

The Melford Murder

by Stuart Marshall

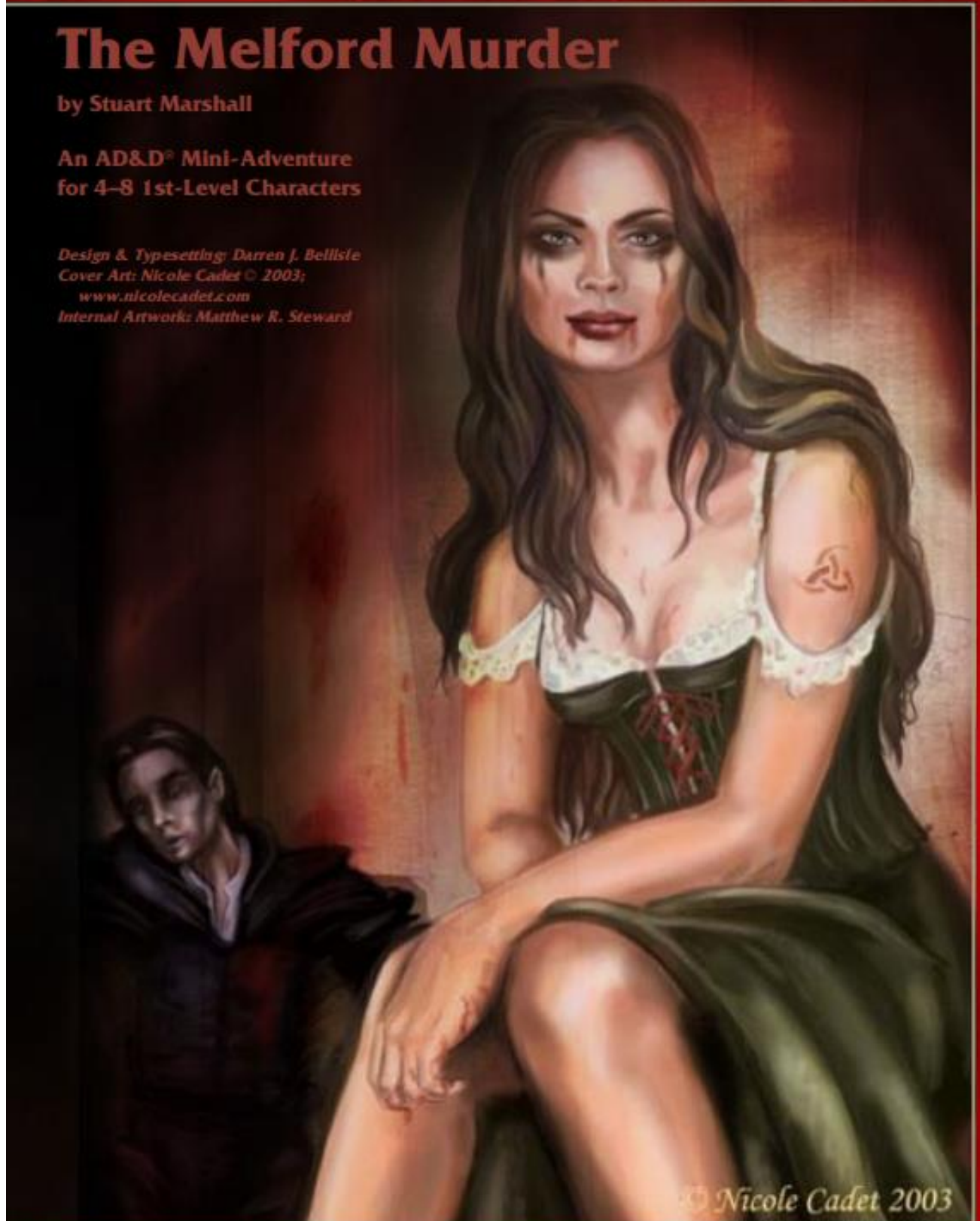
An AD&D® Mini-Adventure
for 4–8 1st-Level Characters

Design & Typesetting: Darren J. Bellisle

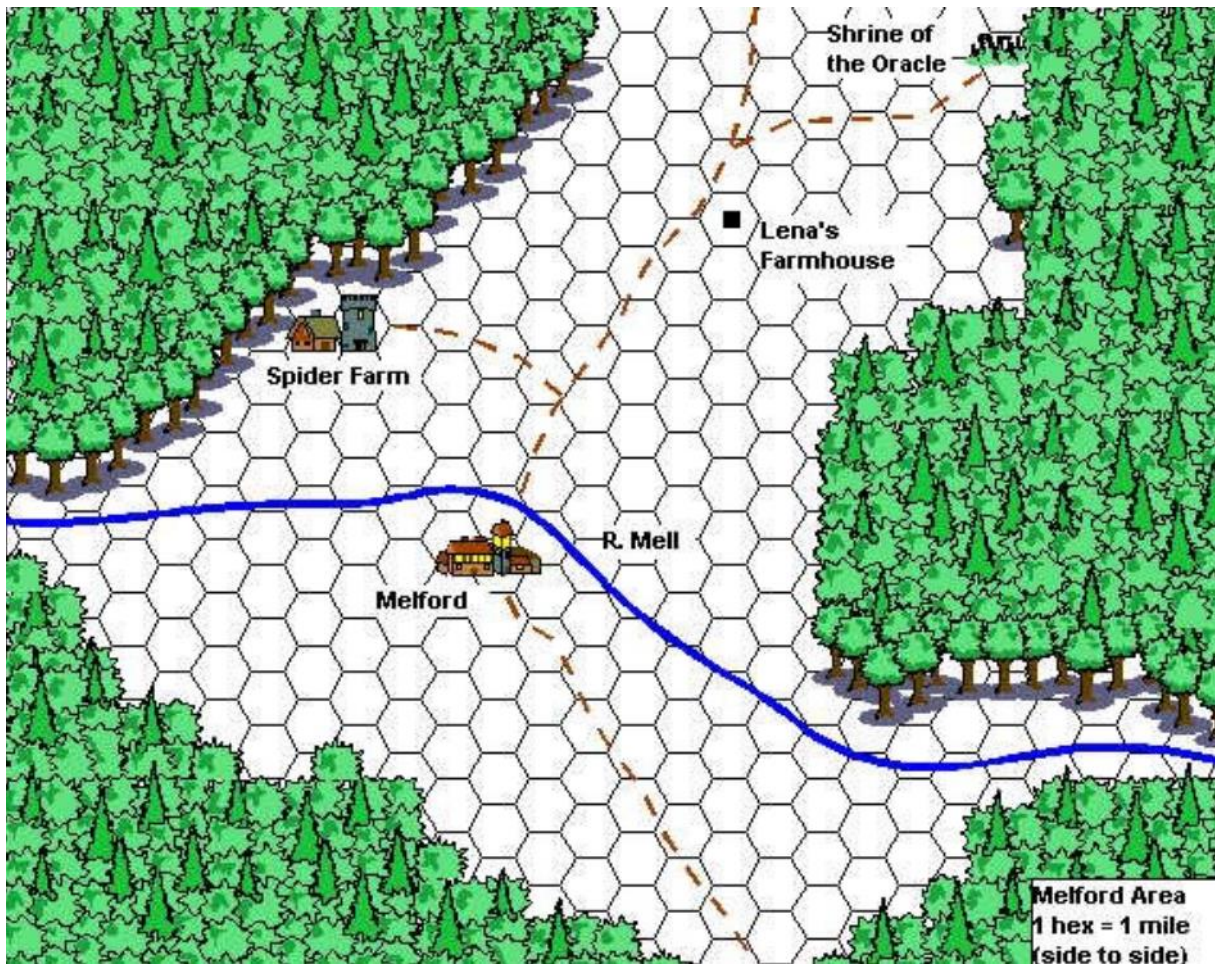
Cover Art: Nicole Cadet © 2003;

www.nicolecadet.com

Internal Artwork: Matthew R. Steward

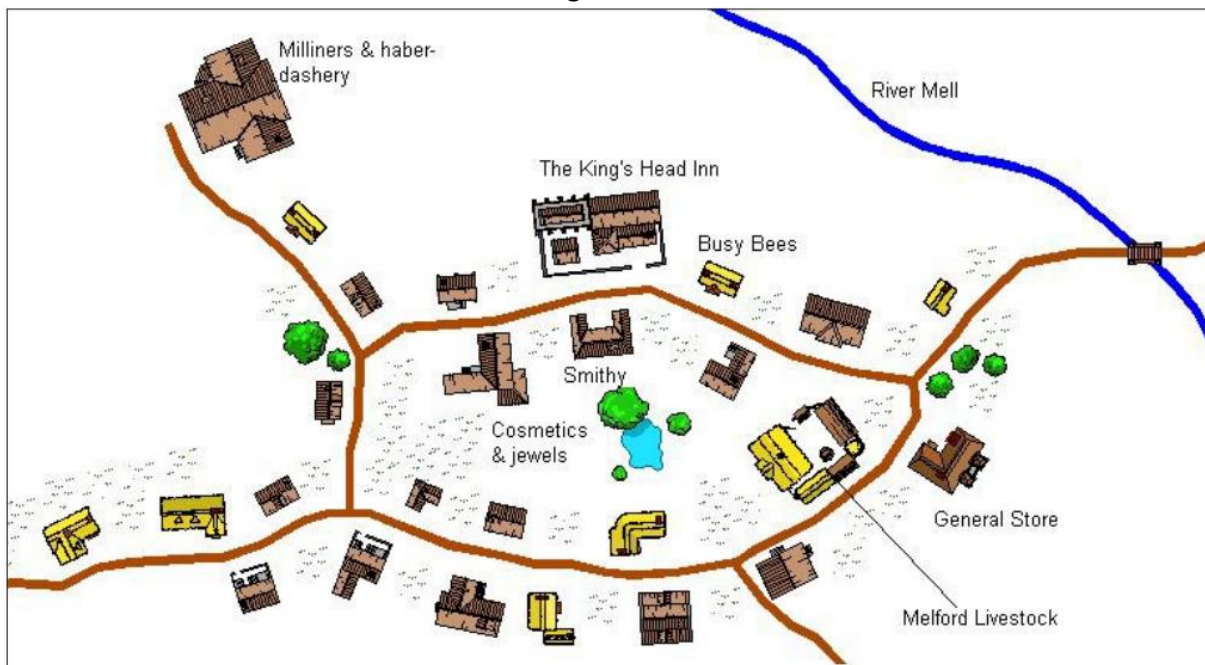


© Nicole Cadet 2003



Melford et ses alentours

Le Village de Melford



LE MEURTRE DE MELFORD

Le meurtre de Melford est un whodunnit, et doit donc être manipulé avec beaucoup de soin par le MJ. Je suis conscient que tous les groupes de joueurs n'ont pas le même enthousiasme pour les indices obscurs et la reconstitution de preuves. Par conséquent, j'ai fourni deux versions du MEURTRE DE MELFORD pour que le MJ choisisse celle qui convient à ces joueurs.

LA VICTIME



Gerrit Wyke, un homme de niveau 0 et copropriétaire de l'auberge La Tête du Roi (avec sa sœur, Lena).

Gerrit est peut-être encore en vie au début de l'aventure, selon que toute la série de modules (La Ferme des Araignées, Le Meurtre de Melford et Sanctuaire de l'Oracle) est utilisée ou non. Si les trois sont utilisés, les PJ seront à Melford lorsqu'un fermier (qui a échappé à l'attaque des Gobelins de l'Ombre à la Ferme des araignées) arrive, implorant de l'aide. Cela donnera aux PJ le temps de rencontrer certains des personnages de ce module avant que le meurtre n'ait lieu, y compris Gerrit. Si ce module est joué comme une aventure à usage unique, Gerrit aura déjà été tué lorsque les PJ arriveront à Melford. Dans les deux cas, Lena Wyke, la sœur de Gerrit, affirme avoir découvert son corps dans l'écurie de l'auberge le lendemain de sa mort.

LA SCENE DE CRIME

Les écuries l'auberge La Tête du Roi : Le corps de Gerrit y est découvert, tué d'un seul coup d'arme tranchante, probablement une épée, bien qu'aucune arme n'ait été trouvée près du corps.

LES SUSPECTS

Irena Yar

Assassin de 1^{er} niveau, se faisant passer pour un forgeron ; For 16, Int 13, Sag 7, Dex 15, Con 15, Cha 8 ; humain femme, âge 34 ; CA 7 avec sa veste de cuir et sa Dex ; MV 36 ; PV 6 ; Dg 1d4 (marteau de forge) ; AL LM.

Irena Yar semble très compétente et offre une variété d'armes et d'armures ainsi que les services habituels d'une forge de village. Avec un bon jet sur la table des réactions (cf. DMG p.63, GDM p.59, ou copie ci-dessous, tout résultat de « amicale » ou supérieur), elle pourrait être amenée à divulguer une rumeur si elle en connaît une (voir « Table des Rumeurs de Melford », en page 2).

Liste des prix chez Irena

Cotte de mailles	75 PO	Lorica	50 PO	Carquois, 12 pcs	3 PE
Casque léger	12 PO	Cuir clouté	16 PO	Flèches, 12	1 PO
Hoqueton	3 PO	Bouclier rond	12 PO	Hache	1 PO
Arc court	16 PO	Corde d'arc	1 PO	Dague, fourreau	1 PE
Marteau	1 PE	Javelot	1 PE	Massue	5 PE
Masse, piques	5 PO	Etoile du matin	5 PO	Fronde	1 PE
Billes de fronde, 20	1 PE	Lance	1 PE	Arc long	20 PO
Fourreau	3 PO	Cordon*	3 PA	Manche, frêne*	1 PA
Bâton, bois dur*	7 PC	Bâton, bois léger*	1 PC	Fer à cheval	3 PA

*Pour hache, masse et marteau

On peut parfois la trouver en soirée à l'auberge La Tête du Roi, buvant de l'hydromel et partageant de longues histoires. Elle vit avec son chat dans un appartement au-dessus de la forge.

Deborah Snaid

Couturière de niveau 0 ; For 9, Int 14, Sag 10, Dex 11, Con 10, Cha 10 ; humain femme, âge 51 ; CA 10 ; MV 36 ; PV 1 ; Dg 1d3 (couteau) ; AL LN.

Son établissement de vêtements de haute qualité connaît le succès grâce à ses célèbres soieries. (Si le module La Ferme des Araignées est joué, alors Deborah sera très amicale avec Ulayah Reyn, si amicale en fait, qu'ils ont prévu de se marier cet été).

Liste des prix chez Deborah

Pantalon, lin	4 PA	Robe de maison, lin	3 PO
Pantalon, soie	6 PA	Robe de fête, lin	8 PO
Pantalon, laine	2 PA	Robe de soie brodée	15 PO
Tunique, lin	5 PA	Tablier	2 PA
Tunique, laine	3 PA	Mouchoir, soie	1 PO
Tunique de soie brodée	2 PO	Jupe, lin	3 PO
Pourpoint, lin	2 PO	Jupe, laine	4 PA
Ceinture, lin	5 PA	Châle, laine	5 PA
Manteau, laine	5 PA	Châle, soie	2 PO
Manteau, doublé soie	2 PO	Guimpe, lin	3 PA
Cape	1 PA	Guimpe, soie	2 PO
Pagne, chaussettes, lin	1 PA	Semelles, cuir	1 PO

Deborah est veuve. Elle pourrait être persuadée de divulguer une rumeur à quiconque achète quelque chose et prend le temps de se livrer à de petites conversations ; aucun jet de réaction n'est requis, car elle est extrêmement bavarde et dira n'importe quoi à n'importe qui. Elle vit seule dans un appartement au-dessus de sa boutique. De temps en temps, elle dîne à l'auberge La Tête du Roi, mais elle se considère comme beaucoup trop raffinée pour boire le soir avec les autres.

Brad Jennings

Magasinier de niveau 0 ; For 12, Int 13, Sag 15, Dex 9, Con 10, Cha 10 ; humain homme, âge 43 ; CA 10 ; MV 36 ; PV 2 ; Dg 1d3 (couteau) ; AL LN.

Brad, propriétaire du magasin général, est un homme simple et honnête qui a peu de temps pour les oisifs ou les paresseux, mais il est joyeux et respectueux envers ceux qui, selon lui, travaillent dur pour s'améliorer. Il offre des produits de qualité décente à des prix raisonnables :

Liste des prix chez Brad

Sac à dos, cuir	2 PO	Tente, classique	6 PA	Tente, pavillon	25 PO
Sac à dos, lanières	3 PO	Bougie, suif	1 PC	Bougie, cire	5 PC
Pics, bâche de tente	5 PO	Couverture	1 PE	Grappin	5 PO
Lanterne, basique	3 PO	Lanterne, trappe	6 PO	Lanterne, bulle	8 PO
Selle	10 PO	Mords, bride, étriers	1 PO	Sacoques	5 PO
Bourse et cordon	1 PE	Chaudron, trépied	3 PO	Corde, 15m	2 PA
Poêle	2 PO	Outre	1 PE	Charbon de bois, sac	2 PA

Avec un bon jet sur la table des réactions (« amicale » ou supérieur), il pourrait être amené à divulguer une rumeur s'il en connaît une.

Si le module La Ferme des Araignées est joué, les cordes vendues par Brad seront faites de soie d'araignée tressée et traitée qu'il achète à Ulayah, ce qui les rend exceptionnellement légères et solides.

Brad peut souvent être trouvé dans de l'auberge La Tête du Roi après le crépuscule, buvant de la bière brune et fumant sa pipe de bruyère. Il est amoureux de Deborah, mais elle a rejeté ses avances, le trouvant trop commun et bête pour une dame de son raffinement.

TABLE DES RUMEURS DE MELFORD

Les fausses rumeurs sont indiquées en italique. Le MJ devra faire preuve de prudence et de logique lorsqu'il révélera des rumeurs. Par exemple, Deborah n'est pas susceptible d'exprimer la rumeur 01-06 aux joueurs, donc certains résultats peuvent avoir besoin d'être relancés. Seuls les PJ avec un charisme élevé qui prennent le temps de parler avec les PNJ réussiront généralement à obtenir des rumeurs.

1d100	Rumeur
01-06	La ferme des araignées locale est un endroit effrayant. <i>Le propriétaire est un homme maléfique qui vous ferait jeter dans la fosse aux araignées dès qu'il vous voit.</i>
07-12	Au nord, il y a un sanctuaire avec un monolithe quelconque. <i>En réalité c'est un culte du sang maléfique.</i>
13-20	Un groupe d'aventuriers a récemment disparu lors d'une expédition dans un donjon local. Leurs corps n'ont pas encore été retrouvés.
21-26	Des créatures étranges, comme des gobelins mais avec une peau bleu-noir, ont été vues ici ces derniers temps.
27-31	L'un des villageois est <i>un vampire</i> mais personne ne sait de qui il s'agit.
32-40	Il y a deux tribus d'orcs avec leurs campements par ici. Leur querelle pourrait dégénérer en guerre ouverte à tout moment. (Note au MJ : voir page 7.)
41-44	Les falaises Darkshroud, à plusieurs jours de voyage au nord d'ici, contiennent une citadelle naine <i>florissante</i> appelée Morrikul Zane. (Note au MJ : c'est en partie faux. Morrikul Zane n'est plus en plein essor.)
45-50	Une des tribus orcs locales s'est associée à un village de bandits humains. S'ils attaquent Melford, la destruction de la ville est inéluctable. (Note du MJ : voir page 7.)
51-56	Ulayah Reyn, propriétaire de la ferme des araignées, est un des hommes les plus riches.
57-61	Maenae, grande prêtresse au Sanctuaire de l'Oracle, est un clerc très puissant. On dit qu'elle a le pouvoir de ressusciter les morts.
62-69	Félona Vedane, qui dirige les cosmétiques et les bijoutiers avec son mari, a une liaison avec un autre homme, et son mari sait tout à ce sujet.
70-71	Lena et Gerrit, qui dirigent l'auberge La Tête du Roi, se sont récemment disputés pour savoir s'il fallait vendre un terrain à l'apiculteur. Lena veut le vendre, mais Gerrit ne l'entend pas ainsi.
72-00	Le villageois ne connaît aucune rumeur d'intérêt ou de valeur.

Reiner Vogg

Eleveur de niveau 0 (avec origines orque) ; For 13, Int 15, Sag 7, Dex 8, Con 13, Cha 6 ; humain homme, âge 37 ; CA 10 ; MV 36 ; PV 3 ; Dg 1d4 (massue) ; AL NB.

Le propriétaire de l'élevage de Melford, Reiner Vogg est un homme négligé, laid, (sa mère était une demi-orque) avec une attitude sarcastique, et il est impopulaire auprès des villageois.

Cependant, il connaît ses animaux et il en prend bien soin. Sur un bon jet sur la table des réactions (« amicale » ou supérieur), il racontera aux joueurs une rumeur s'il en connaît une. Pour simuler les soins de Reiner et la qualité de ses animaux, lancez le dé deux fois sur la table pour tout animal qu'il vend et conservez le jet le plus élevé.

Liste des prix chez Reiner

Mule	20 PO	Poney	20 PO	Âne	10 PO
Jument, palefroi	30 PO	Cheval de monte	30 PO	Cheval de trait	20 PO
Chien de chasse	15 PO	Chien de garde	20 PO	Vache	10 PO
Mouton	3 PO	Chèvre	5 PO	Poulet	5 PA

Reiner ne fréquente pas l'auberge. Il est veuf, bien qu'il n'ait que la trentaine, et vit dans une petite maison près de son corral avec sa fille Savula.

Savula Vogg

Femme de niveau 0 (avec origines orque) ; For 12, Int 16, Sag 17, Dex 7, Con 12, Cha 6 ; humain femme, âge 14 ; CA 10 ; MV 9 (en béquilles) ; PV 1 ; Dg 1d4 (béquille utilisée comme une massue) ; AL CB.

Savula est infirme, née avec deux pieds bots. Elle est également peu attirante, révélant le côté paternel de la famille. Cependant, elle est une enfant extrêmement intelligente et réfléchie, et si l'aventure Sanctuaire de l'Oracle est utilisée, alors la Grande Prêtresse de cette religion (Maenae) aura déjà contacté Reiner pour faire de Savula une future sibylle.

Tom et Félonia Vedane

Tom Vedane, homme de niveau 0 ; For 8, Int 9, Sag 8, Dex 15, Con 10, Cha 11 ; humain homme, âge 31 ; CA 10 ; MV 36 ; PV 2 ; Dg 1d3 (couteau) ; AL LN.

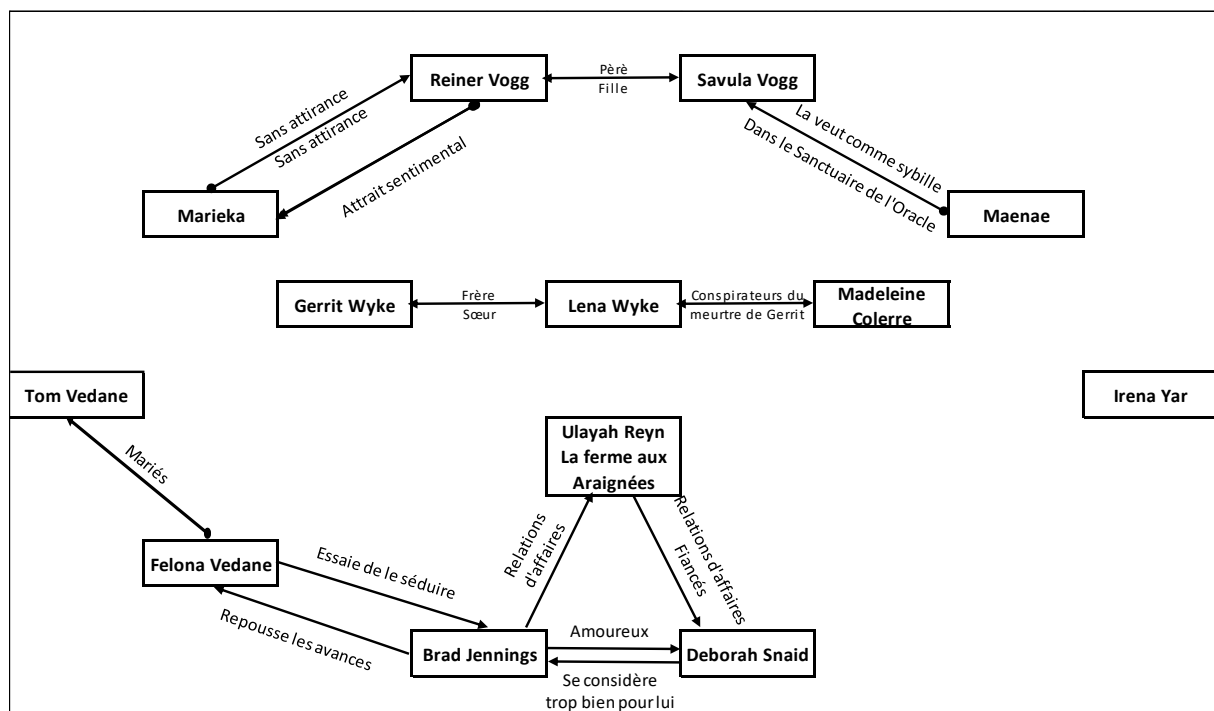
Félonia Vedane, cosméticienne de niveau 0 ; For 9, Int 10, Sag 11, Dex 12, Con 10, Cha 10 ; humain femme, âge 29 ; CA 10 ; MV 36 ; PV 2 ; Dg 1d3 (couteau) ; AL LN.

Liste des prix chez Tom et Félonia

Savon	1 PA	Aiguille, cuivre	1 PC	Fil, 3m	1 PC
Savon vieilli, odorant	1 PE	Aiguille, argent	1 PA	Anneau, argent	1 PO
Peigne, corne ou bois	1 PE	Peigne, corne ou bois	5 PC	Épingle, bronze	1 PE
Broche, bronze	1 PE	Dé à coudre, os	3 PC	Boucle d'oreille, argent	1 PO
Broche, argent	3 PE	Vélin, feuille	1 PO	Parchemin	1 PE

Tom Vedane et sa femme Félonia tiennent un magasin de cosmétiques et de bijoux bien entretenu. Ils sont relativement nouveaux à Melford, ne vivant ici que depuis une demi-douzaine d'années, et ils se sentent toujours seuls et sans amis. Chacun divulguera une rumeur à n'importe qui achète quelque chose et prend le temps de se livrer à une petite conversation - aucun jet requis. Tom et Félonia mangent parfois ensemble à La Tête du Roi. Ils vivent dans un petit appartement au-dessus de leur magasin.

TABLE D'INTERACTIONS DES PNJ



Madeline Colerre

Ce PNJ est en fait un monstre déguisé, un Penanggalan. Sous sa forme humaine, elle est apicultrice (« Abeilles Travailleuses »), c'est également une magicienne du 2^{ème} niveau ; For 9, Int 16, Sag 12, Dex 10, Con 11, Cha 14 ; CA 10, *apparence* humain femme, âge 33 ; PV 4 ; Dg 1d4 (dague) ; AL détectée comme LN ; sorts *sommeil*, *lassitude langoureuse* (cf. chapitre des nouveaux sorts). Sous sa forme Penanggalan réelle, elle a CA 8, MV 36, DV 4, PV 18, AT 1, Dg 1d6, AL LM ; voir Fiend Folio p.71-72, pour ses diverses attaques et pouvoirs. Elle conserve son livre de sorts dans sa chambre, il contient les sorts suivants : *Lecture de la Magie*, *Charme personne*, *Altération des feux normaux*, *Sommeil*, *Lassitude langoureuse*

« Madeline Colerre » est une célibataire dans la trentaine. Elle gagne raisonnablement sa vie en vendant du miel aux villageois et à l'auberge La Tête du Roi (pour l'hydromel) et de la cire d'abeille à Brad Jennings (pour ses bougies). Elle ne vend rien d'intéressant à un groupe d'aventuriers, à moins qu'ils n'aient le miel (elle en demande 1 PA par pot).

Sur un bon jet sur la table des réactions (« amicale » ou supérieur), Madeline racontera aux joueurs une rumeur s'il en connaît une.

Il n'y a aucune raison pour que les PJ soupçonnent qu'elle est une Penanggalan lorsqu'ils la rencontrent pour la première fois, et le MJ ne devrait pas attirer leur attention sur sa vraie nature. Cependant, si un PJ suspect fouine autour de sa maison la nuit pour une raison quelconque, ils remarqueront qu'il y a un petit baril de vinaigre mariné ouvert dans la cuisine et que Madeline dort avec une fenêtre du premier étage ouverte. Un joueur qui remarque ces choses et qui a une connaissance des monstres AD&D® pourrait en déduire la vraie nature de Madeline. Le joueur devrait être invité à jouer l'ignorance de son personnage, car il est peu probable qu'un personnage de bas niveau en sache beaucoup concernant les Penanggalans.

Lena Wyke

Aubergiste de niveau 0 ; For 10, Int 15, Sag 13, Dex 12, Con 10, Cha 14 ; humain femme, âge 27 ; CA 10 ; MV 36 ; PV 3 ; Dg 1d4 (dague) ; AL NM.

Lena, copropriétaire de l'auberge La Tête du Roi avec son frère, Gerrit Wyke, est aussi la meurtrière.

L'auberge est le centre de la vie sociale du village pour de nombreux habitants de Melford. Sur un bon jet sur la table des réactions (tout résultat « amicale » ou supérieur), elle pourrait être persuadée de divulguer toutes les rumeurs dont elle a connaissance.



Marieka

Marieka est l'un des membres de la police de la ville. Il y a quinze policiers à temps plein, tous des humains de niveau 0. Tous portent une cotte de mailles et sont armés d'hallebardes, de matraques (traitées comme des massues) et de frondes. Leurs caractéristiques sont : CA 6, MV 36, PV 5, AT 1, Dg selon l'arme. Neufs sont des hommes et six sont des femmes ; le MJ peut déterminer qui possède quelle arme.

(Au-delà des gendarmes à temps plein, en temps de guerre, tous les adultes valides de Melford seraient appelés à se joindre au combat. Théoriquement, plus de 150 combattants pourraient prendre les armes si la ville était menacée.)

UN MODULE, DEUX VERSIONS



Le meurtre « mineur » de Melford doit être utilisé si les joueurs ne sont pas des investigateurs à la recherche de mystères et préfèrent une soirée agréable plutôt qu'un défi à leurs pouvoirs de déduction.

Dans cette version mineure, les joueurs n'ont qu'à parler à tous ceux qui étaient à l'auberge La Tête du Roi la nuit du meurtre. S'ils suivent l'histoire de chaque personne, ils sont pratiquement assurés de résoudre le meurtre et d'en identifier l'auteur. Le meurtre « mineur » de Melford est plus une excuse pour un jeu de rôle qu'une enquête.

Le meurtre du « majeur » Melford devrait être utilisé si vos joueurs préfèrent se lancer dans une intrigue mystérieuse, plus difficile, qui nécessitera une véritable réflexion pour la résoudre. Dans cette version, il existe une probabilité réelle que les joueurs ne soient pas en mesure d'identifier le meurtrier.

Rencontres aléatoires – Zone de Melford

Tirez aléatoirement pour les monstres errants trois fois par jour une fois par nuit ; un monstre apparaîtra 1 fois sur 12. Si une rencontre est indiquée, lancez les dés de % et consultez le tableau suivant :

Jet	Rencontre	Détail
01-14	2d6+3 brigands de la liste du Clan du Crâne de Chèvre	Les brigands n'attaqueront pas contre une somme de 30PO.
15-26	1d4 Sangliers sauvages	Solitaire, ce sera un mâle roublard, très irritable ; s'il y en a plusieurs, ce seront un couple avec ou sans porcins. Les couples n'attaqueront pas s'ils sont traités avec respect, mais un mâle solitaire chargera généralement à vue.
27-34	2d6 Chiens sauvages	La meute sera enragée sur un 1 sur 1d8 (l'attaque est garantie, et le groupe aura besoin d'un sot de <i>guérison</i> par la suite); Sinon, ils peuvent facilement être distraits avec de la nourriture.
35-36	2d6 Nains des Collines du Nord	Ils sont ici pour vendre leur mouton, leur laine ou leur étain. Les demandes de renseignements sur d'autres sujets ne seront généralement pas les bienvenues.

37-38	2d6 Elfes des Bois de l'est	Ils sont ici sur un coup de tête, ils se moqueront gentiment des non-elfes et ne seront pas utiles pour les enquêtes. (Cela changera si les personnages ont de sérieux problèmes ; dans de telles circonstances, les elfes aideront).
39-40	2d6 Gnomes des profondeurs	Ils sont ici pour vendre leur hydromel, leur vin ou leur poterie. Les demandes de renseignements sur d'autres questions seront généralement sans retour.
41-42	2d6 petite-gens du sud	Ils sont ici pour un pèlerinage religieux dont ils ne veulent pas parler. Ils chercheront à éviter tout contact si possible.
43-49	2d4 Jermlaines	Ils chercheront à voler tout ce qu'ils peuvent. S'ils sont attaqués, ils se disperseront et se cacheront, mais tenteront de revenir et de voler encore ; ils fuiront pour de bon si les personnages tuent plus de trois d'entre eux.
50-56	1d4 lionnes	Elles s'en prendront aux chevaux, poneys ou mules du groupe ; sans animaux, le groupe ne les intéresse pas.
57	PNJ spécial	Tirez 1d4 ; consultez la table des PNJ.
58-65	2d6+3 orques dans la liste du Clan du Crâne de Chèvre	Les orcs attaqueront à moins qu'ils ne soient payés au minimum 30PO.
66-73	3d4 orques dans la liste du Clan de la Corne rouge	Ces orques attaqueront à vue s'il y a des Elfes ou des Nains dans le groupe ; sinon ils peuvent être convaincus de ne pas attaquer contre au moins 50PO.
74-90	2d6+3 Patrouilles	Il y a 5% de chances qu'ils soient corrompus (« Montrez-moi vos permis d'armes ! Vous savez qu'il y a une amende de 100 PO pour en transporter sans permis ? »). S'ils ne sont pas corrompus, ils seront utiles, à condition que le groupe ne soit pas en fuite localement.
91-97	Serpent	Un serpent venimeux se glisse dans une botte, un sac à dos ou une couverture pendant une pause. Il ne mordra pas s'il est repéré à moins que quelqu'un ne marche dessus et est ensuite manipulé correctement.
98-99	3d4 Vautours	Ils n'attaqueront que si le groupe est affaibli (boiteux, blessé...).
00	Ours garou	Yael, l'ours-garou, ressemble à une jolie paysanne sous sa forme humaine. Elle réagira bien envers les PJ d'alignement bon et apportera son aide si nécessaire. Elle essaiera de ne pas révéler qu'elle est une lycanthrope. Elle est ici pour ses propres affaires et elle ne peut pas s'attarder longtemps.

CLANS ORQUES : CORNES ROUGES vs. CRANES DE CHEVRES

Clan de la Corne rouge

Le Clan de la Corne rouge de la tribu de l'œil pourrissant a sa base dans les collines au nord. Ce sont de purs orques, et ils méprisent donc l'autre clan orque (les Crânes de chèvre) parce que ces derniers se croisent avec les humains. Les deux clans font partie de la tribu de l'œil pourrissant, donc bien qu'ils s'intimident mutuellement, ils ne sont pas en guerre.



Clan du Crâne de Chèvre



Le Clan du Crâne de Chèvre est beaucoup plus faible que le Clan de la Corne rouge mais compense en s'associant avec des brigands humains. Ils ont habité ensemble pendant des années, et il y a un métissage considérable. Pour des raisons de commodité, ils sont décrits comme des brigands humains ou des orques, mais dans la réalité, beaucoup d'entre eux sont des demi-orques qui descendent de l'une ou l'autre parenté.

Le Clan vit dans un camp de fortune comme le feraient les brigands humains. Son emplacement change fréquemment, car les dirigeants sont inquiets d'y être repérés et attaqués.

Liste du Clan de la Corne rouge

15 orques avec épée et fléau – PV 5 chacun, CA 5 (bouclier)
30 orques avec épée et lance – PV 5 chacun, CA 5 (bouclier)
30 orques avec hache et lance – PV 5 chacun, CA 5 (bouclier)
30 orques avec hache et hallebarde – PV 5 chacun, CA 6 (sans bouclier)
30 orques avec hache et arbalète – PV 4 chacun, CA 6 (sans bouclier)
30 orques avec hache et arc court – PV 4 chacun, CA 6 (sans bouclier)
15 orques avec épée et hache de bataille – PV 5 chacun, CA 5 (bouclier)
30 orques avec lances – PV 4 chacun, CA 5 (bouclier)
30 orques avec haches – PV 4 chacun, CA 5 (bouclier)
60 orques avec hallebardes – PV 5 chacun, CA 6 (sans bouclier)
30 « assistants » avec épée et lance – PV 8 chacun, CA 5 (bouclier)
10 leaders avec épée et hache de bataille – PV 8 chacun, CA 5 (bouclier)
1 sous-chef avec hache et lance – PV 11 chacun, CA 4
10 gardes du sous-chef avec hache et lance – PV 11 chacun, CA 4
1 chef avec épée et fléau – PV 16, CA 4
20 gardes du corps avec épée et fléau – PV 15, CA 4
1 sorcier soigneur avec bâton – PV 16, CA 6, 5^{ème} niv Clerc / 4^{ème} niv Magicien
1 assistant du sorcier soigneur avec bâton – PV 8, CA 6, 2^{ème} niv Clerc / 2^{ème} niv Magicien
150 femelles – PV 3, CA 9
300 enfants – PV 2, CA 10

Liste du Clan du Crâne de Chèvre

10 Cavaliers brigands avec cheval moyen, maille/bouclier et épée – PV 4, CA 4
10 Cavaliers brigands avec cheval léger, cuir/bouclier et lance – PV 3, CA 7
10 Cavaliers archers avec cheval léger, armure de cuir et arbalète légère – PV 3, CA 8
40 Fantassins brigands avec cuir/bouclier et épée – PV 4, CA 7
10 Fantassins brigands avec cuir et hallebarde – PV 3, CA 8
10 Archers brigands avec cuir et arc court – PV 3, CA 8
10 orques avec épée et fléau – PV 5 chacun, CA 5
20 orques avec épée et lance – PV 5 chacun, CA 5
20 orques avec hache et lance – PV 5 chacun, CA 5
20 orques avec hache et hallebarde – PV 5 chacun, CA 6
20 orques avec hache et arbalète – PV 4 chacun, CA 6
20 orques avec hache et arc court – PV 4 chacun, CA 6
10 orques avec épée et hache de bataille – PV 5 chacun, CA 5
20 orques avec lance – PV 4 chacun, CA 5
20 orques avec hache – PV 4 chacun, CA 5
40 orques avec hallebarde – PV 5 chacun, CA 6
20 « assistants » avec épée et lance – PV 8 chacun, CA 5
7 leaders avec épée et hache de bataille – PV 8 chacun, CA 5
1 sous-chef avec hache et lance – PV 11 chacun, CA 4
7 gardes du sous-chef avec hache et lance – PV 11 chacun, CA 4
1 chef avec épée et fléau – PV 15, CA 4
10 gardes du corps avec épée et fléau – PV 13, CA 4
150 femelles orques – PV 3, CA 9
150 femelles humaines – PV 3, CA 9
300 enfants assortis – PV 2, CA 10

*Aucune carte / liste de trésor n'est proposée pour le village du Clan de la Corne rouge ni pour le Clan du Crâne de Chèvre, car il est peu probable que les P n'attaquent l'un ou l'autre des emplacements.

Rencontres aléatoires – Table spéciale des PNJ

1d4	PNJ	Stats	Détails
1	Zhrukhu Glol Nain Guerrier, Niv1	F15 I17 S8 D11 C16 Ch8 Cotte de mailles Pique Bouclier, CA 4 DV 1d10+2, PV 9, AT 1 Dg selon arme AL variable (cf. Détails)	Zhrukhu est fou, souffrant de schizophrénie. Lors de sa première rencontre, et 50% du temps par la suite, il sera: AL LB et pratiquement incapable de communiquer intelligemment (un cas grave de trouble de stress post-traumatique). Il passe la plupart de son temps serré en position fœtale, alternativement gémissant, ou criant à propos de « la catastrophe qui est venue à Morrikul Zane ».
2	Azaelin N`Rek Drow mâle Guerrier Magicien, Niv.1/1	F9 I17 S10 D16 C9 Ch7 Cotte de mailles 2 épées longues CA 3, DV (1d10+1d4)/2 PV 5, AT 2 Dg selon arme Sort : <i>sommeil</i> AL CN	Azaelin est un survivant de l'une des maisons perdantes dans une lutte de pouvoir drow, d'où son exil à la surface. Les propriétés magiques de sa cotte et de ses épées se sont dès lors détériorées. Son livre de sorts contient: sommeil, lecture de la magie, détection de la magie et Escalade d'araignées. Il est appauvri et sa bourse ne contient pas plus de quelques PC. Azaelin est un homme de main potentiel s'il est approché correctement par un personnage chaotique.
3	Cadellin le Jaune Humain Moine, Niv.1	F15 I12 S15 D16 C14 Ch8 Bâton CA 10, DV 2d4, PV 5 AT 1, Dg par arme +1 AL LN	Cadellin retourne à son monastère après un voyage dans les Anciens Royaumes pour payer les impôts des moines. Il n'a pas d'autres biens qu'un bâton, une robe, des sandales et quelques jours de rations. Les PJ sont susceptibles de le confondre avec un magicien lorsqu'ils le rencontrent pour la première fois. Cadellin pourra retarder son retour au monastère et devenir un homme de main s'il peut être convaincu que c'est une bonne façon de servir la cause du droit. Il ne deviendra qu'un homme de main pour un personnage d'alignement loyal.
4	Elizabeth (« Beth ») Tallienne Humain femme Paladin, Niv.1	F13 I9 S14 D14 C15 Ch17 Armure de plates, masse et bouclier CA 2, DV 1d10+1, PV 9 AT 1, Dg selon l'arme AL BL	Beth se présentera comme un chevalier cherchant à gagner ses galons. Elle parle comme une aventurière chevronnée, mais à la suite d'une récente rencontre avec un groupe de gobelins, elle s'est rendu compte qu'elle est loin d'être aussi résistante ou compétente qu'elle le pensait. Elle rejoindrait volontiers un groupe d'alignement majoritairement bon. Bien que sa fierté l'empêche de suggérer cela, si on lui demande, elle signera immédiatement. Elle a 53 PO dans ses sacoches. Beth ne révélera pas qu'elle est partiellement sourde. Ce n'est pas un problème quand elle parle aux gens normalement parce qu'elle est compétente pour lire sur les lèvres, mais au combat, quand elle porte son casque, elle ne sera pas au courant des changements de plan ou des ordres criés. Elle fera juste ce qu'elle pense qu'elle devrait faire et espère que personne ne le remarquera.

En cas de doute, vous devriez probablement choisir le meurtre mineur de Melford. Les deux versions impliquent le meurtre de Gerrit Wyke, copropriétaire de l'auberge La Tête du Roi. Il est tué dans les écuries de cette auberge d'un seul coup d'épée courte. (NB: les écuries de l'auberge sont différentes et séparées des écuries à bétail détenues et entretenues par Reiner).

Les autorités sont incapable de savoir qui a commis le meurtre, alors elles ont affiché une récompense pour toute information sur qui l'a perpétré. Cette récompense est de 100 PO dans le cas du meurtre mineur de Melford, ou de 250 PO si le meurtre majeur de Melford est utilisé.

LE MEURTRE MINEUR DE MELFORD

Dans cette version, les joueurs savent que le meurtre a dû avoir lieu vers 19h. À ce moment-là, seules quelques personnes étaient à l'intérieur de l'auberge :

Irena Yar

Deborah Snaid

Brad Jennings

Tom et Félonia Vedane

Lena Wyke

Madeleine Colerre

La seule approche qui sera productive dans le meurtre mineur de Melford est d'entendre les déclarations de chacune de ces sept personnes. Les enquêtes des policiers incompetents ont effacé tous les indices qui pourraient être trouvés sur le site du meurtre.

Voici ce que chaque PNJ dira lorsqu'il sera interrogé : le MJ doit fournir des réponses appropriées aux questions posées par les PJ.

Irena :

Lena entrait et sortait de la salle à manger commune.

Vers sept heures, Brad était à l'extérieur de l'auberge, et elle pense que Félonia aurait pu être dehors aussi. Les deux s'étaient vraisemblablement rencontrés en privé.

Brad et Tom étaient tous les deux assez ivres ce soir-là.

Déborah :

Elle pense que Lena se disputait avec Madeleine au moment du meurtre. Il semble qu'il y ait eu un différend sur le partage de l'argent issu de la vente d'hydromel dans la taverne, et elles en discutaient dans la cave à bière. Elle se souvient d'avoir entendu leurs voix s'élever.

Elle pense que Tom et Félonia avaient une explication ce soir-là aussi.

Brad :

Il admet qu'il était aussi ivre qu'un seigneur.

Il était à l'extérieur au magasin quand le meurtre a dû avoir lieu.

Il a vu Reiner, l'éleveur d'animaux, traîner à l'extérieur de l'auberge.

Ce que Brad ne dit pas, c'est que Félonia était dehors avec lui, faisant de son mieux pour le séduire.

Brad a rejeté ses avances, et il ne veut pas causer un scandale ou embarrasser Tom, donc il ne voit pas comme l'affaire de quelqu'un d'autre ce qu'elle faisait.

Tom :

Il était très ivre ce soir-là.

Il se souvient que Lena se disputait avec Madeleine dans la cave à bière au moment du meurtre.

Il fera également grand cas du fait que Brad était à l'extérieur de l'auberge au moment du meurtre. Tom soupçonne que Brad essayait de séduire sa femme (ce qui n'est pas vrai, mais l'inverse), et il aimerait donc que Brad soit condamné pour le meurtre.

Félona :

Elle prétend qu'elle était à l'extérieur, mais qu'elle allait juste au cabinet privé (ce n'est pas vrai). Elle se souvient avoir vu Reiner traîner autour de l'auberge.

Ce que Félona ne dit pas, c'est qu'elle essayait de séduire Brad, essentiellement pour contrarier son mari, mais elle ne l'admettra pas si elle peut l'éviter.

Lena :

Elle prétend qu'elle était dans la cave à bière en train de se disputer avec Madeleine au sujet de l'hydromel.

C'est un mensonge éhonté ! Elle assassinait son frère dans les écuries.

Madeleine :

Prétend qu'elle était dans la cave à bière en train de se disputer avec Lena à propos de l'hydromel.

C'est aussi un mensonge ; elle couvre Lena. Madeleine est complice du meurtre.

En prenant en compte toutes ces considérations, les PJ voudront également parler à Reiner.

Reiner :

Il traînait autour de l'auberge parce qu'il avait une assignation avec Marieka de la gendarmerie et qu'il devait la rencontrer là-bas, mais elle n'est pas venu. (Si on lui demande directement, Marieka admettra honteusement que c'est vrai ; elle n'avait pas le cœur de dire à Reiner qu'elle ne voulait pas le rencontrer, mais elle ne voulait pas venir non plus).

Il a vu Félona embrasser Brad à l'extérieur de la taverne.

Il a vu que la trappe de la cave à bière sur le côté de l'auberge était ouverte.

Cela devrait suffire aux PJ pour déduire que Lena ou Madeleine est le meurtrier, et l'autre complice du meurtre. Si elle est directement interrogée, Lena niera tout, mais Madeleine pointera du doigt Lena afin de sauver sa peau.

À ce stade, la gendarmerie ordonnera une perquisition de l'auberge et de la maison de Madeleine, qui révélera l'épée utilisée pour poignarder Gerrit dans les appartements de Lena, ainsi qu'une copie du testament de Gerrit, qui laisse sa part de l'auberge La Tête du Roi à sa sœur. Dans la maison de Madeleine, les investigateurs trouveront une lettre de crédit de Lena à Madeleine d'une valeur de 100 PO. Vous devriez passer à la section de l'aventure intitulée « La poursuite » à partir d'ici.

LE MEURTRE MAJEUR DE MELFORD

Dans cette version du meurtre, les événements sont tels que décrits pour le Meurtre mineur de Melford, mais

(a) Reiner n'a pas vu la porte ouverte de la cave,

(b) l'enquête de la gendarmerie n'a pas détruit tous les indices. Les joueurs devront fouiller les écuries de l'auberge pour les indices.

À l'intérieur de l'écurie, où le corps de Gerrit a été retrouvé, il y a deux séries d'empreintes de pieds, celle de Gerrit et celle d'un homme lourd menant aux écuries, et les traces du grand homme sont les seules ceux qui en ressortent. Malheureusement, l'homme a marché sur la route pavée, il est donc impossible d'identifier dans quel sens il est allé.

Le MJ doit parsemer cette partie de l'aventure avec des fausses pistes selon ses envies et la capacité de résolution des mystères des PJ. Par exemple : les PJ peuvent trouver une épée courte récemment nettoyée dissimulée dans le grenier à foin des écuries et un acte de mariage montrant que Gerrit avait secrètement épousé la fille de Reiner, Savula, âgée de quatorze ans, et avait menti sur son âge afin de l'épouser. (L'épée est en fait celle de Gerrit ; il l'utilise pour menacer les clients qui causent des problèmes lorsqu'ils ont le nez dans leurs verres. L'acte de mariage est un faux, déposé par Lena pour

impliquer Reiner). Le MJ peut ajouter des fausses pistes supplémentaires si les joueurs sont des super-détectives.

Notez que dans le meurtre du majeur de Melford, les documents incriminants du meurtre mineur de Melford (le testament et la lettre de crédit) ne sont pas disponibles pour confirmer les suppositions des PJ.

La clé pour résoudre le mystère est une recherche détaillée des appartements de Gerrit. Une de ses paires de chaussures a de la boue à l'intérieur comme à l'extérieur. Les chaussures de Gerrit étaient toujours gardées dans ses quartiers, eux-mêmes toujours verrouillés.

La seule autre personne ayant une clé de cet appartement était Lena ; l'examen de la serrure par un voleur montrera qu'elle n'a pas été crochétée. Cela devrait permettre à un groupe affuté, de déduire que quelqu'un avec de petits pieds portait les chaussures de Gerrit par-dessus ses propres chaussures afin de créer de fausses traces. La seule personne qui aurait pu faire cela était Lena, l'impliquant ainsi dans le meurtre.

Dès que les PJ ont compris cela, passez à la section de l'aventure intitulée « La poursuite ».

LA POURSUITE

Quand Lena croit qu'elle a été accusée du meurtre (ou est sur le point de l'être), elle fuit le village. Lena monte un cheval de course léger, elle se déplace vers le nord/nord-est à la vitesse maximale (72).

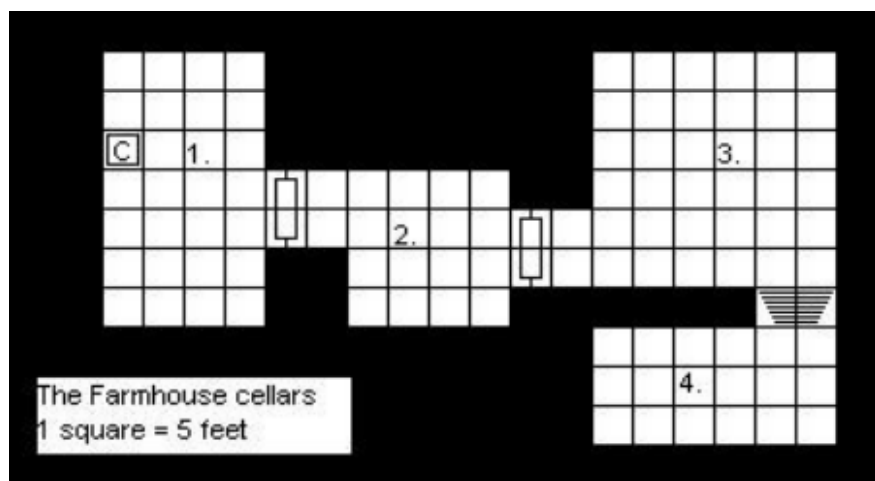
Les personnages seront sur ses talons s'ils partent immédiatement et voyagent à cette vitesse. S'ils peuvent voyager plus vite que cela, alors ils la rattraperont dans le désert. S'il leur faut du temps pour rassembler leurs chevaux et monter en selle, ou s'ils n'en ont pas, le groupe sera obligé de suivre la piste de Lena à pied. Utilisez les tableaux de rencontre aléatoire en milieu sauvage en conséquence.

Celle de Lena n'est pas difficile à suivre, car elle est récente, longe un chemin de terre et elle n'a fait aucun effort pour la dissimuler. Utilisez les règles pistage du Manuel Du Joueur si le groupe a un barbare ou un ranger parmi eux ; à défaut, les joueurs pourront trouver un traqueur parmi les PNJ les plus sauvages de Melford. (Reiner, par exemple, serait capable de suivre Lena avec une précision de 90% si on le lui demandait).

Quelques kilomètres plus loin sur la route se trouve une ancienne ferme construite en pierre non cimentée. Il est dit que cette ferme a été abandonnée pendant quelques années, depuis que les propriétaires précédents sont morts de la peste ; la peur de la maladie en a éloigné les visiteurs.

En vérité, il n'y a aucun risque de maladie. La ferme est la cachette de Lena Wyke, et elle est allée sous terre dans les caves. Les personnages devront explorer la ferme, trouver l'entrée de la cave et la débusquer !

À la ferme se trouve un autre frère de Lena et Gerrit : Mipp, que personne ne connaît. Ils ne le laissent pas sortir à cause de ses difformités physiques grossières et de sa nature tordue et mauvaise. Mipp est un aspirant nécromancien, et bien qu'il ne soit pas encore très bon, les caves sous la maison contiennent les résultats de certaines de ses « expériences ».



La Ferme

1 : Le laboratoire nécromantique de Mipp

Cette salle contient un grand nombre de toiles difformes, et les joueurs peuvent apercevoir un carapateur (cf. nouveau monstre).

Il y a 43 carapateurs dans la pièce, tous ont 1 PV. Ils n'attaqueront pas à moins que les joueurs ne les agressent d'une manière ou d'une autre. Cependant, fouiller la pièce bougera certainement les toiles et les agacera ; après chaque tour de recherche, 1D6 carapateurs seront perturbés et attaqueront.

Si la pièce est fouillée avec succès, les joueurs trouveront une fiole d'un liquide épais, visqueux, bleu ciel et inodore : *une potion de silence* (cf. nouveaux objets magiques), une fiole d'un liquide translucide, effervescent et salé : *une potion de guérison*, et un béccher en verre contenant un liquide transparent, fortement odorant et légèrement fumant (qui est de l'eau régia fumante, un mélange d'acides nitrique et chlorhydrique qui peut dissoudre l'or et le platine).

2 : Le garde-manger de Mipp

Cette salle contient quatre vers des cavernes (voir nouveaux monstres), avec 4, 3, 3 et 2 PV respectivement. Ces créatures répugnantes sont fondamentalement non agressives, mais elles se défendront certainement. Ils sont ici parce que Mipp aime les manger.

3 : La salle « Expérimentation » de Mipp

C'est là que les cadavres que Mipp a animés avec succès souffrent de ses expériences.

Mipp essaie de trouver un moyen de couper les membres morts-vivants et de les utiliser pour remplacer ses propres organes défectueux comme une sorte de prothèse. Ainsi, chacun des cadavres dans cette pièce est un cadavre rampant (voir nouveaux monstres). Il y en a sept dans la pièce (PV 6, 6, 5, 5, 4, 3 et 3), et ils attaqueront à vue. Il a 141 PO et 19 PA cachés à l'intérieur d'un crâne d'apparence banale qui se trouve sur une étagère parmi diverses autres parties d'un corps.

Mipp répondra automatiquement au bruit du combat dans cette pièce (à moins que les personnages ne combattent les cadavres rampants en silence.) Il tentera de contrôler tous les morts-vivants qui ont été affectés par le Vade retro d'un clerc.

Mipp est un Clerc de 5^{ème} niveau, humain : F 9, I 7, S 9, D 7, C 8, Ch 5, CA 6 (faite comme une armure de cuir de peau humaine) et le *Bouclier +1 de Mipp* (cf. nouveaux objets magique), PV 16, AT 1, Dg 1d6+1 (masse). Il est le frère cadet et difforme de Gerrit et Lena. Il souffre de graves malformations physiques et de quelques difficultés psychologiques, simulées en termes de jeu par ses faibles statistiques. Notez que tous les sorts qu'il lance ont 20% de chances d'échec (PHB, p.11).

Ses sorts sont :

1^{er} niveau : *Injonction* ×2, *Soins mineurs*.

2^{ème} niveau : *Paralysie* ×2, *silence sur 5m*.

3^{ème} niveau : *Nécro-animation* (déjà lancé)

4 : Le sanctuaire de Mipp

Le MJ devrait décider quelle divinité Mipp vénère en fonction de la campagne : Arawn (celtique), Surma (finnois) ou Hel (nordique) sont tous de bons candidats. Le MJ devrait également décider à quoi ressemble le sanctuaire en fonction de cette divinité.

Lena se cachera dans cette pièce. Si Mipp a été tué, elle se rendra et viendra tranquillement avec les joueurs si on lui en donne l'occasion, bien que certains groupes puissent l'exécuter immédiatement à la place.

NOUVEAUX MONSTRES, SORTS et OBJETS MAGIQUES

Ver des cavernes

Fréquence	Commun
Nombre	2-24 (2d12)
Classe d'Armure	7
Déplacement	18m
Dés de Vie	1d6 PV
% d'être au gîte	90%
Trésor	Aucun
Nb Attaques	1
Dégâts/Att	1d4
Attaques Spéc	Aucune
Défenses Spéc	Aucune
Résistance magique	Standard
Intelligence	Non
Alignement	Neutre
Taille	P (60cm)
Capacités Psy	Sans
Modes d'Att/Déf	Sans
Valeur en PX	5+1/PV

Les vers des cavernes peuvent être apparentés de loin aux vers pourpres. Ils ressemblent à d'énormes asticots avec un ventre rosâtre et un dos jaunâtre. Leur bouche est un sphincter denté comme celle d'une lamproie. Ils ont un goût étonnamment bon lorsqu'ils sont cuits !

On se demande pourquoi les vers des cavernes n'ont jamais été découverts par les sorciers du Toineid Consec dans leur quête sans fin pour comprendre l'écologie des donjons, puisque ces créatures expliquent beaucoup de choses sur ce sujet. Ils sont extrêmement féconds et sont capables de subsister à presque tout ; des mousses et des lichens aux excréments kobold ou au guano des striges ; et leurs larves forment une partie importante du régime alimentaire de nombreuses créatures vivant dans les donjons.

Cadavre rampant

Fréquence	Peu commun
Nombre	2-20 (2d10)
Classe d'Armure	9
Déplacement	9m
Dés de Vie	1
% d'être au gîte	50%
Trésor	Aucun
Nb Attaques	1
Dégâts/Att	1d6
Attaques Spéc	Aucune
Défenses Spéc	Aucune
Résistance magique	Standard
Intelligence	Non
Alignement	Neutre
Taille	M
Capacités Psy	Sans
Modes d'Att/Déf	Sans
Valeur en PX	10+1/PV

Les cadavres rampants se développent lorsqu'un *Animation des morts* est jeté sur un corps qui a des parties importantes du corps manquantes, comme démembré ou partiellement mangé. Pour les corps qui peuvent se déplacer normalement, bien sûr, ce n'est pas un problème ; quelqu'un qui a été décapité fait toujours un très bon zombie.

Cependant, certains de ces cadavres ne peuvent même pas marcher normalement. Ceux qui doivent se tirer avec leurs membres antérieurs deviennent des cadavres rampants.

Souvent rejetés car inaptes à leur but et rejetés par leurs maîtres parfois formellement, le plus souvent simplement parce qu'ils ont été accidentellement ou délibérément laissés derrière eux, ces squelettes et zombies « ratés » sont mus par un instinct primitif de se regrouper et de se cacher de la lumière et des êtres vivants.

Ils peuvent être transformés en squelettes et comptent comme morts-vivants à des fins de sommeil, de charme, d'emprise et de magie similaire.

Carapateur

Fréquence	Rare
Nombre	1-100
Classe d'Armure	9
Déplacement	27m
Dés de Vie	1 PV
% d'être au gîte	90%
Trésor	Aucun
Nb Attaques	1
Dégâts/Att	Aucun (poison uniquement)
Attaques Spéc	Poison
Défenses Spéc	Aucune
Résistance magique	Standard
Intelligence	Non
Alignement	Neutre Chaotique
Taille	S (15 cm)
Capacités Psy	Sans
Modes d'Att/Déf	Sans
Valeur en PX	8

Les carapateurs se forment lorsque les œufs d'araignée sont affectés par des émanations magiques, des résidus de potions suintantes, des expériences alchimiques ou d'autres expositions à des substances magiques. Ils peuvent avoir n'importe quel nombre de pattes, de quatre à treize (3d4 + 1), et souffrent fréquemment de mutations grossières de la forme de leur corps (deux têtes, neuf yeux, une partie de la bouche quatre fois la taille de l'autre, et ainsi de suite). Ils peuvent être de n'importe quelle couleur de l'arc-en-ciel, des variétés sont rayées, d'autres tachetées et des queues de pie ont également été signalées. Tous les carapateurs ne construisent pas de toiles ; ceux qui le font ont tendance à construire des structures irrégulières et des formes folles. Ils sont à peu près de la taille du poing d'un homme.

Le poison d'un carapateur peut être faible ou fort (sauvegarde à -2, 0, +2 ou +4, à égale chance chacun) mais est rarement mortel (seulement si la victime lance un 1 naturel sur son jet de sauvegarde contre le poison). Au lieu de cela, il a un très fort effet psychédélique sur le système nerveux. Il y a 50% de chances que quelqu'un échouant à son jet de sauvegarde soit affecté de *confusion* (comme le sort illusionniste de 4^{ème} niveau) et 50% qu'il subisse une *confusion* (comme le sort illusionniste de 4^{ème} niveau).

L'ichor du carapateur est un composant pour de nombreuses recettes de potions d'illusion.

Lassitude langoureuse (altération)

Niveau : 1

Composantes : V/S

Portée : 27m + 1m / niveau

Temps d'incantation : 1 segment

Durée : 3 rounds + 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : annule

Zone d'effet : 1 créature

Explication/Description: un sort de *lassitude langoureuse* réduit le nombre d'attaques de la créature affectée. Si la cible a 3 attaques ou plus par tour, elle perd une attaque par tour (donc 4/1 attaques seraient réduites à 3/1, 3/1 à 2/1, etc.) S'il a 2 attaques par tour, ses attaques sont réduites à 3/2. S'il a 3/2 ou 5/4, ses attaques sont réduites à 1/round. S'il a 1 attaque par round, il est réduit à une attaque tous les deux rounds. Le sort ne réduit pas le nombre d'attaques en dessous de 1/2 round.

La lassitude langoureuse contrecarre aussi (et est contrée par) le sort *hâte*.

Bouclier de Mipp +1

Le bouclier de Mipp +1 est un grand bouclier rond en bronze orné du symbole d'un poisson. Trois mots de commande sont inscrits à l'intérieur du bouclier.

Le premier mot de commande fait que le bouclier éclaire comme s'il s'agissait d'une torche (rayon de 12m, voir PHB, p.102). Le deuxième mot de commande le fait éclairer comme s'il s'agissait d'une lanterne en œil de bœuf (faisceau directionnel de 24m, voir PHB, p.102). Le troisième éteint complètement la lumière du bouclier. Semblable à un sort de *lumière continue*, la lumière libérée par le bouclier ne dégage aucune chaleur et continuera indéfiniment jusqu'à ce qu'un mot de commande différent soit prononcé.

Potion de silence

Une potion de silence est semblable à une potion d'invisibilité à tous égards, mais elle rend le buveur inaudible au lieu d'être invisible. Tout objet qui serait rendu invisible par une potion d'invisibilité sera réduit au silence (cela affecte donc l'armure du buveur et tout équipement personnellement transporté).

Notez que contrairement à l'invisibilité, les mouvements offensifs n'annulent pas l'effet de silence.

Si une potion de silence est utilisée sur une cible inconsciente ou réticente, par exemple, ou si elle était versée dans la tasse de vin d'un sorcier avant une tentative d'assassinat, alors un jet de sauvegarde est autorisé pour éviter les effets.

CONCLUSIONS

Si les PJ exécutent sommairement Lena, le conseil du village leur versera la récompense promise pour avoir résolu le mystère (100 PO dans le cas du meurtre mineur, 250 PO dans le cas du meurtre majeur). Ils paieront également une prime de 50 PO pour la tête de Lena.

Si les PJ l'ont capturée et ramenée vivante, le conseil fera en sorte qu'elle soit jugée et exécutée pour meurtre. Les PJ seront appelés comme témoins dans ce procès, et le conseil leur versera 150 PO supplémentaires en honoraires de témoins en plus de leur récompense pour avoir résolu le meurtre. Si Lena s'en sortait, le conseil ne paierait que les 100 PO / 250 PO selon le cas.

Quant à Madeleine Colerre, si possible, elle aura fui, prenant ses biens si le temps le permettait, mais abandonnant tout si nécessaire. (Elle sauvera son livre de sorts si elle le peut, mais pas au risque d'être capturée.) Les personnages joueurs ne pourront pas localiser ses traces.

SI VOUS JOUEZ LE MODULE DANS LE CADRE DE LA SERIE

Si vous avez l'intention de poursuivre cette aventure avec le troisième de la série, « Le sanctuaire de l'oracle », le procès de Lena représente une excellente occasion pour le MJ d'introduire des personnages de cette aventure. Dans ce cas, Maenae elle-même présidera le procès – et elle veillera à ce que la vérité soit dite, en utilisant *Détection des mensonges*, *Parler avec les Morts*, ou toute autre méthode qu'elle jugera appropriée.

« Le sanctuaire de l'Oracle » comprend une opportunité pour les personnages joueurs d'en apprendre davantage sur les penanggalans, et un groupe intelligent pourrait bien en déduire plus sur Madeleine Colerre à ce stade.

CHANGEMENTS A MELFORD

À la suite des événements décrits dans ce module, l'Auberge de la tête du Roi et le Busy Bees deviendront des terrains vacants. L'auberge sera administrée par le conseil du village, et ils proposeront un bail sur ces lieux afin de couvrir les dépenses déboursées aux personnages joueurs dans l'affaire et afin de générer des revenus supplémentaires. Si le jeu dans la région de Melford doit se poursuivre, le sous-ministre voudra peut-être concevoir de nouveaux PNJ pour prendre possession des lieux.

Comme aucun autre apiculteur n'est disponible dans la région, Busy Bees sera offert aux PJ comme lieu de résidence (à condition qu'ils n'aient pas ennuyé les villageois, bien sûr). En signe de bonne volonté, le conseil municipal leur offrira un bail à court terme sur la maison sans frais.

AINSI SE TERMINE LE MEURTRE DE MELFORD

Merci à Jerry Mapes et aux affiches sur le forum Knights & Knaves Alehouse pour leur aide et leur assistance avec ce module.

Visitez les forums Knights & Knaves Alehouse à <http://knightsnknives.proboards43.com>.

EXTRAIT DU GDM - REACTIONS LORS DES RENCONTRES

Résultat ajusté (au Charisme)	Réaction
01 (ou moins)-05	<i>Violamment hostile, attaque immédiate*</i>
06-25	<i>Hostile, action immédiate</i>
26-45	<i>Incertaine mais tendance négative à 55 %</i>
46-55	<i>Neutre – inintéressée – incertaine</i>
56-75	<i>Incertaine mais tendance à 55 % positive</i>
76-95	<i>Amicale, action immédiate</i>
96-00 (ou plus)	<i>Acceptation immédiate extrêmement amicale enthousiaste</i>