

A MANIPULER AVEC SOIN

Par RON POIRIER

Cela pourrait vous briser

Illustrations de David Day et Terry Dykstra

Ron est enseignant à Pawtucket, Rhode Island. Il a publié sa première aventure, « La bête sauvage » dans Dungeon® Adventures #55.

« A manipuler avec soin » est une aventure AD&D conçue pour un groupe de 4 à 6 personnages de 1^{er} niveau.



Il peut facilement s'intégrer dans n'importe quelle campagne qui prend place dans une grande ville abritant une guilde de sorciers. Un groupe avec un personnage sorcier peut avoir plus d'une raison de se lancer dans cette courte aventure, mais la présence d'un sorcier n'est pas forcément nécessaire. Idéalement, un groupe soutenant Elarius devrait être d'alignement globalement bon ; ce magicien est beaucoup trop merdique pour demander de l'aide à un groupe jouissant d'une réputation ou un comportement anarchique et grossier !

Le scénario peut facilement être transposé pour un groupe moins nombreux et de plus haut niveau, bien que le MJ devrait renforcer Virgil Brennan en l'équipant d'objets magiques « one shot », tels que des potions ou des parchemins.

Démarrer l'aventure

Au début de l'aventure, les PJ doivent être dans la ville de Red Port, ou une autre ville appropriée au monde ou à la campagne du MJ. Peut-être se sont-ils rencontrés récemment, venant de diverses routes vers la « grande ville », et rêvant de trouver fortune. Ou encore, ils pourraient être de vieux amis qui ont déjà gagné une certaine reconnaissance grâce à une ou deux aventures réussies. Quoi qu'il en soit, ils se retrouvent bientôt à parler avec un homme nommé Elarius Goldstaff, un magicien qui a besoin d'assistance.

Elarius est un homme bien vêtu avec un bâton de chêne feuilleté d'or ; il a le visage large et souriant. Les sigils brodés sur sa robe rouge l'identifient comme un membre du Collège de l'Œil Pourpre, un rassemblement de mages respectés, à Redport.

Il y a environ deux mois, Elarius a reçu le titre de « Procureur » par les Maîtres du Collège. Ce nouveau poste signifie qu'il est responsable de l'acquisition d'équipements d'alchimie, de composants de sorts mineurs et autres éléments dont le Collège a besoin pour fonctionner. Bien que cette tâche puisse sembler presque humiliante pour un expert, il s'agit d'une fonction mineure mais respectée au sein du Collège, et ceux qui souhaitent rejoindre les rangs des maîtres doivent passer par de tels postes avant de gravir les échelons.

D'ordinaire, la tâche d'Elarius n'exige pas qu'il quitte la ville ; Redport est l'un des plus grands centres de commerce de la région, et la plupart des besoins du Collège peuvent être satisfaits par les commerçants locaux. Cependant, certains articles et substances ne sont pas toujours disponibles à Redport ; il est alors de la responsabilité du procureur de se déplacer de temps à autres pour les trouver. Le temps est venu pour Elarius de le faire, et il cherche des individus dignes de confiance pour être ses gardes du corps.

Si les PJ n'ont pas encore obtenu la reconnaissance à Redport, ils ne rencontrent pas Elarius en personne, mais voient plutôt des affiches dans la rue ou dans une taverne demandant les services de « gardes honorables et dignes de confiance » pour accompagner Elarius dans ses voyages. Les avis contiennent une carte esquissée détaillant l'itinéraire qu'Elarius prévoit de prendre, ainsi qu'une promesse de « paiement en or », bien qu'aucun montant spécifique ne soit mentionné. Les personnes intéressées sont priées de rencontrer Elarius Goldstaff au Collège de l'Œil Pourpre.

Si les PJ ont déjà terminé une ou plusieurs aventures, Elarius en a entendu parler et les aborde directement avec une offre de travail. Il pourrait les rencontrer dans une auberge, les croiser pendant qu'ils achètent des marchandises, ou même les accoster dans la rue. Quoi qu'il en soit, le MJ devrait jouer Elarius comme un homme joyeux et bienveillant, prompt à rire et doté d'une gaieté contagieuse ; il est assez charismatique pour un sorcier, l'une des raisons pour lesquelles les Maîtres l'ont choisi pour être en premier lieu le nouveau Procureur.

Le MJ doit déterminer jusqu'où Elarius doit se rendre pour se procurer tous les articles de sa liste, et combien de villes et de villages il doit visiter. De la durée du voyage d'Elarius dépend la somme d'argent qu'il est prêt à payer aux PJ pour l'accompagner. Pour un court voyage de quelques jours, visitant une grande ville et un petit village, il est prêt à payer les PJ jusqu'à 25 pièces d'or d'avance, et la même quantité d'or à leur retour à Redport. Si les PJ lui lèvent le nez

devant une si petite quantité d'or, le MJ peut leur rappeler que c'est considérablement plus élevé que le salaire d'un chef d'équipe ou même d'un soldat. De plus, tous les mages du groupe se rendent compte qu'il pourrait être à leur avantage d'impressionner un fonctionnaire du Collège de l'Œil Pourpre, surtout s'ils cherchent à entrer dans ses rangs. Elarius laisse certainement entendre qu'il pourrait être prêt à se porter garant de tous les mages qui souhaitent rejoindre le collège, à condition qu'ils se montrent dignes de confiance et débrouillards.

Elarius a déjà préparé un chariot tiré par un énorme cheval de trait, il est donc prêt à partir le lendemain matin suivant la rencontre avec les PJ. C'est la première fois qu'il doit se déplacer pour exercer ses fonctions, et il est très désireux de faire ses preuves auprès de ses supérieurs au Collège.

Elarius Goldstaff (magicien 5^{ème} niveau) : AL LB ; CA 8 (bracelets) ; VD 36 ; DV 5 ; PV 12 ; TCA0 19 ; AT 1 ; Dg Sorts ou Arme ; F 10, C 12, D 12, I 15, S 10, Ch 15 ; ML 12 ; *bâton +1, bracelets de CA8, potion de soin, dague, livre de sorts, robe brodée, lunettes de lecture, 1 kg de bâtonnets de cannelle.*

Elarius voyage généralement avec les sorts suivants mémorisés : *missile magique (x2), alarme, bouclier ; lévitation, image miroir ; foudre.* En outre, il connaît les sorts suivants, qui sont tous dans son livre de sorts : *tours mineurs, réparation, détection de la magie, lecture de la magie, compréhension des langues, rétrécissement ; force, peur, toile d'araignée, rire incontrôlable et hideux de Tasha ; dissipation de la magie, vol, suggestion, langues.*

Elarius possède les compétences suivantes : brassage (15), lecture/écriture – commun (17), astrologie (15), ingénierie (12), herboristerie (13), natation (10). Au début du voyage, Elarius utilise ses compétences en astrologie pour mieux comprendre à quoi s'attendre dans ses voyages, mais il est incapable d'apprendre quoi que ce soit.

Le voyage avec Elarius

En supposant que les PJ acceptent les propositions d'Elarius, ils commencent à voyager le matin après avoir acheté et emballé des articles de dernière minute comme des aliments périssables, des petites tentes, etc. Le chariot d'Elarius est tiré par un cheval de trait fort mais lent, les PJ n'ont donc pas besoin de monter à cheval pour suivre. En fait, jusqu'à deux personnes peuvent monter dans le chariot pendant que les autres marchent (Elarius commence le voyage à bord de la charrette mais offre sa place dans une rotation équitable avec les autres personnages).

Durant la journée, les personnages découvrent qu'Elarius a l'habitude de mâcher des « bâtonnets » roulés à base d'écorce de cannelle séchée pendant son voyage. Il aime aussi raconter de longues histoires sur ses journées en tant qu'apprenti au Collège de l'Œil Pourpre, en particulier lorsqu'il est dans le chariot plutôt que lorsqu'il marche.

Elarius devrait également se distinguer des PNJ typiques par le biais de son sens de l'humour excentrique ; il est légèrement enclin aux blagues « pratiques », en particulier celles

impliquant les *tours mineurs*. S'il sent qu'il est en assez bons termes avec les PJ pour s'en tirer, il tente de passer en revue son petit répertoire de blagues. Par exemple se faufiler derrière un PJ pour le « zapper » avec une décharge électrique qui ne cause aucune blessure réelle, transformer la bouillie chaude d'un PJ en une couleur violette brillante ou invoquer des mouches agaçantes et bruyantes pour tourner autour de la tête d'un PJ, juste hors de sa portée. Il convient de noter qu'il n'y a aucune intention malveillante dans ces blagues, et si quelqu'un s'en offusque, Elarius s'empresse de s'excuser et de harceler davantage les PJ. Si à l'inverse des PJ entreprenants tentent de faire leurs propres blagues sur Elarius, ils constatent qu'il peut les prendre aussi bien qu'il peut les distribuer. En fait, il apprécie une bonne rigolade de temps en temps, et les PJ qui lui font une farce exceptionnelle gagnent une sorte de respect étrange de sa part.

Rencontres aléatoires

Si le MJ le souhaite, les PJ peuvent faire une ou plusieurs rencontres lors du voyage avec Elarius avant d'être pris en embuscade par Virgil Brennan (voir ci-dessous). Le MD est toutefois tenu de garder deux choses à l'esprit lors de la planification de cet événement.

Tout d'abord, les joueurs préfèrent que leurs personnages soient au centre de l'attention, et Elarius est probablement d'un niveau significativement plus élevé qu'eux ; par conséquent, il serait sage de garder Elarius hors de telles aventures, de peur qu'il n'éclipse l'héroïsme des PJ. Elarius étant occupé à localiser et à acheter de l'équipement chaque fois qu'il s'arrête dans une ville ou un village, il serait assez facile pour un MJ de le sortir de l'action à ces moments-là. Elarius s'attend cependant à ce que les PJ restent à proximité (au moins pour garder un œil sur le chariot), de sorte que leurs aventures devraient être limitées à celles qui se déroulent dans les limites de la ville ou du village dans lequel ils séjournent.

La deuxième chose que le MD doit garder à l'esprit lors de la planification d'aventures pendant le voyage avec Elarius est que les PJ doivent toujours être de 1^{er} ou 2^{ème} niveau lorsqu'ils sont pris en embuscade par Virgil Brennan (voir ci-dessous), donc ils ne devraient pas avoir trop d'aventures avant leur retour à Redport.

Cela dit, c'est au MJ de décider s'il souhaite que les PJ rencontrent des monstres errants pendant leurs voyages avec Elarius.

L'adversaire

Bien qu'Elarius Coldstaff soit un type sympathique et jovial, il s'est fait quelques ennemis au cours de sa vie. L'un d'eux est Virgil Brennan, son cousin et autre membre du Collège de l'Œil Pourpre. La mère d'Elarius est la tante de Virgile, et tous les deux se connaissent depuis l'enfance. Enfant, Virgil était mince, pâle et renfermé ; il n'a pas beaucoup changé depuis, mais son talent dans l'art de la magie lui a donné une arrogance subtile et sournoise. Il a été intimidé par des gars plus grands quand il était plus jeune parce qu'il était calme et petit, et il se plaît

maintenant à utiliser ses pouvoirs sereinement pour établir sa domination sur toute personne sensiblement plus grande et plus forte que lui.

Si Elarius n'a jamais raillé Virgil, il n'en a pas moins gagné la colère de son cousin. Il y a deux mois, les Maîtres du Collège l'ont choisi pour être le nouveau Procureur - un poste que Virgil avait imaginé pour lui-même. En tant que sorcier spécialisé à l'école de conjuration, Virgil se sent supérieur à tout « simple mage généraliste », en particulier à Elarius, qu'il considère comme un fanfaron et un bouffon.

L'orgueil de Virgil a été profondément blessé par la décision des Maîtres. Au cours des deux derniers mois, sa jalousie l'a rendu irrité envers son cousin, qui est généralement bien aimé par le reste du collège. Refusant de voir qu'Elarius a fait du bon travail, Virgil considère que la décision des Maîtres n'est pas judicieuse, et il entend leur montrer l'erreur de leur choix en faisant en sorte que la quête de son cousin se termine par une catastrophe humiliante. Virgil espère que si Elarius ne revient pas avec les biens qu'il a entrepris de se procurer, les Maîtres du Collège reconsidéreront sa nomination de Procureur et la lui accorderont à la place.

Il est important de noter que même si Virgil est assez égocentrique et indifférent, il n'est pas vraiment mauvais au sens strict du terme. De plus, alors que Virgil souhaite humilier et nuire politiquement à son cousin, il ne souhaite pas lui causer, ni à qui que ce soit d'autre, de lésions corporelles. Le MD doit garder ces points à l'esprit lorsqu'il mène l'embuscade décrite ci-dessous.

Virgil Brennan (magicien 5^{ème} niveau) : AL N(M) ; CA 2/7 (voir ci-dessous) ; VD 36 ; DV 5 ; PV 18 ; TCA0 19 ; AT 1 ; Dg Sorts ou Arme ; F 7, C 15, D 15, I 16, S 11, Ch 10 ; ML 12 ; PX 975 ; *robe de protection +2, figurine enchantée (mouche d'ébène), dague, fronde, livre de sorts, robe brodée, 0,5 kg de bâtonnets de cannelle, 120 PO, 25 PA.*

Virgil a mémorisé les sorts suivants le jour où il entreprend de tendre une embuscade à Elarius et aux PJ : *monture, serviteur invisible, allo métamorphose (x2), mur de brouillard ; silence 15' de rayon*, choc**, poussière scintillante ; invocation de monstre 1, langue.*

* Sort issu de « The Complete Bard's Handbook ». Identique au sort de Clerc du 2^{ème} niveau du « Player's Handbook ».

** Sort issu de « The Complete Wizard's Handbook ». Remplacer par *lien* ou *rayon d'affaiblissement* si cette règle n'est pas utilisée.

En plus de ces sorts, Virgil a précédemment lancé le sort *aura invisible* sur lui-même. Ce sort lui donne une classe d'armure de 2 (ajustée avec sa dextérité) et absorbe jusqu'à 5 points de dégâts avant d'être dissipé, ensuite la classe d'armure revient à 7 (avec sa robe magique et sa dextérité).

Le grimoire de Virgil contient plusieurs autres sorts, mais il n'est pas détaillé ici. Au lieu de cela, le MJ peut étoffer la liste de sorts de Virgil comme bon lui semble s'il devient un PNJ récurrent dans la campagne, en gardant à l'esprit que Virgil est un prestidigitateur.

Virgil possède les compétences suivantes : lecture/écriture - Commun (17), orthographe (14), herboristerie (14), histoire ancienne (15), natation (7), capacité artistique - peinture (11), étiquette (10). De plus, il peut parler, lire, écrire une langue appropriée à la campagne.

Virgil est toujours avec son familier, Jack, un geai bleu particulièrement odieux avec une tendance à crier sur les gens que Virgil n'aime pas (dans la sécurité des arbres, bien sûr). Jack a été enchanté par magie, donc en plus des capacités d'un familier ordinaire, il a également une intelligence de 10 et la capacité de lancer l'équivalent de *serviteur invisible* et de *changement de sort* chaque jour. Pour une explication plus détaillée des sorts utilisés pour améliorer Jack, le MD doit se référer à l'article « That's Certainly Unfamiliar ! » dans DRAGON Magazine numéro 181 (mai 1992) ; Virgil a jeté les sorts *amplificateur familier 1* et *amplificateur familier 2* sur Jack.

Jack (familier geai bleu) : INT Moyenne ; AL N(M) ; CA 7 ; VD 1, vol 36 (B) ; PV 8 ; TCA0 20 ; AT 1 ; Dg 1 ; AS/DS Sorts ; T m ; ML 6 ; XP 65.

L'embuscade

Virgil a eu largement le temps pour comploter, planifier et se préparer, et il a utilisé ses relations du Collège de l'Œil Pourpre pour en apprendre le plus possible sur les détails de l'itinéraire prévu par Elarius (sinon, il pourrait simplement avoir consulté l'une des affiches qu'Elarius a publiées autour de Redport et qui comprenait une carte approximative de son voyage). Il a trouvé ce qu'il pense être un plan infallible pour humilier complètement Elarius - il utilisera ses pouvoirs de conjuration afin d'invoquer un petit groupe de monstres, attaquer le chariot et détruire autant d'équipement que possible. Le vilain Virgil anticipe déjà avec joie le retour penaud de son cousin à l'université, avec une charrette remplie de verre brisé et de composants de sorts détruits.

Quand Elarius et les PJ arrivent dans la dernière bourgade qu'ils doivent visiter avant de retourner à Redport, Virgil les y attend. Il a cependant caché sa présence à son arrivée. En fait, il a loué une chambre dans une auberge locale alors qu'il était sous couvert d'un subtil sortilège d'*allo métamorphose* ; il restera dans sa chambre à partir de l'après-midi où les PJ arrivent jusqu'au matin de leur départ (leur dernier arrêt est une brève affaire d'un jour).

Pendant leur séjour, Jack parcourt la bourgade, gardant un œil sur le chariot, et ne sera pas remarqué à moins que les PJ ne déclarent spécifiquement qu'ils prêtent attention à la présence de petits oiseaux dans la zone. Dès qu'Elarius et les PJ quittent la ville, Jack vole directement vers la fenêtre de Virgil et l'informe de leur départ. Virgil attend environ une heure avant de quitter l'auberge et de sortir de la bourgade.

Une fois hors de vue de la bourgade, Virgil lance son sort de *monture* ; il invoque un cheval de selle léger afin de pouvoir rattraper le chariot. Il se déplace ensuite dans la direction où les PJ sont allés jusqu'à ce que Jack (qui est en éclaireur devant lui) l'avertisse de leur arrivée. À cet instant, il lance l'un de ses sorts d'*allo métamorphose* pour prendre l'apparence d'un elfe aux vêtements couleur vert de forêt, et il fait galoper son cheval aussi vite qu'il le peut pour dépasser le chariot avant que l'illusion ne se dissipe. À ce stade, le MJ doit lire ou paraphraser la description suivante :

Vous avez voyagé vers la ville de Redport pendant environ une heure et demie, et vous semblez prendre du bon temps. Elarius ne vous a pas encore félicité du travail accompli, mais vous pouvez voir dans ses yeux qu'il est content de vous. Il fredonne une petite chanson joyeuse en mâchant pensivement un bâtonnet de cannelle, perché au sommet du chariot maintenant rempli, les rennes à la main.

Soudain, Elarius tourne la tête et regarde en arrière ; une seconde plus tard, vous comprenez ce qu'il fait. Le galop rapide d'un cheval vient à vos oreilles de loin derrière vous. Alors que vous vous tournez pour regarder, vous voyez un elfe encapuchonné chevauchant un cheval maigre et brun qui galope vers vous, gagnant du terrain sur vous et votre chariot à chaque seconde qui passe. Quel que soit l'endroit où se rend cet elfe, il semble être très pressé ; alors qu'il s'approche de vous, l'elfe se penche en avant sur la selle et pousse son cheval, s'écartant légèrement du chemin pour éviter de heurter votre chariot.

Virgil ne s'arrête pas pour parler avec Elarius ni aux PJ et les ignore s'ils l'interpellent. Elarius ne semble pas vraiment méfiant vis-à-vis de « l'elfe », haussant les épaules tandis que le cheval s'éloigne et se demandant à haute voix pourquoi cet elfe est si pressé. Encore une fois, à moins que les PJ ne soient spécifiquement à la recherche de petits oiseaux, ils ne remarquent pas Jack volant au-dessus de la cime des arbres, suivant son maître.

Une fois qu'il a pris suffisamment d'avance sur les PJ, Virgil met pied à terre et conduit son cheval sur une petite crête, dans les bois au bord de la route. Après avoir attaché le destrier invoqué à un arbre hors de vue depuis la route, Virgil trouve un bon endroit la surplombant, où il peut se cacher dans les sous-bois. Ici, il attend, tandis que Jack se perche dans un arbre voisin, gardant un œil sur le chariot.

Une fois que Jack voit les PJ approcher, il alerte mentalement Virgil. Avant que le chariot n'arrive sur les lieux, Virgil lance son sort d'*allo métamorphose* pour se transformer à nouveau en l'elfe aux vêtements verts, puis il lance *langue* et *invocation de monstres 1*. Heureusement pour Virgil, il parvient à invoquer des créatures assez intelligentes, les norkers.

Norkers (un par PJ, dont Elarius, jusqu'à un maximum de 8) : INT moy 9 ; AL CM ; CA 3 ; VD 27 ; DV 1+2 ; PV 7 chacun ; TCA0 19 ; AT 2 ; Dg 1-3/1-6 ; T P (1,20 mètres) ; ML 20 ; PX 35 ; FF

Bien que Virgil n'ait aucune idée de ce qu'est un norker, cela ne l'empêche pas de poursuivre son plan. Il utilise son sort de *langue* pour leur parler, leur ordonnant de se taire et de se cacher jusqu'à ce qu'ils voient le chariot passer. A cet instant ils se précipiteront pour détruire toute la cargaison. Au round suivant, le convoi apparaît, et le MJ doit lire ou paraphraser la description suivante :

Cela fait environ une heure que l'elfe vous a dépassé sur la route, et vous avez pratiquement oublié l'incident. Soudain, vous entendez un beuglement bruyant provenant d'une zone boisée au bord de la route, suivi du martèlement de nombreux pieds au pas de course, vous levez les yeux pour apercevoir un petit groupe d'humanoïdes trapus et chauves avec d'énormes crocs, brandissant de lourds gourdins en bois, ils chargent vers vous !
Soudain, il y a un éclair de lumière aveuglant, et votre vision se remplit d'un essaim de particules dorées et étincelantes !

Ces particules sont le résultat du sort de *poussière scintillante* de Virgil, lancé au rythme de la ruée mugissante des norkers. Tous les PJ (y compris Elarius) doivent lancer un jet de surprise, et ceux qui se trouvent dans la zone d'effet des *poussière scintillante* doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts avec un malus de --1 ou être aveuglés (pénalités de -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et à la classe d'armure) pendant 2 à 5 rounds. Le sort *poussière scintillante* est concentré sur le plus grand nombre de PJ que Virgil peut cibler tout en gardant Elarius (qui est toujours dans la charrette) dans la zone d'effet. Notez que tous les personnages dans la zone d'effet du sort sont couverts de particules dorées, qu'ils réussissent leur jet de sauvegarde ou non ; cela expose donc les PJ invisibles. Il est fort probable que le cheval de trait se trouve dans la zone d'effet ; si c'est le cas, le MD doit faire un test de moral pour déterminer si le cheval hennit et se cabre, provoquant éventuellement davantage de chaos et de confusion.



À la fin du premier round, les norkers atteignent le chariot, mais ils n'attaquent ni les PJ ni Elarius ; au lieu de cela, ils s'attèlent à saisir, lancer et briser autant que possible le contenu du chariot.

Afin de déterminer l'ampleur des dommages causés par les norkers lors d'un round classique, le MJ doit supposer que la charrette est chargée de 5000 PO de verrerie, de réactifs, de composants et de marchandises similaires. Chaque norker cause entre 200 et 500 PO de dégâts par round.

Au cours de l'altercation qui s'ensuit, certains PJ peuvent choisir d'engager le combat avec les norkers destructeurs. Malgré cela, les norkers sont incapables d'ignorer les ordres de Virgil de détruire le contenu du wagon - mais ce sont des créatures assez intelligentes, alors ils tentent de se défendre tout en obéissant à Virgil en utilisant le contenu du chariot pour attaquer les PJ. Dans ce cas, le MJ doit lancer 1D6 et consulter l'**Encadré 1** pour chaque norker attaquant, afin de déterminer son action pour le round.

Encadré 1 - Attaques des Norkers

- 1- Lancer une fiole de verre ou une jar pour 1 à 2 de dégâts.
- 2- Tentatives de casser un bécher ou un pilon, etc. sur un PJ ; l'attaque cause 1 à 3 de dégâts.
- 3- Ou 4- Lancer une caisse pour 2 à 5 de dégâts.
- 5- Jetez des produits chimiques toxiques sur le visage d'un PJ ; sur un toucher réussi, le PJ doit faire un jet de sauvegarde contre le poison ou être étourdi, aveuglé et bâillonné pendant 2 à 5 rounds.
- 6- Jeter un flasque d'acide ; traiter comme un missile causant 2 à 3 de dégâts sur un toucher, avec 1 à 3 de dégâts en éclaboussure (qui pourraient blesser le norker)

Le MJ est invité à être créatif dans sa description de ce que les norkers lancent sur les PJ. Ne vous contentez pas de dire qu'un personnage a été frappé par un bocal en verre ; décrivez un bocal rempli de liquide bleu saphir, de grenouilles séchées ou de dents de cheval !

Le MJ doit noter que les norkers qui partagent leur attention entre le bris d'équipement et la lutte contre les PJ n'en détruisent pas autant ; ces norkers cassent seulement 200 PO de ravitaillement à chaque round. Il est également important pour le MJ de signaler aux PJ que les norkers tués disparaissent immédiatement après s'être effondrés au sol ; c'est un indice qu'ils sont des créatures invoquées.

Si, à tout moment, les norkers parviennent à détruire plus de la moitié de l'équipement du convoi, soit plus de 2500 PO de fournitures, le MJ doit préciser qu'un nuage nauséabond de vapeur teintée de vert a commencé à s'échapper des réactifs mélangés qui jonchent le sol. Ce nuage se soulève rapidement et, au round suivant, il devient un phénomène qui ressemble à

un faible sort de *nuage puant*, offrant un bonus de +4 sur les tentatives de jet de sauvegarde. Les norkers invoqués n'ont d'autre choix que de rester dans le nuage et d'essayer de détruire le contenu du convoi s'ils réussissent leur sauvegarde, mais ceux qui échouent sont obligés de sortir du nuage. Virgil n'est pas satisfait de cette retraite, mais lui et Jack peuvent toujours utiliser leur sort de *serviteur invisible* pour détruire le contenu de la charrette depuis l'extérieur du nuage.

Pendant que les norkers détruisent les biens et que les PJ effectuent leurs propres actions, Elarius et Virgil lancent des sorts. S'il n'a été ni surpris ni aveuglé, Elarius réagit à l'apparition des norkers en lançant d'abord son sort de *lévitation* pour s'éloigner du danger.

Le round suivant, alors que Virgil jette un sort de *silence sur 15' de rayon* vers Elarius, lui tente de lancer le sort *image miroir* (c'est un homme prudent). À ce moment, Jack se retourne et se perche dans un arbre voisin. Il a activé sa capacité de *transformation* lors du round précédent, et il apparaît à présent comme un étourneau. Il utilise sa capacité de *serviteur invisible* pour briser davantage de la cargaison de la charrette (entre 10 et 100 PO d'équipement par round). Les PJ pourraient trouver étrange d'avoir affaire à une sorte de « fantôme » qui ouvre des caisses et lance des béchers, surtout lorsque leurs armes n'ont aucun effet sur lui. (La force invoquée par un *serviteur invisible* ne peut être endommagée que par des sorts à effet de zone, tels que les sorts *mains brûlantes*.)

Au troisième round, Elarius lance *foudre* s'il peut encore prendre des norkers dans sa zone d'effet sans tirer trop près du chariot ; sinon, il utilise son sort de *missiles magiques*. Virgil lance un *serviteur invisible* et commence à aider les norkers comme le fait Jack.

Il convient de noter que le sort d'*étranglement* de Virgile a été mémorisé pour être utilisé dans le cas peu probable où il serait attaqué en voyageant sur la route ; il ne le lance sur un PJ que s'il se sent extrêmement menacé (c'est-à-dire si sa vie est en danger). Inversement, les PJ ne devraient pas gagner la totalité des points d'expérience s'ils tuent Virgil, car il n'est pas vraiment assez « mauvais » pour justifier une telle fin. Le MD ne devrait accorder que la moitié de la valeur des PX de Virgil aux PJ qui le tuent ou le chassent, mais proposer la valeur totale des PX s'ils le capturent et le traduisent en justice.

De sa cachette dans les buissons, Virgil est presque indétectable, mais les PJ qui passent un round à chercher celui qui lance des sorts ont une chance de le repérer. Le pourcentage de chance est égal à la somme d'Intelligence et de Sagesse du PJ qui cherche, plus 1% par niveau. En plus de cette chance, Virgil a 10% de chances par round de révéler involontairement sa position en glissant, en faisant un mouvement brusque pendant une incantation ou en se déplaçant pour avoir une meilleure vue de la situation. S'il est détecté, Virgil panique et lance immédiatement *mur de brouillard* en espérant camoufler sa présence. Au round suivant, il utilise sa *mouche d'ébène* qui s'active bruyamment, et sur laquelle il tente de monter pour s'échapper. S'il n'est pas découvert, Virgil continue de briser la cargaison avec son *serviteur invisible* jusqu'au sixième round de chaos, moment auquel tous les norkers invoqués disparaissent brusquement. À ce stade, Virgil tente de s'éclipser discrètement, de récupérer sa monture invoquée, et partir en rejoignant la route, loin de la vue des PJ, afin de retourner à Redport.

Même si Virgile parvient à s'échapper, il laisse derrière lui plusieurs preuves qui pourraient l'incriminer. Tout d'abord, Elarius sait que son cousin est un prestidigitateur, et il est assez clair que les norkers qui ont attaqué le chariot ont été invoqués. De plus, Elarius sait que Virgil a un geai bleu pour familier ; même si Jack apparaît en étourneau pour l'embuscade, Elarius pourrait soupçonner quelque chose d'étrange dans le fait que la personne qui a attaqué son chariot était accompagnée d'un petit oiseau. Notez qu'il est possible que personne n'ait remarqué Jack au cours de la rencontre ; il a essayé de rester aussi discret que possible. Si Virgil a été contraint de fuir sur sa *mouche d'ébène*, il offre presque assurément à Elarius les raisons de le considérer comme coupable, car Elarius sait que Virgil en possède une.

Si des PJ vont dans les bois pour chercher des indices concernant l'identité de l'étrange lanceur de sorts, ils pourraient découvrir des fragments de bâton de cannelle, que Virgil, qui partage le goût de son cousin pour l'épice, rongait nerveusement en attendant que le chariot arrive. De plus, un rôdeur ou un PJ ayant la capacité de pister pourrait remarquer une bizarrerie à propos des traces laissées dans les bois ; elles présentent des « doigts de pigeon » et Elarius sait que les pieds de son cousin sont légèrement déformés.

Si Virgil laisse derrière lui la monture invoquée lors de sa fuite pour échapper aux PJ, ils pourraient la trouver attachée à un arbre ; la monture disparaîtra soudainement après quelques heures, preuve supplémentaire qu'un prestidigitateur était à l'origine de l'attaque des norkers.

Nettoyage

À la fin de l'embuscade, les PJ se retrouvent dans l'une des situations suivantes. Cela dépend en grande partie de deux choses ; premièrement, quelle quantité d'équipements a été détruite par les norkers, et deuxièmement, si Virgil a été découvert et capturé ou non par les PJ.

Concernant le matériel, les dégâts causés par les norkers ne sont pas aussi importants qu'il n'y paraît à première vue. Heureusement pour Elarius, il a pris le temps d'apprendre le sortilège *réparation* lorsqu'il a été nommé pour la première fois au poste de Procureur ; il a pensé que cela faciliterait son travail à long terme s'il pouvait simplement réparer des biens plutôt que d'avoir à les remplacer tout le temps. Grâce à cela, Elarius est finalement capable de réparer une bonne partie de la verrerie brisée ainsi que certains des composants. Cela représente environ 20 à 50% des dommages faits par les norkers (en raison de la grande quantité de fragments de verre présents, il serait difficile de les passer tous au crible et de les trier, l'effort n'en vaudrait la peine, donc Elarius s'en tient à réparer les objets qui se sont brisés en peu de fragments ou facilement reconnaissables). Les restes sont principalement des éclats de verre méconnaissables, des réactifs renversés et des composants de sorts qui ont été détruits, écrasés, mélangés à des produits chimiques, etc. Le MJ doit utiliser l'**Encadré 2** pour déterminer le succès relatif du groupe à défendre le chariot, sans oublier d'utiliser le pourcentage d'équipements réutilisables après qu'Elarius en ait réparé les fragments.

Concernant Virgil, les PJ se trouvent probablement dans l'une des deux situations suivantes. Ils ont découvert et capturé Virgil au cours de son raid sur le chariot, auquel cas Elarius ne souhaite pas nuire à son cousin mais insiste pour le ramener au Collège de l'Œil Pourpre pour avouer ses crimes. Dans ce cas, le MJ peut choisir d'ignorer tout résultat défavorable du

Encadré 2 - Niveau de succès

90 à 100 % du matériel récupéré : quasiment parfait

Les PJ doivent être effectivement d'une vivacité d'esprit très rapide s'ils ont réussi à protéger autant d'équipements contre des norkers déchaînés ! Elarius est ravi de leur performance et donne à chaque PJ un bonus de 25 PO à son arrivée à Redport. Il explique également aux Maîtres du Collège de l'Œil pourpre l'identité de certains des aventuriers vraiment ingénieux. Il est presque certain que le Collège contactera les PJ ultérieurement (lorsqu'il aura besoin des services de gardes talentueux, d'enquêteurs, etc.). En plus de tout autre avantage, le groupe devrait recevoir un bonus de 1500 PX pour ces performances exceptionnelles.

75 à 90 % du matériel récupéré : bon

Les PJ ont mené un combat acharné, et ils ont réussi à sauver suffisamment d'équipements pour éviter à Elarius tout véritable problème avec ses supérieurs. Elarius les respecte et les engage à nouveau comme gardes s'ils sont intéressés. Il est certainement prêt à se porter garant pour tous les mages PJ qui souhaitent rejoindre le Collège de l'Œil pourpre. Les PJ devraient recevoir un total de 1000 PX pour leurs efforts.

50 à 75% du matériel récupéré : correct

Les PJ auraient probablement pu faire mieux, mais ils auraient pu faire bien pire. Elarius les paie comme convenu et pourrait être disposé à les prendre comme gardes à l'avenir s'il ne trouve personne d'autre. Il encourage les mages PC intéressés à rejoindre le Collège de l'Œil pourpre pour explorer le monde et chercher plus d'expérience avant de demander leur adhésion. Peut-être qu'à une date ultérieure, ils pourront l'impressionner suffisamment pour gagner sa confiance (en attendant, Elarius lui-même est surveillé de près par certains Maîtres du Collège plutôt agacés ; à ce stade, sa recommandation ne signifierait pas grand-chose, de toute façon). Le groupe devrait recevoir 500 PX, même s'ils n'ont pas complètement réussi leur mission pour garder l'équipement sûr et intact.

Moins de 50% du matériel récupéré : bof...

Bien qu'Elarius ne soit pas un homme impoli, il est évident, d'après ses faibles éloges et presque condescendantes, qu'il est déçu par les PJ. Il n'aborde pas la question de l'adhésion au Collège de l'Œil pourpres avec les mages PJ. S'ils posent la question, il hausse simplement les épaules et marmonne avec colère qu'il ne pense pas que ses éloges vaudront une montagne d'or lorsque les Maîtres verront combien d'argent du Collège il vient de perdre. En fait, Elarius perd probablement sa place au Collège, car l'un des maîtres attendait un réactif spécifique à délivrer au Collège à temps afin de terminer la création d'un flacon d'encre magique pour un parchemin (comme ce réactif n'est pas arrivé, tous les efforts du Maître ont été vains). Si Elarius perd son poste, Virgil pourrait bien être son remplaçant (selon que les PJ déterminent ou non sa culpabilité). Dans cette circonstance, le groupe ne reçoit aucun bonus de PX.

tableau ci-dessus quelle que soit la quantité d'équipements détruits, car les Maîtres du Collège ont quelqu'un en plus d'Elarius à qui s'en prendre (et à qui ils peuvent exiger l'argent perdu). Sinon, Virgil a pu échapper à la détection, ou il a pu être remarqué mais s'enfuir avant que les

PJ ne puissent l'appréhender. Dans cette situation, tout dépend si oui ou non Elarius et les PJ peuvent réunir suffisamment de preuves qui incriminent Virgil comme étant l'instigateur de l'embuscade des norkers.

Le MJ a le dernier mot sur ce que le Collège de l'Œil Pourpre accepte comme preuve de l'implication de Virgil, et cela pourrait impliquer un procès quelconque, pour lequel les PJ seraient invités voire ordonnés de rester à Redport pour servir de témoins. Les résultats de tout procès devraient dépendre en grande partie des efforts des PJ pour établir des liens ou découvrir des preuves sur les lieux de l'attaque ; si les seules preuves présentées sont les soupçons d'Elarius, alors Virgil sera probablement tiré d'affaire. D'un autre côté, si les PJ contribuent à soupçonner Virgil, ils ont gagné un ennemi acharné.

C'est finalement au MJ de déterminer le sort de Virgil, après avoir examiné à quel point il s'en sort dans son complot visant à discréditer Elarius. S'il réussit sans subir de blessures physiques graves ou d'orgueil, il n'éprouve probablement pas beaucoup d'animosité envers les PJ, bien qu'il puisse avoir une mauvaise opinion de leurs talents d'aventuriers. Dans ce cas, Virgil insiste probablement dans ses manières égocentriques et insouciantes alors qu'il s'efforce d'atteindre l'excellence et le pouvoir au sein du Collège de l'Œil Pourpre. En raison de sa nature arrogante et trop compétitive, il pourrait bien s'avérer être une épine dans le pied des PJ qui finiraient par rejoindre l'université, mais il ne devrait pas devenir diaboliquement mauvais à moins d'être affecté par une autre force ou un autre événement. S'il est dénoncé par les PJ pour sa trahison, alors il les détestera certainement, bien que l'étendue de sa haine dépende probablement de la sanction de l'université. S'il est simplement condamné à une amende et rétrogradé, il reste au collège et limite sa colère à faire ce qu'il peut pour rendre la vie des PJ misérable et leur avancement difficile. Cependant, s'il est effectivement expulsé du Collège (une possibilité distincte), il pourrait bien prendre une teinte plus sombre de mal et se présenter plus tard comme un homme de main privilégié d'un puissant méchant PNJ !

Bien sûr, puisque Virgil n'est pas aussi corrompu que de nombreux antagonistes, il est possible qu'il change d'avis et tente de présenter ses sincères excuses à Elarius et aux PJ à l'avenir. Peut-être est-il encouragé à se lier d'amitié avec eux parce qu'il a besoin de leur aide (c'est dans le besoin que l'on reconnaît ses vrais amis ...).

Une autre chose que le MJ doit considérer avant et après cette rencontre est l'importance du Collège de l'Œil Pourpre dans les futures aventures des PJ. La nature exacte du Collège est volontairement floue pour permettre au MJ de le développer comme il l'entend, mais certaines choses auxquelles il faut penser (en particulier avec des PJ magiciens souhaitant rejoindre le Collège) sont les frais d'adhésion, les avantages d'en être membre, la présence ou l'absence d'une bibliothèque et/ou d'un laboratoire d'alchimie pour un membre, la présence ou l'absence d'un logement à la disposition des membres (payant ou non), etc... Bien sûr, les objectifs ultimes du Collège doivent également être esquissés. Il n'y a rien de mal à ce que le Collège de l'Œil Pourpre ne soit ni plus ni moins qu'une organisation dédiée à la diffusion des connaissances magiques, mais il pourrait être intéressant pour le MJ d'ajouter quelques objectifs à long terme pour aller au-delà de cela. Ceux-ci peuvent inclure la défaite d'une menace particulière contre la magie ou le royaume local, ou l'apprentissage d'une facette spécifique de la connaissance magique (peut-être la magie de la divination, le voyage entre les

plans ou le secret de l'immortalité). Peut-être que la réputation « respectable » du Collège n'est pas méritée, et que les Maîtres manipulent les membres juniors pour qu'ils servent de pions inconscients dans un complot secret et maléfique (l'invocation d'êtres maléfiques du plan extérieur au pouvoir immense, ou le renversement et le remplacement du gouvernement actuel avec une « magicocratie », etc.). Peut-être que le Collège est secrètement allié à la guilde des voleurs locaux. Les possibilités sont aussi illimitées que l'imagination du MJ ! Dans tous les cas, le Collège peut avoir une ou plusieurs utilités pour les PJ, que l'un d'entre eux choisisse ou non d'en devenir membre.