré et contrôlent certains rouages des guildes commerciales.

Le quartier des artisans et des commerçants

C'est le secteur le plus actif de la cité.

La Guilde des artisans et des marchands est sans aucun doute l'organisation la plus riche de la ville. Les artisans sont encore subdivisés en plusieurs corporations dont les représentants siègent au Conseil de la cité.

Le gouverneur de la cité, le baron Dekmar de Tolzen, est le dirigeant officiel de la cité mais il ne pourrait exercer son pouvoir sans l'appui des Guildes.

Le quartier des artisans et des marchands est composé d'une succession d'entrepôts, de fabriques, de magasins et de places de marché. On peut tout y vendre et tout y acheter.

Le grand maître de la Guilde des Artisans est un gnome nommé **Rialtho Wudor**.

Outre la protection de la milice locale, le maître de la Guilde dispose de sa propre garde rapprochée.

Le chef des marchands est un nain du nom de **Grimli**.

Il est aussi le chef des différents clans nains qui peuplent la cité. Des groupes armés de nains parcourent le quartier des marchands pour assurer la sécurité et la sérénité des transactions commerciales.

Les nains de Blackmoor sont des descendants des clans nains qui ont fui les montagnes du nord après la chute des royaumes nains lors de la guerre contre les gobelins il y a trois siècles.

La nécropole

Le quartier des cimetières, appelé aussi la Nécropole, est le domaine de la mort et des Moines Sombres, un ordre religieux dédié au culte des défunts et de la Nuit Éternelle.

L'endroit est assez ouvert. Pas de gardes.

Les Moines Sombres occupent un monastère au sud de la nécropole. Le reste est un vaste cimetière aux allées bordées de tombes, de cryptes et de chapelles.

Même les plus courageux ne peuvent s'empêcher de frissonner en parcourant les ruelles froides et mortes de la nécropole. L'endroit est déjà lugubre en plein jour mais il devient carrément inquiétant à la nuit tombée.

On raconte que les cryptes abriteraient des choses non-mortes qui erreraient la nuit en quête de chair vivante.

Les Moines Sombres eux-mêmes ne se risquent pas la nuit dans la nécropole.

Pourtant l'endroit attire une certaine frange de la pègre locale: les pilliers de tombes. Ils sont une réalité avec laquelle il faut composer.

Ceux qui en ont les moyens font installer des mécanismes de protection, des pièges, pour s'assurer un repos éternelle non troublé par la visite des vivants qui voudraient les délester des trésors avec lesquels ils se sont faits inhumés.

Ces pièges sont de nature mécanique ou magique.

Les pilliers de tombes doivent se montrer très prudents car dans la majeure partie des cas, les pièges sont mortellement dangereux.

Lugo Mortis, le chef de la Guilde des Voleurs de Blackmoor, tolère les activités des pilliers de tombes même s'il ne les reconnaît pas comme faisant partie de sa Guilde. Il estime sans doute que voler des morts est indigne d'un voleur véritable. Même les truands ont de l'honneur.

Pourtant le fruit des rapines nocturnes des pilliers de tombes a un impact non négligeable sur le marché noir des objets précieux et magiques, impact financier intéressant pour la Guilde des Voleurs et les receleurs de tout poil.

Les personnages non-joueurs

Dans les pages précédentes, nous avons fait tenter de vous donner une vue d'ensemble de la cité de Blackmoor et de son organisation géographique et politique. Les différentes factions en présence dans la ville sont toutes menées par des chefs, des responsables, des représentants de l'autorité dont nous nous sommes contentés de citer les noms.

Nous allons les reprendre ici un à un et en donner une description aussi précise que possible.

Le Baron Dekmar de Tolzen est le gouverneur de la cité. Issu de l'aristocratie nordique, il a été nommé par le Haut Conseil des Royaumes pour diriger la cité de Blackmoor.

Le baron compte de nombreux vassaux dans la région et est fort respecté. C'est un homme d'âge mûr, réfléchi et aussi habile en politique qu'à l'épée.

Lors des audiences privées, le baron aime à porter une tunique de cuir souple sous une ample cape rouge bordé de fourrure, des bottes hautes en cuir noir et un ceinturon auquel est attachée une dague. Lorsqu'il part au combat, la préférence du baron va à une cotte de mailles, porté sous la même cape rouge bordé de fourrure.

Il est respectueux de la loi et des usages religieux.

Homme d'armes et esprit rationnel, il ne s'intéresse guère à la magie, ce qui lui vaut un certain mépris de la part du mage Regulus.

Il n'apprécie guère le primat Théodos dont les mœurs douteuses lui semblent peu compatibles avec sa fonction religieuse.

Ses relations avec le milieu marchand sont plutôt bonnes; les taxes sur les transactions commerciales restent très raisonnables.

Tout semble être pour le mieux dans le meilleur des mondes et pourtant le gouverneur Dekmar a un sérieux problème.

Ce problème, c'est Lugo Mortis.

L'homme est connu pour ses liens avec la pègre. On le soupçonne d'être LE maître de l'obscur Guilde des Voleurs.

Le gouverneur respecte les lois et dans cette optique, il devrait faire arrêter Lugo Mortis sur le champ et l'emprisonner (ou même le faire exécuter).

Pourtant, Lugo Mortis est toujours en liberté et semble mener ses petites affaires en toute impunité.

ANNEXES II

Le noeud du problème est le suivant: si Lugo Mortis disparaissait, son remplaçant ne risque-t-il pas d'être encore pire que lui. Entre deux maux, il faut choisir le moindre.

Ainsi, Lugo Mortis continue à être le maître des Voleurs et le gouverneur lui laisse une relative liberté dans les bas-fonds de la cité.

Cette position politique ne manque pas de susciter quelques critiques, notamment de la part du paladin Gregor de Durnhein qui ne comprend pas pourquoi le gouverneur ne nettoie pas la cité de sa vermine criminelle.

L'avis de son supérieur, le primat Rigmal, est plus nuancé.

Le Baron Dekmar de Tolzen

Taille: normale

Dé de vie: 5 (d8)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 16

Attaque(s): épée longue (1d8+5)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Loyal Neutre

Type: humanoïde

Trésors: -

XP: -

Regulus est le maître de la Guilde des Mages.

Mage vénérable et très puissant, il a la charge de la Grande Bibliothèque où sont archivés les connaissances antiques sous la forme de grimoires et de parchemins.

La Guilde des Mages de Blackmoor n'est certes pas l'ordre de magie le plus puissant des Vieux Royaumes mais elle compte tout de même parmi ses rangs d'illustres sorciers.

Regulus ne se mêle que très peu aux affaires de la cité.

Un de ses disciples assiste régulièrement aux réunions du conseil de la cité mais l'intervention des mages dans les choses de la ville s'arrête là.

Regulus est un homme vieux, très vieux. On le dit âgé de 150 ans. Certains racontent que le vieillard est maintenu en vie par des sortilèges mais d'autres n'hésitent pas à murmurer que le mage a conclu des pactes avec les forces démoniaques en échange d'une vie prolongée.

Regulus, mage

Taille: normale

Dé de vie: 8 (d4)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 12

Attaque(s): bâton de magie (1d6)

Sorts: projectile magique (1d4+4)

Lumière

Bouclier (C 16-18)

Flèche acide (2d4)

Invisibilité

Peur

Mur de glace

Tempête de glace (5d6)

Sphère électrique (5d6)

Boule de feu (5d6)

Globe d'invulnérabilité (bloque les sorts des niveaux 1 à 4)

Invocation de monstres (6 dés de vie)

Téléportation

Animation des morts

Télékinésie

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Chaotique Neutre

Type: humanoïde

Trésors: -

XP: -

Théodos Rigmal est le premier primat de l'église de la Sainte Lumière à Blackmoor. La religion occupe une place assez importante dans la vie quotidienne des habitants des Vieux Royaumes (du moins les humains) aussi le primat a-t-il la charge du salut spirituel des croyants.

Lui et son clergé entretiennent les temples et assurent les services religieux.

Théodos Rigmal est un homme bedonnant, un visage bouffi, de petits yeux porcins, le tout emballé dans une robe ecclésiastique au luxe tapageur.

Si le peuple est très croyant, il n'apprécie guère le primat en charge. L'homme pue le luxe, ce qui déplaît assez aux petites gens. Des rumeurs sur la vertue douteuse du primat et sur certains faits que la moral réprouve ont terni quelque peu son image public.

Théodos Rigmal, prêtre

Taille: normale

Dé de vie: 3 (d8)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 10

Attaque(s): dague (1d4)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Neutre

Type: humanoïde

Trésors: -

XP: -

Gregor de Durnhein est paladin au service de l'église de la Sainte Lumière. Il commande la garnison chargée de la protection des temples et attachée à la personne du primat.

Gregor est un homme juste et très pieux. Son serment d'obéissance le lie à l'église et l'oblige à servir ses représentants, même s'il désapprouve la conduite du primat dont les moeurs sont à la limite de la morale.

Il estime qu'un représentant de l'église doit vivre dans la pauvreté et l'humilité. Il juge les atours du pontif trop luxueux et déplacés pour un représentant de la Sainte Lumière.

Mais il n'est qu'un simple paladin et ne peut faire qu'une chose: obéir.

Sa désapprobation va aussi à l'encontre du Baron Dekmar. Il trouve que ce dernier devrait nettoyer la cité de sa vermine criminelle plutôt que de tolérer les menées d'êtres tels que Lugo Mortis.

D'une certaine façon, Gregor est un idéaliste.

Gregor de Durnhein, paladin

Taille: normale

Dé de vie: 5 (d10)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 17 (armure complète)

Attaque(s): épée sainte (1d10)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Loyal Bon

Type: humanoïde

Trésors: -

XP: -

Lugo Mortis est le maître de la sinistre Guilde des Voleurs.

Il contrôle les bas-fonds de la cité. Son organisation éteint son influence sur la ville entière.

Ses hommes opèrent dans toute la ville.

Il a des intérêts à la Guilde des Marchands. Certains magasins de la cité sont des comptoirs où sont revendus le butin des rapines des voleurs au service de Lugo Mortis.

ANNEXES II

Le maître de la Guilde des Voleurs est un homme entre deux âges, le corps souple et maigre. Il porte une tunique de cuir sombre sous une cape noir à capuchon. Il est toujours armé (dague et épée courte). Lugo Mortis est comme la corde d'un arc: toujours tendu, sur ses gardes, aux aguets. Il frappe vite et fort, des coups mortels.

Lugo Mortis est en quelque sorte le second maître de la cité. Il prend néanmoins garde à ce que ses activités criminelles restent discrètes et ne mettent pas en danger l'économie de la ville, cela afin de ne pas attirer la vindicte du Baron Dekmar de Tolzen. Il n'apprécie guère le paladin Gregor de Durnhein; il sait que ce dernier n'attend qu'une chose: une occasion pour le pendre à une corde ou lui trancher la tête. Il connaît certains secrets de certaines personnes, notamment le primat Rigmal. Cela lui assure une relative impunité.

Lugo Mortis, maître de la Guilde des Voleurs
Taille: normale
Dé de vie: 5 (d6)
Mouvement: 6m
Classe d'Armure: 15
Attaque(s): dague (1d4+5), épée courte (1d6+5)
Capacité(s) spéciale(s): -
Sauvegarde: Physique
Intelligence: Moyenne
Alignement: Chaotique Neutre
Type: humanoïde
Trésors: -
XP: -

Rhialto Wudor, maître de la Guilde des Artisans, contrôle et supervise les activités des artisans de la cité. C'est un gnome rusé et habile. Il est petit (comme tous les gnomes) et bedonnant. Ses yeux sont perpétuellement en mouvement, scrutateurs, attentifs.

Rhialto Wudor, maître de la Guilde des Artisans
Race: gnome
Taille: petite
Dé de vie: 4 (d6)
Mouvement: 4m
Classe d'Armure: 12
Attaque(s): dague (1d4+4)
Capacité(s) spéciale(s): -
Sauvegarde: Mental
Intelligence: Elevé
Alignement: Neutre
Type: gnome
Trésors: -
XP: -

Grimli est le chef des marchands. Comme la plupart des nains, il a une affinité toute particulière avec les métaux et les pierres précieux. Il possède un sens inné du commerce (encore un trait des nains)

Grimli, chef des marchands
Race: nain
Taille: petite
Dé de vie: 8 (d6)
Mouvement: 6m
Classe d'Armure: 13
Attaque(s): marteau de guerre (1d10+2)
Capacité(s) spéciale(s): -
Sauvegarde: Physique
Intelligence: Moyenne
Alignement: Chaotique Neutre
Type: nain
Trésors: -
XP: -

Synopsis d'aventures à Blackmoor

La ville de Blackmoor est le cadre de la première aventure de la campagne de la Tour des Seigneurs Trolls. Le vol de la carte de l'apothicaire Verus n'est qu'une aventure possible parmi une multitude de péripéties possibles entre les murs de la cité de Blackmoor. Pour vous aider à imaginer et mettre en place d'autres aventures à Blackmoor, voici quelques idées en vrac.

Escorte

La Guilde des Marchands de la cité engage des hommes d'armes pour escorter ses convois sur la route du nord, rendue dangereuse par une recrudescence de l'activité goblinoïde.

Espionnage industrielle

Rhialto Wudor a mis au point un procédé révolutionnaire pour fabriquer une poudre noire explosive. Ce nouveau matériau et ses propriétés particulières risquent d'attirer l'attention et l'envie des autres chefs artisans. Des rumeurs ont déjà circulé concernant le potentiel destructeur de cette poudre. Rhialto craint que des concurrents ne tentent de lui ravir ses secrets. Il engage les PJ pour assurer la protection de la recette de cette fameuse poudre noire.

Une autre possibilité de scénario serait de placer les PJ au service d'un concurrent désireux s'approprier la recette de la poudre explosive.

Gladiateurs, honneur et gloire

Les arènes de Blackmoor offrent des opportunités de faire fortune rapidement, pour peu qu'on soit doué dans le maniement des armes. Les PJ décident de participer aux combats organisés. Certains d'entre eux pourraient aussi mettre en place un système de paris. Attention aux combats truqués. La Guilde des Voleurs veille.

L'or des morts

Le quartier des morts, appelé aussi la Nécropole, est régulièrement visité par des voleurs et des pilleurs de tombes. Une riche famille de la cité engage les PJ pour surveiller la crypte familiale où un de leurs parents vient d'être inhumé récemment. Le mort s'est fait enterrer avec des bijoux précieux et des vêtements funéraires réhaussés d'or et d'argent.

Vous pouvez aussi placer les PJ dans la position des pilleurs de tombes.

La nécropole est entretenue par les Moines Sombres mais il n'y a peut-être pas que des morts dans les catacombes et les allées obscures du quartier funéraire.

Sainte relique

Une sainte relique a été volée dans une des chapelles du Temple de la Sainte Lumière. Il s'agit d'un bouclier béni ayant appartenu à un paladin légendaire nommé Baltus. Les autorités locales n'ont pas encore réussi à retrouver les voleurs. L'affaire risque de dégénérer et les fidèles sont très mécontents. Le primat Rigmal charge le paladin Gregor de Durnhein de mener l'enquête. Celui-ci fera appel aux services des PJ pour le seconder dans cette affaire.

Les PJ peuvent aussi être les voleurs qui doivent dérober le bouclier. La chapelle ainsi que le quartier des temples est gardée par les paladins de la Sainte Lumière. Le commanditaire des PJ n'est autre que Lugo Mortis (qui doit lui-même livrer la relique à un certain Zoltan).

C A S T L E S & C R U S A D E S

NOM DU PERSONNAGE

RACE

CLASSE

ALIGNEMENT

XP & NIVEAU

LANGUES PARLÉES

RELIGION & DIVINITÉS

CAPACITÉS RACIALES

TALENTS DE CLASSE

CARACTÉRISTIQUE(S) PRINCIPALE(S)

CARACTÉRISTIQUES		MODIF.	JETS DE SAUVÉGARDE
	FORCE		PARALYSIE & ÉCRASEMENT
	DEXTÉRITÉ		SOUFFLES & PIÈGES
	CONSTITUTION		MALADIES, DRAINS D'ÉNERGIE & POISON
	INTELLIGENCE		MAGIE & ILLUSION
	SAGESSE		CONFUSION, MAGIE DIVINE, PÉTRIFICATION & MÉTAMORPHOSE
	CHARISME		ATTAQUE MORTELLE, CHARME & PEUR

Test de Caractéristique = d20 + Modif. (+ Niveau) + Bonus/Malus ≥ Niveau de Difficulté

COMBAT

CA = 10 + + + +
CLASSE D'ARMURE ARMURE BOUCLIER MODIF. DEX. AUTRE BONUS

ATTAQUE = d20 + + +
COMBAT EN MÊLÉE MODIF. FORCE BONUS ATTAQUE AUTRE BONUS

ATTAQUE = d20 + + +
COMBAT À DISTANCE MODIF. DEX. BONUS ATTAQUE AUTRE BONUS

POINTS DE VIE
 MOUVEMENT

ARMURE
 BOUCLIER BLESSURES
 CASQUE

MAGIE ET SORTILÈGES

NOMBRE DE SORTS / JOUR

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Niv. 0	1er	2ième	3ième	4ième	5ième	6ième	7ième	8ième	9ième

Sorts mémorisés



<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

ARMES

DESCRIPTION	BONUS	DÉGATS	NOTES

EQUIPEMENT

TRÉSORS & OBJETS MAGIQUES

F I C H E D E P E R S O N N A G E

C A S T L E S & C R U S A D E S

Grüm

NOM DU PERSONNAGE

Demi-orque

RACE

Barbare

CLASSE

Chaotique Neutre

ALIGNEMENT

0

Niv. 1

XP & NIVEAU

Commun, Orque, Troll, Nain, Gobelin

LANGUES PARLÉES

RELIGION & DIVINITÉS

Vision nocturne (12m)

CAPACITÉS RACIALES

Odorat exacerbé

Prouesse martiale (CA+1 si ne porte pas d'armure)

Résistance à la maladie (JdS +2)

Sens du combat (Att. dans le dos, bonus/2)

TALENTS DE CLASSE

Force primale (JdS +1 paralysie, métamorphose, pétrification, attaque mortelle)

Rage Berserker (3e niv.)

Puissance primale (5e niv.)

Volonté primale (8e niv.)

CARACTÉRISTIQUE(S) PRINCIPALE(S)

CARACTÉRISTIQUES		MODIF.	JETS DE SAUVÉGARDE
17	FORCE	+2	PARALYSIE & ÉCRASEMENT
16	DEXTÉRITÉ	+2	SOUFFLES & PIÈGES
17	CONSTITUTION	+2	MALADIES, DRAINS D'ÉNERGIE & POISON
11	INTELLIGENCE	+0	MAGIE & ILLUSION
14	SAGESSE	+1	CONFUSION, MAGIE DIVINE, PÉTRIFICATION & MÉTAMORPHOSE
13	CHARISME	+1	ATTAQUE MORTELLE, CHARME & PEUR

Test de Caractéristique = d20 + Modif. (+ Niveau) + Bonus/Malus ≥ Niveau de Difficulté

COMBAT

CA	14	=10+	+2	+	(+1)	+	+2	+	
CLASSE D'ARMURE			ARMURE		BOUCLIER		MODIF. DEX.		AUTRE BONUS
ATTAQUE	=d20+	+2	+	+0	+				12
COMBAT EN MÊLÉE			MODIF. FORCE		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS		POINTS DE VIE
ATTAQUE	=d20+	+2	+	+0	+				6
COMBAT À DISTANCE			MODIF. DEX.		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS		MOUVEMENT
Armure de cuir +2									
ARMURE									
BOUCLIER									
Coiffe de cuir +1									
CASQUE									

MAGIE ET SORTILÈGES

NOMBRE DE SORTS / JOUR

Niv. 0	1er	2ième	3ième	4ième	5ième	6ième	7ième	8ième	9ième

Sorts mémorisés



- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

ARMES

DESCRIPTION	BONUS	DÉGATS	NOTES
Massue		1d8	
Couteau		1d4	

EQUIPEMENT

Tunique épaisse, peau de bête, bottes
Rations (pour une semaine)
5 torches, sac de toile

TRÉSORS & OBJETS MAGIQUES

12 po

C A S T L E S & C R U S A D E S

Sylvania

NOM DU PERSONNAGE

Elfe

RACE

Magicienne

CLASSE

Chaotique Bon

ALIGNEMENT

0

Niv. 1

XP & NIVEAU

Elfe, Haut-Elfe, Commun,

LANGUES PARLÉES

RELIGION & DIVINITÉS

Sens exacerbées (+2)

CAPACITÉS RACIALES

Infravision

Mouvement silencieux (Dex)

Résistance à la magie (JdS +10)

Trouver les portes cachées (Sag)

Entraînement martial (épées et arcs)

Pratique de la Magie

TALENTS DE CLASSE

CARACTÉRISTIQUE(S) PRINCIPALE(S)

CARACTÉRISTIQUES		MODIF.	JETS DE SAUVEGARDE
15	FORCE	+1	PARALYSIE & ÉCRASEMENT
17	DEXTÉRITÉ	+2	SOUFFLES & PIÈGES
12	CONSTITUTION	+0	MALADIES, DRAINS D'ÉNERGIE & POISON
18	INTELLIGENCE	+3	MAGIE & ILLUSION
14	SAGESSE	+1	CONFUSION, MAGIE DIVINE, PÉTRIFICATION & MÉTAMORPHOSE
12	CHARISME	+0	ATTAQUE MORTELLE, CHARME & PEUR

Test de Caractéristique = d20 + Modif. (+ Niveau) + Bonus/Malus ≥ Niveau de Difficulté

COMBAT

CA	12	=10+		+		+	+2	+	
CLASSE D'ARMURE			ARMURE		BOUCLIER		MODIF. DEX.		AUTRE BONUS
ATTAQUE		=d20+	+0	+	+0	+			
COMBAT EN MÊLÉE			MODIF. FORCE		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS		
									6
ATTAQUE		=d20+	+2	+	+0	+			
COMBAT À DISTANCE			MODIF. DEX.		BONUS ATTAQUE		AUTRE BONUS		
									4
ARMURE									
BOUCLIER					BLESSURES				
CASQUE									

POINTS DE VIE

MOUVEMENT

MAGIE ET SORTILÈGES

NOMBRE DE SORTS / JOUR

4

2

Niv. 0

1er

2ième

3ième

4ième

5ième

6ième

7ième

8ième

9ième

- ☐ Détecter la magie
- ☐ Rune du sorcier
- ☐ Lumière
- ☐ Prestidigitation
- ☐ Disque flottant*
- ☐ Projectile magique*
- ☐ Poigne électrique*
- ☐ Bouclier magique*
- ☐ Lecture de la magie*

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

ARMES

DESCRIPTION	BONUS	DÉGATS	NOTES
Dague		1d4	
Bâton		1d6	
Arc court		1d6	
Fléchettes x10		1d4	

EQUIPEMENT

Robe de lin + chemise de lin, pantalon, sandales
Sacoche de cuir
Rations (2 jours)
Grimoire + encre et plume(s)

TRÉSORS & OBJETS MAGIQUES

5 po

(*) sorts de 1er niveau

F I C H E D E P E R S O N N A G E