

## iAventure – le pyromane varisien

### Préambule

J'ai décidé d'écrire ce scénario suite à mon introduction au cours de *solides divisés*, où la professeure a mentionné les explosions de poussières. Cela m'a permis de m'inspirer pour ce scénario. Sachant que ce scénario a un but pédagogique et préventif, il servira à indiquer aux joueurs qu'il ne faut pas faire n'importe quoi en présence d'une poudre fine, et que un accident au quotidien peut vite arriver, et dégénérer en une fraction de seconde...

Crédits pour la carte : Kosmic Dungeon

### Résumé

*Voici un exemple d'histoire permettant d'introduire vos héros dans le cas d'un one-shot, ou une piste pour savoir à partir de quels scénarii s'inscrit l'histoire de vos personnages. Vous êtes libres de jouer ce scénario comme vous le souhaitez.*

*Les PJs sont ressortis vainqueurs de la caverne de Crocs-Noirs. Suite à cela, ils ont décimé un clan gobelin qui a fait des attaques sur le village de Pointesable, le clan des Lèches-Crapauds. Au début de l'aventure, les PJs sont conviés à se rendre chez Charl le Désosseur (prononcez Karl), un éleveur de vaches, qui les invite à manger chez lui. Tout d'un coup, retentit une gigantesque explosion, et le ciel nocturne s'illumine de rouge : un incendie violent fait rage et commence à mettre le feu aux champs voisins en cette période d'été plutôt caniculaire. Les PJs devront enquêter sur l'origine de ce feu étrange, remonter jusqu'au pyromane et son antre, pour finalement mettre fin à ses agissements définitivement.*

### Histoire de Jusko Lend'main

*Jusko Lend'Main est un ensorceleur varisien trentenaire. Il est de nature très prudente et n'a aucune morale, ne rechigne jamais à faire une basse besogne tant qu'on le paie suffisamment. Un jour, engagé dans un groupe d'aventurier, il sont tombés contre plus fort qu'eux, une matrone ogresse du nom de Tissalar et sa famille d'ogres guerriers, et alors qu'il était encore le dernier debout, il remarqua la rune de Sihédron ainsi que la Rune de la Colère tatouée sur les ogres, et a commencé à leur parler en Thassilonien. Reconnaissant la langue de ses seigneurs, Tissalar décida de l'épargner, l'interrogea et l'ajouta à ses forces après un marché largement désavantageux pour lui. L'une de ses dernières missions consistait à enquêter sur Pointesable et ses alentours, éliminer les moindres menaces au plans de sa maîtresse, et créer une diversion pour que la troupe d'ogres puisse agir tranquillement dans le village. C'est là qu'il a appris pour les héros de Pointesable, et il vient tout juste de mettre au point son plan pour s'en débarrasser au plus vite, avant que sa maîtresse n'arrive dans les environs de Pointesable et le châtie pour son incompétence.*

### Scénario

Les PJs commencent l'aventure par une fête à l'auberge du dragon rouillé, quand **Charl le Désosseur**, un éleveur très souriant les invite à passer chez lui pour déguster un bon repas. Le bougre se fait très insistant, et si les PJs continuent de refuser, la tenancière **Ameiko Kaijitsu** leur indique qu'il ne faut jamais refuser une invitation du paysan.

Arrivés à la ferme du vieux bougre vers 20h, le temps de passer à table, il est 21h30. Lorsqu'ils en arrivent à la conclusion du repas, les PJs entendent une explosion gigantesque, qui fait trembler les murs : le ciel se colore de rouge au nord, et de la lumière est clairement visible. À quinze minutes de là à pied, une grange contenant des sacs de farine a pris feu et a explosé.

Le propriétaire de la grange est là, et tente, désespéré, de mettre à l'abri ce qu'il peut, alors que le champ voisin commence à brûler et que la grange est à moitié réduite en cendre.

Sur le chemin, les PJs ont plusieurs pistes pour remonter au pyromane : une détection de la magie révèle des traces d'aura d'évocation, seulement 1d4x5 rounds après que les PJs soient arrivés sur place, après quoi ces traces disparaissent définitivement. Si un PJs analyse cette aura pendant au moins 3 rounds, il peut

déterminer le point de départ du sort. Les PJs peuvent également réaliser des tests de Perception et Survie DD 20 sur le chemin pour trouver un mot laissé tombé là par mégarde. Un personnage qui a suivi les traces de magie jusqu'au point de départ du sort gagne un bonus de circonstances de +5 à son test de Perception ou de Survie pour repérer la note. Toutefois, si les PJs parviennent à éteindre l'incendie, un test de Survie DD 18 permet de se rendre compte que l'endroit a été saccagé par une personne avant de prendre feu : quelqu'un a éventré les sacs de farine et a éparpillé leur contenu dans toute la pièce.

La note laissée par terre indique le message suivant :

Jusko,

Je te serais reconnaissant si tu parvenais à réaliser une distraction à Pointesable pour que mes agents puisse travailler en paix et mettre à feu et à sang le village. Je dois aussi profiter de cette diversion pour me rendre en personne dans les catacombes de la ville, et réveiller un Agent de ma Maîtresse qui nous sera utile. Sois rapide, discret, et efficace. Je te retrouverai en personne dans ton antre, la Cathédrale Grise, pour discuter des détails de cet assaut, et te présenter mes forces.

T

La localisation de la Cathédrale Grise peut-être obtenue en réussissant un test de Connaissances (Géographie) DD 15, ou en demandant à un PNJ habitant la région (test de Diplomatie adéquat avec +5 au DD, la région étant considérée comme maudite par la plupart des habitants de Pointesable).

Ce que l'on peut apprendre sur la cathédrale grise, c'est qu'elle porte son nom car construite dans la roche grise qui compose le complexe. Ce que l'on sait moins cependant, c'est qu'elle porte bien son nom car il s'agit d'un ancien repaire dédié aux dieux Norgorber et Zon-Kuthon.

Un sort d'alarme mentale est lancé tous les jours sur cette double porte. Si les PJs l'ouvrent, et que Jusko est à portée, il se rend invisible, part prévenir Samourai « Champloo » au plus vite, puis observe les PJs silencieusement.

Vous pouvez faire rencontrer Samourai « Champloo » à vos PJs dans n'importe quelle salle de ce donjon, mais son profil est détaillé en **A11**. Il évite généralement de s'y rendre pour se battre

**Trésor.** En tout, c'est six torches éternelles qui gardent la pièce allumée.

### A3. Salle de prière de Norgorber (FP 3)

Une petite salle rectangulaire se tient devant vous. Dans cette pièce, des cierges de cire noire sont éteints, posés sur une table contre le mur nord. Des piques d'empalement sont posés à côté de cette table, dans un état quasi intact.

Cette salle était autrefois une salle de prières à Norgorber, d'où les trois *cierges de cire noire* sur la table. Le prêtre qui était présent à l'époque et qui occupait ces lieux les utilisait lorsqu'il devait engager des criminels pour assassiner quelqu'un en particulier. Il en a oublié trois le jour où il a dû quitter la Cathédrale de toute urgence, chassé par son gardien éternel, le Samourai « Champloo ».

**Créature.** Un augure Kython garde l'endroit, cherchant à transformer l'autel de Norgorber en autel du dieu des châtiments corporels. Il attend patiemment depuis des années qu'un adversaire à sa hauteur se présente, et commence à s'impatienter, puisque Jusko ne passe jamais dans cette salle. Il attaque à vue, et se bat jusqu'à la mort.

### Augure (Kyton) évolué FP 3 PX 800

*Bestiaire 3 p. 168 et Bestiaire p. 295*

**Trésor.** Un *cierge de cire noire* est un cierge qui a une odeur produisant un effet semblable à *trou de mémoire*. Chacun des cierges contient 10 charges, qui se consomment au rythme de 1 par round, affectent toutes les cibles présentes dans un rayon de 4,50 m (3 c), demande un jet de Volonté DD 11 pour y résister, et valent 200 po chacun. De plus, il y a trois piques d'empalement dans cette pièce, qui peuvent servir d'arme, et de piques de maître plus précisément.

### A4. Couloirs

Les couloirs ici mènent à deux endroits : continuer droit vers le sud mène en **B**, tandis qu'à l'est le chemin mène en **A5**.

### A5. Tableau d'un masque

Dans cette pièce munie de trois portes au sud, à l'est et au nord, un tableau fait face à la porte est. Ce tableau dépeint un masque noir, inexpressif, centré sur l'image, et n'arborant ni trou pour la bouche, ni pour le nez. Un cadavre squelette est à moitié allongé au pied de ce tableau.

Cette pièce est un hommage à Norgorber, en présentant un masque banal et inexpressif. Le cadavre squelette d'un mage se trouve dans cette pièce, et si on lance un sort de *communication avec les morts* sur le cadavre, un esprit intangible apparaît au milieu de la pièce, et prononce la phrase suivante :

Oh, mortels, fuyez tant qu'il en est encore temps ! Car la mort longe les murs de pierre de ces lieux maudits, et ne tardera pas à vous pourchasser !

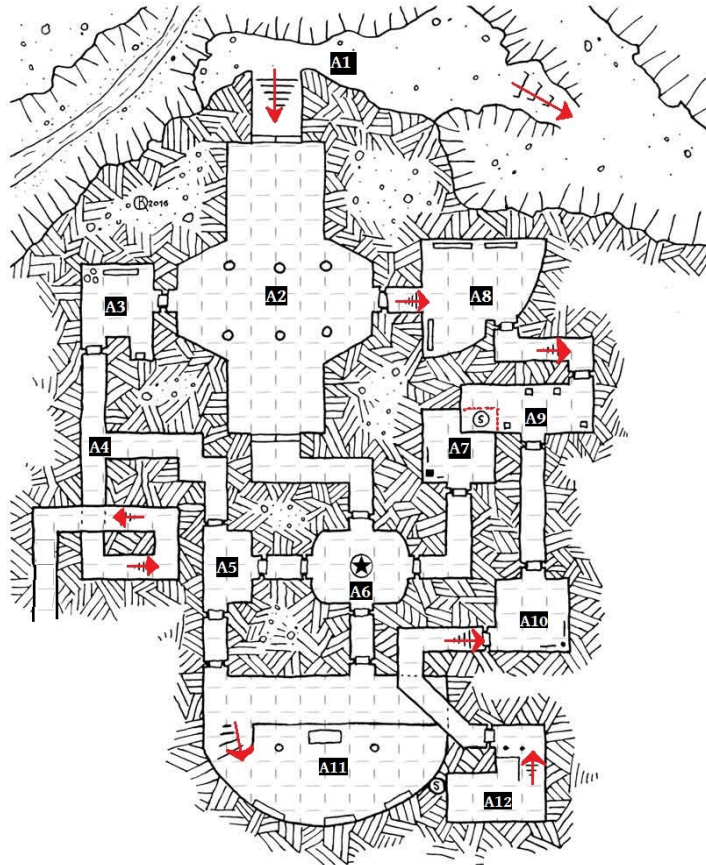
Normalement, on ne peut avoir des informations que du vivant du défunt, mais lancer ce sort invoque l'esprit du magicien qui erre dans ce donjon depuis des années, incapable de trouver la voie vers le Paradis. Voici une liste des réponses aux questions possibles que l'on peut poser au défunt mage, qui répond de manière générale de façon très cryptique. S'il ne sait pas quoi répondre à une question, il se tait tout simplement :

→ *Qui est cette mort qui longe les murs ?* Un soldat d'antan, venu de terres lointaines, est décédé en ces lieux. La magie divine l'a rendu immortel, et depuis, il est devenu maître en ces lieux.

→ *Où est Jusko ?* Prenez garde aux sables volants.

→ *Y a-t-il un moyen de désactiver/éviter le piège de la statue ?* Nul n'échappe aux viles odeurs magiques.

→ *Qu'est ce qui se trouve dans la partie inférieure de la Cathédrale Grise ?* Le seigneur qui se châtie régnait autrefois dans cette aile.



Voici la carte de la Cathédrale Grise. Les salles sont détaillées ci-après. Lisez ou paraphrasez les passages surlignés en gris. Par défaut, aucune des pièces de ce complexe n'est allumée, sauf précision contraire. Une personne qui meurt dans ce temple ne voit pas son âme partir dans les plans extérieurs, et son âme est piégée ici. Il y a de forte chance qu'il revienne à la non-vie en tant que mort-vivant.

### A1. L'entrée dans la falaise

La falaise remonte à cet endroit pour mener vers une entrée dans la roche, où deux visages déformés par la douleur sont gravés de chaque côté de l'escalier descendant vers une double porte.

Cet endroit est vide, et sert d'entrée à Jusko qui commence à léviter depuis cet endroit pour éviter de passer par les salles maudites de cette ancienne chapelle dédiée aux dieux Norgorber et Zon-Kuthon.

### A2. La Chapelle Grise

Cet endroit a la curieuse allure d'une chapelle, mais à l'endroit où devrait se tenir la nef, une double porte se dresse. Le long des murs, de nombreuses illustrations macabres mais griffonnées ou partiellement détruites se devinent. D'autres portes se trouvent à l'Est et à l'Ouest de cette pièce illuminée par quelques torches éternelles sur les piliers de la pièce.

→ *Qu'est ce qui se trouve dans la partie supérieure de la Cathédrale ?* Le maître des secrets fut autrefois présent en ces lieux.

→ *Qui t'a tué ?* La mort m'est venue des mêmes armes que celle qui vous tueront. Partez !

**Récompense d'histoire.** Accordez 200 PX aux PJs pour chacune des questions auxquelles l'esprit répond.

#### A6. Statue de pierre (FP 4)

Une statue de pierre se tient au centre de cette salle. Cette statue représente quatre vieilles femmes tenant chacune un vase, comme si elles en versaient le contenu au sol.

Samourai « Champloo » tente à tout instant d'attaquer les PJs par l'un des couloirs menant à cette salle s'il est prévenu de l'arrivée des PJs dans le temple. Le nuage nauséabond est à son avantage, et il tente de profiter de l'étroitesse de la pièce et des couloirs pour s'en prendre à un nombre réduit d'adversaires à la fois. Il sait bien que les PJs devraient s'enfuir pour pouvoir le combattre plus aisément ailleurs, mais celui-ci ne les poursuit pas, sauf s'il est acculé.

**Piège.** La statue est piégée, et se déclenche dès que quiconque entre dans la pièce. Le nuage nauséabond ne se dissipe pas naturellement (ou très lentement), il faut ouvrir toutes les portes communiquant vers l'extérieur pour que cela se produise.

#### Nuage nauséabond FP 4 PX 1,200

**Type** objet magique ; **Perception** DD 20 ; **Sabotage** DD 20

#### Effet

**Déclencheur** proximité (*alarme*) ; **Remise en place** automatique

**Effets** effet magique – *nuage nauséabond* ; cibles multiples (tous les personnages dans un rayon de 6 m)

#### A7. Entrepôt (FP 4)

Cette pièce carrée ressemble à un entrepôt, car des caisses sont empilées contre les murs. L'air de la pièce empest la poussière, comme si l'endroit n'avait pas été visité depuis des lustres.

Dans cette pièce, des caisses sont entreposées çà et là contre les murs, sauf dans le coin nord-est, où la dalle de la porte secrète n'est pas recouverte. Ce passage secret où une échelle permet de se rendre en **A9**. se détecte avec un test de Perception DD 20.

**Créatures.** Deux Cacodaémons gardent cette pièce. Appartenant au complexe du dieu des meurtres, il sont dans leur complexe mais profitent en réalité du passage secret pour passer d'un niveau à un autre. S'ils repèrent des individus, ils attaquent à vue et se battent jusqu'à la mort.

#### Cacodaémon FP 2 PX 600

*Bestiaire 2 p. 74*

**Trésor.** Dans les caisses en majorité vide, on peut retrouver cependant les objets suivants : un parchemin de communication avec les morts (NLS 13), trois *potions de soins modérés*, une *baguette de soins modérés* (7 charges), et enfin une *dague de maître* portant le symbole impie de Norgorber.

#### A8. Bibliothèque (FP 3)

Cette pièce est pourvue de trois bibliothèques presque vides, est remplie de toiles d'araignées. Ces toiles sont difficiles à discerner, n'étant pas faites de soie blanche, mais noire.

Les livres dans cette pièce n'apporteront aucune information aux joueurs, comme un atlas de la région.

**Créature.** Une araignée géante, plus costaud que la moyenne, a été appelée ici par le premier occupant de ces lieux, un prêtre nécromancien de Zon-Kuthon. Suite à un rituel ésotérique puissant, il l'a transformée en créature liée à l'ombre, pour servir de gardienne au complexe. Depuis que son maître est parti, elle a défendu avec hargne le complexe, blessant mortellement le Samourai « Champloo » lorsqu'il était encore vivant, juste avant qu'il se fasse tuer par les autres créatures du complexe, et qu'il revienne à la

non-vie en tant que champion squelette. Cette araignée attend patiemment, cachée dans l'ombre et dans ses toiles, et attaque à vue quiconque porte une *torche éternelle*. Elle se bat jusqu'à la mort.

#### Araignée géante évoluée liée à l'ombre FP 3 PX 800

*Bestiaire p. 20 et p.295, Horror Adventures p. 250*

**Vermine** de taille M, N

**Init** +5 ; **Sens** **perception des vibrations** 18 m (12 c), **vision dans le noir** 36 m (24 c) ; **Perception** +6

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 15, **Dex** 21, **Con** 20, **Int** -, **Sag** 14, **Cha** 6

**BBA** +2, **BMO** +4, **DMD** 21 (33 contre le **croc-en-jambe**)

**Compétences** **Discrétion** +9 (+13 sur une toile), **Escalade** +18, **Perception** +6 (+10 sur une toile) ;

**Modificateurs raciaux** **Discrétion** +4 (+8 sur une toile), **Escalade** +16, **Perception** +4 (+8 sur une toile)

#### DÉFENSE

**CA** 19, contact 16, pris au dépourvu 14 (armure +1, Dex +5, naturelle +2, parade +1)

**pv** 28 (3d8+15)

**Réf** +6, **Vig** +8, **Vol** +3

**Immunités** effets mentaux

**Faiblesses** aveuglé par la lumière, ne peut pas gagner de bonus de moral

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)

**Corps à corps** morsure, +4 (1d6+3 et poison)

**Attaques spéciales** **toile** (+7 à distance, DD 14, 2 pv), regard plein de regrets (secoué pendant 1 round, 9 m (6 c), Vol annule, DD 9) ; après avoir subi 9 points de dégâts en une seule attaque, gagne un bonus profane de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde, et jets de compétence.

#### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Venin (Ext)** Morsure - blessure ; **JS** **Vigueur** DD 14 ; **fréquence** 1/round pendant 4 rounds ; **effet**

**affaiblissement temporaire** 1d2 **For** ; **guérison** 1 réussite.

#### A9. Salle de torture (FP 4)

Des poteaux sur lesquels sont accrochés des chaînes et des menottes sont placés le long des murs nord et sud. Une échelle se tient dans le coin sud-ouest de la pièce, et semble mener vers le plafond, sans issue.

Dans cette salle, la dalle qui mène vers la salle **A7**. se détecte par un test de Perception DD 13.

**Apparition.** Le cadavre d'un des torturés de cette pièce n'a jamais réussi à trouver le repos, et hante cette pièce. Sa haine envers son geôlier a muté et est devenue une rage aveugle, qui s'est manifestée dans une dague reposant au sol. L'âme a maudit l'arme magique, la transformant en arme maudite qui force son porteur à s'éventrer.

#### Offrandes macabres FP 4 PX 1 200

*Source: Papyrolf [http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Pathfinder-RPG.Exemples%20d'apparitions.ashx#FP\\_E4](http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Pathfinder-RPG.Exemples%20d'apparitions.ashx#FP_E4)*

**Apparition** (contact), CM

**Détection** **Perception** ou **Psychologie** DD 25 (pour remarquer le changement d'attitude de la personne ayant déclenchée l'apparition)

**DV** 8

**Déclencheur** contact ; **Réinitialisation** automatique (1 minute)

#### Effet

Une dague maudite (+1 tueuse d'humain) se trouve sur le sol. Quiconque la prend doit réussir un teste de **Volonté** DD 16 ou être obligé de se mettre à genoux sur l'autel et de s'éventrer tout seul, laissant ses entrailles se déverser dans la cavité présente. Durant le round de surprise, la victime se déplace vers l'autel avec une initiative de 10. Durant le 1er round, la victime s'inflige un coup de grace à l'aide de la dague avec une

initiative de 0. Elle résiste aux tentatives de ses alliés de l'arrêter et encaissera automatiquement un critique si elle subit une attaque d'opportunité.

**Destruction** Utiliser un sort d'[arme alignée](#) sur la dague la purifiera de toute malédiction et libérera l'esprit impie qui est à l'intérieur.

#### A10. Triptyque d'horreur. (FP 2)

Cette salle comporte un unique triptyque peint sur le coin Sud-Est de la pièce. Le reste de la pièce semble avoir été vidé de tout contenu. Ce triptyque, même s'il a été presque totalement dégradé par le temps et par l'action d'un être vivant qui a gribouillé et griffé le mur, dégage une forte aura malsaine, de par les couleurs vives qui évoquent le sacrifice de la chair. La scène originelle devant être atroce, vous ressentez quand même un certain malaise à observer le dessin en détail.

**Piège.** Quiconque lance *détection de la magie* sur le mur ou l'observe plus d'une minute en continu est victime d'un sort de *frayeur* DD 14.

#### A11. Grand Autel. (FP 5)

Cette grande salle possède une estrade qui surplombe quatre autels en marbre, chacun différent de l'autre. Les trois autels au sud de la pièce semblent très peu fournis, surplombés par un masque sans émotions, alors qu'au contraire le marbre de celui au centre de la pièce est tâché de sang, et de nombreux objets figurent dessus, comme une serpe rouillée, des cierges et des fioles.

Cette salle sert de repaire à Samourai « Champloo ». Sur l'autel de Zon-Kuthon au centre de la pièce se trouvent des objets magiques utiles au mort-vivant, comme détaillé dans la section trésors. C'est aussi bien souvent l'endroit où se retrouvent Jusko et Samourai « Champloo » pour discuter et remettre au goût du jour leur alliance temporaire, notamment pour refaire son stock de *potions de blessures importantes*.

**Créature.** Ici, Samourai « Champloo » sommeille habituellement. S'il est sorti de sa torpeur par Jusko ou par les PJs, comme il est en permanence équipé, il se tient prêt à se battre.

### Samourai « Champloo » (mdr) FP 5 PX 1,600

Champion squelette samourai 4

Mort-vivant de taille M, LM

**Init** +6; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), Perception +4

#### CARACTÉRISTIQUES

**For** 20, **Dex** 15, **Con** -, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 12

**BBA** +5, **BMO** +10, **DMD** 22

**Dons** Arme de prédilection (Katana), Attaque en puissance, Combat à deux armes, Science de l'initiative,

**Comp.** Diplomatie +8, Équitation +8, Intimidation +8, Psychologie +8, Perception +4, Discrétion +5,

Connaissances (mystère) +5

**Langues** Minkaian

**Équipement** Cuirasse agile +1, katana +1, wakizashi +1, 3 billes fumigènes

**Part.** Expertise martiale (Katana), Pouvoir de l'ordre (De l'honneur en toute chose, 1/j : test de compétence ou JS, gagner +4 au jet par action libre), Richesse de PJs (FP +1)

#### DÉFENSES

**CA** 18, contact 12, dépourvu 16 (+6 Armure, +2 Dex)

**pv** 45 (6 DV : 2d8+4d10+10)

**Réf** +3, **Vig** +5, **Vol** +2

**RD** 5/contondant

**Capacités défensives** Résolution 2/j (**Déterminé** : supprimer fatigué, secoué ou malade ; **Imbattable** : se stabiliser et rester conscient si on tombe sous 0 pv ; **Résolu** : par action immédiate, 2 jets de de Vigueur ou Volonté et garde le meilleur)

**Immunités** Traits des morts-vivants

#### ATTAQUES

**VD** 9 m (6 c), 6 m (4 c) en armure

**Corps à corps** Katana +1 avec Attaque en puissance, +10 (1d8+10/18-20, x2),

OU Katana +1 avec Attaque en puissance, +8 (1d8+10/18-20, x2) et wakizashi +1 avec Attaque en puissance +7 (1d6+5/18-20, x2)

**Attaques spéciales** Ordre du guerrier, archer monté (-2 toucher quand la monture double déplacement, -4 au galop), Défi 2/j (+4 au dégâts, -2 à la CA contre les autres cibles),

#### TACTIQUES

**Pendant le combat.** Défie quiconque lui fait opposition de suite, ce qui lui offre une RD 2/- , +4 aux dégâts sur toutes les attaques.

**Moral.** Si Samourai « Champloo » est réduit à 20 pv ou moins et qu'il n'est pas dans la zone **A11**. Il s'enfuit et rengainant son katana par action libre et en saisissant une boule fumigène pour l'utiliser dans un couloir, et s'enfuir en direction de la salle **A11**. où il boit une *potion de blessures importantes* puis retourne à la chasse aux PJs. Il répète cette opération jusqu'à trois fois, après quoi il reste en **A11**. et attend les PJs pour un ultime combat. S'ils l'ont suivi jusqu'ici ou bien qu'ils rencontrent le champion squelette dans sa salle de prédilection dès le départ, il se bat jusqu'à la mort.

**Trésor.** Sur les autels, on peut retrouver les objets suivants : trois *potions de blessures importantes*, un *parchemin d'imprécation* (NLS 13), cinq fioles d'eau maudite et une serpe de maître brisée.

#### A12. Salle de rangement

Cette salle est un fouillis de plein de choses qui traînent et qui sont en mauvais état pour la plupart, mais elle contient trois gros coffres le long du mur sud.

Le fatras de cette pièce rend le terrain difficile. De plus, la plupart du matériel ici n'est pas utilisable, soit en trop mauvais état, soit volontairement détruit.

**Trésor.** On peut cependant récolter pas mal de choses dans cette pièce : dans le premier coffre, on y trouve deux *cape de résistance* +1, une *chemise de mailles en mithral* +1 et une *raprière* +1. Dans le second coffre, on y trouve un *parchemin de protection contre les énergies destructives (partagé)*, un *parchemin de vision magique*, un *parchemin de dissipation de la magie suprême*, un *parchemin d'arme alignée*, deux *parchemins de résurrection*, un *parchemin de touch of mercy* (NLS 13) et un *parchemin de sanctuaire* (NLS 13). Le troisième coffre contient un 1000 po.

#### B. Le dépôt de sable.

Le couloir s'élargit pour pouvoir laisser passer deux personnes dans cet endroit. Puis le couloir débouche dans une salle qui fait office de cul-de-sac. Cette salle est pleine de poussières de bois très fin. Il y a un trou dans le plafond de plusieurs mètres qui mène vers la surface.

La sciure de bois est très fine dans cette pièce, et le terrain est considéré comme difficile ici.

**Créature.** C'est ici que Jusko Lend'Main attend les PJs la première fois qu'il les rencontre. On suppose qu'il a eu le temps d'attendre les PJs ou de les observer avant et qu'il est prêt au combat, comme détaillé dans son profil. Passez au développement pour connaître la tactique de Jusko dans cette salle.

### Jusko Lend'Main, pyromane varisien FP 6 PX 2.400

Humain Ensorceleur 6

[Humanoïde](#) (humain, h) de taille M, NM

**Init** +6 ; **Sens** [vision dans le noir](#) 18 m (12 c), [vision nocturne](#) ; [Perception](#) +12

#### DÉFENSE

**CA** 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (Dex +2, armure +4)

**pv** 40 (6d6+17)

**Réf** +4, **Vig** +3, **Vol** +5

**Résistances** feu 10

#### ATTAQUE

**VD** 9 m (6 c)

**Corps à corps** dague, +2 (1d4-1/19-20, x2)

**Distance** rayon élémentaire, +5 (1d6+3 feu/20, x2) (7/j)

**Sorts connus** (NLS 6; concentration +10)



3e (4/jour) – Boule de feu (DD 17), Convocation de monstres III

2e (6/jour) – Invisibilité, Bourrasque, Lévitation

1e (7/jour) – Mains brûlantes (DD 15), Armure de mage, Alarme, Graisse (DD 15)

0 – Détection de la magie, Lecture de la magie, Rayon de givre, Son Imaginaire (DD 14), Manipulation à distance, Ouverture/Fermeture, Réparation

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 8, **Dex** 14, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 18

**BBA** +3, **BMO** +2, **DMD** 14

**Dons** Science de l'initiative, Robustesse, Extension d'effet, Incantation silencieuse

**Compétences** Art de la magie +10, Utilisation d'Objets Magiques +15, Vol +11

**Langues** commun (Taldan), Thassilonien

**Particularités** lignage : élémentaire (feu), richesse de PJs (FP+1), le personnage connaît un sort de plus de niveau 2 (bonus de classe de prédilection alternatif)

**Équipement** Page of Spell Knowledge (Convocation de monstres III), parchemin de protection contre les énergies destructives (NLS 7), vêtements, dague, baguette de rayon ardent (10 charges), potion de soins modérés, parchemin de porte dimensionnelle, sceptre de sort prolongé mineur, pierre ioun prisme magenta craquelé, 30 pp, 50 po.

### TACTIQUES

**Avant le combat** Jusko se lance *Armure du mage* une fois par jour en utilisant son *sceptre de sort prolongé mineur*. Il est donc en permanence sous l'effet du sort sauf lorsqu'il dort. Juste avant que les PJs n'arrivent à lui, prévenu par le sort d'*Alarme* lancé avec le *sceptre*, il lance *Invisibilité* avec le *sceptre* puis utilise son *parchemin de protection contre les énergies destructives (feu)*, il observe alors les PJs le plus longtemps possible pour apprendre leurs tactiques, puis passe à l'action dans la bonne salle.

Si les PJs le rencontrent une deuxième fois après la scène de l'explosion, il démarrera le combat invisible, et toujours sous l'effet d'*Armure du mage* mais pas de *Protection contre les énergies destructives (feu)*.

**Pendant le combat** Si Jusko est invisible au premier round, il invoque 1d3 élémentaires de feu avec *Convocation de monstres III* puis lance *Boule de feu* au round suivant. Une fois qu'il a bien réduit les pv des PJs, il lance *Graisse* d'abord sur les lanceurs de sorts pour les faire tomber, puis sur les personnes au contact.

**Moral** s'il est réduit à 10 pv ou moins et qu'il lui reste des sorts de niveau 2, Jusko lance *invisibilité* pour se dégager du combat et ensuite *lévitation* pour s'enfuir par la voie des airs si l'occasion se présente.

**Développement.** Jusko commence par inviter les PJs à rentrer dans la salle, comme s'il s'apprêtait à leur révéler quelque chose. Une fois qu'ils s'exécutent, ou s'ils refusent, Jusko change soudainement d'attitude et leur dit ceci, avant de répondre à toute question des PJ :

Merci de m'avoir facilité la tâche. Voyez vous, ceux qui m'ont recrutés – ou plutôt devrais-je dire, forcé la main – n'ont que faire de héros capable de leur tenir tête. Je vais donc vous éliminer ici, en bonne et due forme, et personne ne saura ce qu'il est advenu de vous. Après tout, dans très peu de temps, il ne restera plus personne pour vous pleurer à Pointesable.

Une fois qu'il a dit ceci, demandez l'initiative et lancez le premier round de combat. Au premier round, Jusko lance *Bourrasque* pour soulever un nuage de poussière : les cibles à moins de 7,50 m (5 c) ont 20 % de camouflage, tandis que les cibles à plus de 9 m (6 c) sont complètement camouflées (50%) Au contact, les PJ n'ont aucune chance d'échec.

Au deuxième round, les PJ devront réaliser un jet de sauvegarde en Réflexes crucial : la *Boule de feu* de Jusko explose, amplifiée par le nuage de poussières, infligeant alors 8d6 points de dégâts de feu à toute personne dans la pièce. De plus, l'onde de choc assourdi toute personne pendant 1d4 minutes, à moins de réussir un jet de Vigueur DD 20. Au troisième Round, si les PJ ont survécu, Jusko s'envole avec sa lévitation et quitte le complexe, ne voulant pas risquer de mourir s'il envoie une seconde boule de feu (dans laquelle il sera prise) et par d'éventuels combattants qui tiendraient encore debout. Il se rend ensuite en **A1**. et se tient prêt à attaquer le moindre survivant dans le complexe.

**Récompense d'histoire.** Si les PJs arrivent à survivre à la boule de feu dévastatrice dans la salle B, et qu'ils parviennent à interroger Jusko sur ses intentions, les PJs gagnent une récompense de 2.800 PX