

Au cœur de l'intrigue

Scénario de Kellyan lors du deuxième concours de Cerbère.org

Scénario Méd-fan générique dans lequel les PJs se font entraînés dans un complot familial lors d'un séjour où un noble doit reconnaître son héritier. Mais l'ennemi n'est pas celui qu'on pense et le domaine semble renfermer un secret dont certains craignent la révélation. Pour faire jouer ce scénario, le MJ doit savoir s'adapter et improviser, et les joueurs devraient avoir un minimum de diplomatie.

Synopsis

Au cours de leurs aventures les PJs ont vu leur vie sauvée de la potence par William Ashstone, un magistrat qui est devenu un allié, puis un ami. Mais voilà qu'il envoie une lettre aux PJs. Son oncle a invité ses neveux et nièces au domaine de Stonefield pour désigner son héritier, et William craint que son jeune frère Geoffrey ne convoite la place plus que quiconque. Il leur demande alors de l'aider à se protéger de lui. Le problème est que Eric Shopennein, le cousin et le meilleur ami de William, est le vrai comploteur de l'histoire. Descendant de la branche bâtarde de la famille, il va tout faire pour évincer William du titre de prétendant. De plus le sergent de la garnison militaire lui mange dans la main. Le jeu sera rude et serré, l'ennemi intelligent et caché dans l'ombre, les alliés potentiels corrompus, et cet oncle, quels sombres secrets cache-t-il ? Et si les réponses et la solution à toute cela étaient cet anodin pont de bois servant au déplacement des soldats dans la région.

L'histoire du domaine Stonefield

Le domaine Stonefield fut fondé il y a près de 70 ans par Hans Stonefield, un bourgeois gentilhomme venant d'acquérir le titre de Baron, avec l'aide de son ami, voir son frère, Jonhattan Ashstone. Ainsi pour le remercier, Hans décida qu'à sa mort, son domaine et son titre reviendraient au descendant mâle le plus âgé de

Jonhattan. Il s'empressa de rédiger son testament, mais la nouvelle ne plaisant pas à tout le monde, il le cacha en sûreté dans les entrailles de Casteldoor, un fort se trouvant de l'autre côté de la rivière La Lurth, fit construire un pont de pierre, le pont Crossrock, sur lequel était gravé la manière de trouver le testament, et grava à l'entrée de son manoir "Je grave mon souvenir dans cette roche pour que le pont de ma voix traverse les âges et ne sombre pas dans l'oubli de nos descendance".

Peu de temps après, Hans rencontra sa nouvelle épouse, Maria, avec qui il eut trois enfants : Sophie, Marcus et Cyntia, mais eut vite une relation avec une bourgeoise, Gwendolin Shopennein, qui donna naissance à un fils bâtard, Galford Shopennein. Lorsque Hans le reconnut comme son fils, Maria pardonna par amour la tromperie de son époux mais tous méprisèrent Galford qui souffrit de cette indifférence et de cette non reconnaissance comme un Stonefield, à l'exception de Sophie qui finira par être sa femme. De son côté, Jonhattan fit sa vie et eut deux enfants, Doriän et Enrich qui épousera Cyntia et donnera quatre enfants : William, Marie, Geoffrey et Griffin.

Après des années de silence de la part de Hans sur le sujet, son fils Marcus, intrigué par les inscriptions, le persuada de lui dévoiler le secret. Ce dernier, pris de jalousie, tua Enrich, puis, pris de remords et après s'être saoulé, révéla tout à Galford, le méprisant et lui disant qu'il n'est qu'un bâtard de Shopennein et un fils de catin qui n'aura jamais l'héritage. Galford a ce moment entrevu une opportunité pour

avoir l'héritage. Il allait d'abord s'attirer les bonnes grâces de la famille en aidant Marcus à remonter la pente, puis protéger le secret du meurtre pour que Marcus lui soit reconnaissant, et enfin guetter l'occasion de l'évincer de l'héritage en douceur. En attendant, pour préserver aussi ses intérêts, à la mort de Hans, Galford fit tuer Jonhattan et détruisit le pont Crossrtock. Ainsi Marcus, le seul fils de Hans, devint l'héritier légitime, tandis que Galford gardait l'espoir que l'héritage reviendra un jour à lui même ou sa descendance et être ainsi reconnu comme un Stonefield plutôt qu'un modeste Shopennein.

Pour l'heure, Galford est mort, laissant son épouse Sophie, la sœur de Marcus et fille de Hans, et son fils Eric, les fils de Jonhattan, Enrich et Doriän, ne sont plus de ce monde, et Marcus va choisir son héritier parmi ses neveux et nièces parce qu'il n'a jamais eut lui même d'enfant. Eric souhaite évincer William qui semble être le préféré, alors que William et sa sœur, Marie, soupçonnent un coup de Geoffrey qui déteste son frère William.

Entrée en matière

Pour jouer cette aventure, il est conseillé que les PJs aient été confrontés à la justice et à la peine capital auparavant. Alors que rien ne pouvait plus les aider, un magistrat du nom de William Ashstone les fit innocenter de leur crime. Une idée pour cela serait qu'un adversaire politique de William et peu scrupuleux engage les PJs pour une action illégale (voler ou tuer quelqu'un) et leur fasse porter le chapeau. A ce moment, refusant que son adversaire s'en sorte et comprenant la détresse des PJs, William intervient et les sort de la potence en prouvant la culpabilité de son adversaire et la manipulation des PJs. Puis, après quelques mois ou années, la partie peut commencer.

Les PJs reviennent après ce qui leur semble des lustres à Oakenval, ville où ils ont connu le meilleur... et le pire. Ils se souviennent du jour où leur vie a bien failli se terminer si William Ashstone, magistrat de la ville à l'époque, n'avait plaidé légitimement en leur faveur. Soudain

(Musique d'ambiance : BO de Braveheart : 14 Mornay's dream)...Un bruit de galop derrière eux les tire de leur rêverie : un jeune homme criblé de flèches hurle leur nom, tenant un message pour eux. Il a à peine le temps de le leur remettre en sautant de cheval qu'une flèche lui transperce la nuque. Puis des hommes belliqueux ayant l'intentions visibles de leur ôter la vie sortent des sous-bois et les chargent. Aux PJs de choisir ce qu'ils font : la fuite ou l'affrontement. D'un côté la ville d'Oakenval est à cinq bonnes minutes de chevauché, le terrain accidenté et boisé. De l'autre côté, les bandits sont assez bien entraînés. Leur tactique est simple : charger en tirant des flèches, puis frapper au galop de leur épées. S'ils ont plus d'un mort ou qu'ils sont trop gravement blessés, ils chercheront à se réfugier et à se cacher dans les bois. Déçus par cette défaite, ils abandonneront la poursuite.

Après la confrontation, les PJs, tout en se réfugiant à Oakenval, peuvent enfin prendre connaissance de la lettre qui leur a été destiné. Ils s'agit d'une demande à l'aide de la part de William Ashstone. Il a peur que quelqu'un ne lui cause des ennuies ou, pire, veuille sa mort et ne peut en révéler d'avantage dans la lettre. Ils leur demande de venir le rejoindre à Asturval à l'auberge du Sanglier Cendré le plus vite possible.

Si l'un des PJs fouille l'un des corps des bandits, il trouvera un contrat non signé ordonnant qu'un messenger soit arrêté par tout les moyens avant son arrivé à Oakenval et que sa missive soit interceptée avant que les destinataires ne la reçoive. En cas d'échec, les bandits doivent s'arranger pour que les destinataires ne parviennent pas au

domaine de Stonefield. A nouveau en cas d'échec, que les bandits ne reprennent plus jamais contact avec l'employeur ou un de ses subordonnés. En cas de capture et d'interrogatoire, les bandits devront alors se taire à jamais.

Au Sanglier Cendré

(Musique d'ambiance : BO de Braveheart : 03 Wallace courts Muron) Au bout de trois jours de voyage à traverser des plaines verdoyantes et accidentées par un temps clément soufflant une légère brise sous un ciel radieux, les PJs arrivent enfin en vue de la ville d'Asturval. Décrivez aux PJs l'animation des rues et laissez les chercher et demander leur chemin. Qui sait ? S'il reste des bandits en vie, peut être qu'ils croiseront leur regard. Enfin bref, en arrivant au Sanglier Cendré, les PJs auront la fâcheuse surprise de voir que leur hôte est absent. Soit, qu'ils s'installent et laissez les mijoter. Au moment où ils commenceront à s'en aller ou à se coucher le soir, une femme portant un voile viendra leur demander s'ils sont bien les amis de William Ashstone. S'ils acquiescent, la femme révélera être Marie Von Ernster, la sœur de William. Elle est la veuve du défunt Simon Von Ernster, un comte du sud. Elle s'excusera pour l'absence de son frère, ce dernier est occupé et surveillé. Puis elle leur expliquera la raison de cet appel à l'aide :

“ Notre oncle, Marcus Stonefield, est le baron du domaine Stonefield. Il commence à se faire assez vieux et comme il n'a jamais eut d'enfants, il a décidé de choisir son héritier parmi ses neveux et nièces. C'est pourquoi il a demandé à tous de venir passer quelques jours chez lui afin de pouvoir faire son choix. Mais tout le monde sait, pour une raison qu'on ignore tous, que William est son neveu favoris, et donc qu'il est le premier prétendant. De ce fait, on a peur que notre frère cadet Geoffrey, qui n'aime pas vraiment William, ne complotte quelque chose pour

l'évincer. Voilà pourquoi nous avons besoin de vous. Si vous pouviez découvrir ce qui menace William quand vous serez en dehors de la tempête pendant nous serons totalement pris en elle, nous vous serons infiniment reconnaissant. ”

Puisque William leur a sauvé la vie auparavant, ils ont une reconnaissance de dette envers lui, et il s'agit du meilleur moment de s'en acquitter. C'est alors que Marie précise après que les PJs aient accepté :

“Vous viendrez avec moi à Stonefield. Là, vous serez présentés comme mes amis. Pour éviter toutes questions trop gênantes, on s'est rencontré il y a quelques temps lors d'un opéra. Vous avez beaucoup voyagé et ce goût commun nous a fait rester lier. Vous venez tout juste de rentrer d'un voyage qui a duré plus d'un an et comme vous vouliez me rendre visite, je vous ai proposés de venir faire un séjour avec moi chez mon oncle, sur quoi vous avez accepté avec plaisir.

Cependant, nous partirons demain matin à l'aube. Pour l'heure nous resterons nous reposer ici.”

Concernant les bandits, cela l'étonne à moitié. Elle sait que Geoffrey est un petit malin, mais elle ne pensait pas qu'il pourrait aller jusqu'au meurtre. Néanmoins, elle pourra reconnaître l'écriture du mot comme n'étant pas la sienne.

Brise nocturne

Dans le cas où les bandits ayant attaquer les PJs au début du scénario sont toujours vivants, ils essayeront de les tuer pendant leur sommeil. Ils pénétreront discrètement dans leur chambre le soir pour les égorger. Si les PJs se réveillent avant et les repèrent, ils prendront la fuite par les toits de la ville. Si les PJs ne les arrêtent pas, ils prennent le risque qu'ils reviennent les attaquer à un autre moment.

Si les PJs poursuivent les bandits :

(Musique d'ambiance : BO de Braveheart 14 Mornay's dream) Engagez une course poursuite

tumultueuse. La nuit est traîtresse, les toiles fragiles et glissantes, parfois les rues sont larges de plus de cinq mètres, les ombres sont partout et à chaque cheminé ou coin de mur on risque la chute ou de perdre la cible de vue. Imaginez les sauts plusieurs mètres au dessus du sol, les rattrapages in extremis, et les chutes quasiment mortelles pour ce qui se rate. En tout cas, cette fois ci, si les bandits ratent leur coup, ils abandonneront leur contrat.

Bienvenu à Stonefield

Après une nuit soi calme, soi mouvementée, les PJs et Dame Marie se réveillent et se mettent en route pour le domaine de Stonefield.

(Musique d'ambiance : BO du Dernier des Mohicans 03 The Kiss) Au terme d'une journée de voyage à travers plaines verdoyantes et champs de blés dorés, les PJs arrivent à Dorienvall. Ce charmant petit village bordant la Lurth appartient au domaine de Stonefield, mais l'ordre est sous la juridiction du fort Casteldoor. Puis, après une heure de marche, le groupe arrive enfin à Stonefield au soleil couchant.

Là, face à eux, se dresse un superbe mur d'enceinte enrichi de gravure, bas relief et sculpture, et menant à une très vaste cour où un ladre et un jardinier s'attelle à leur tâche. Sur l'arche surplombant les portes d'enceinte en chêne, les PJs peuvent lire les mots gravés : "Je grave mon souvenir dans cette roche pour que le pont de ma voix traverse les âges et ne sombre pas dans l'oubli de nos descendance". Le manoir s'étendant face aux voyageurs ne manque pas non plus de goût. Les murs sont sculptés de forêts et d'animaux aux traits et à la symbolique nobles : Daims royaux, Hiboux Grands Ducs, Ours bruns, Loups argentés, et Sangliers cendrés se mêlent entre les racines et les branchages de la bâtisse.

Puis, les nouveaux venus remarquent enfin sur le perron un homme grisonnant, à l'air sévère mais affichant un grand sourire à l'arrivée de Marie. Il est accompagné d'une jeune fille séduisante, à la coiffure dorée et soigneusement nattée, et au visage resplendissant la fraîcheur de la jeunesse, et d'un homme d'âge mûr, aux traits rudes et semblant posséder un sens très raffiné. Le visage de ce dernier s'illumine en apercevant les voyageurs, tandis que les PJs le reconnaissent : William Ashstone. Marie présente alors son oncle, le baron Marius Stonefield, et sa cousine, Sara Ashstone, pendant que le ladre prend leur chevaux sous son aile.

Tour du propriétaire

Les écuries : Il y a suffisamment de box pour tous les chevaux des invités, soit environ une vingtaine

de box. C'est ici qu'Ivan, le ladre de la famille Stonefield, passe le plus clair de son temps.

Le manoir : Il est construit avec tout le confort dont une famille noble peut rêver. Bâtisse somptueuse et raffinée à un étage plus le grenier, elle ressemble vu d'en haut à un L. L'unique aile ouest est réservé au logement du personnel et contient toute les pièces et les entrées nécessaire à cela, notamment une véranda, une cuisine, un salon - salle à manger et une cave. Le reste du bâtiment est à l'usage de la famille et des invités. Le rez-de-chaussée contient les pièces utilitaires et de détente telles une salle de jeu, un grand bureau, une bibliothèque, un salon, etc.. Le premier étage possède toutes les chambres ainsi que les salles de toilette. La cave a sa propre entrée depuis l'extérieur, ainsi qu'un escalier la reliant au hall central du manoir. Y sont stockés les meilleurs vins, le bois pour l'hiver, les outils et d'autres babioles. Un petit escalier mène au grenier, dont la porte est solidement verrouillée. Plus personne n'y monte à l'heure actuelle, d'une part car on y a retrouvé Enrich Ashstone le cousin de Marcus pendu, d'autre part parce que Marcus interdit formellement quiconque d'y monter. Si un PJ demande la raison, personne ne saura lui répondre, Marcus gardera le silence, et au mieux ils auront le droit à : "Le grenier n'est pas une pièce très intéressante, et puis, vous savez, depuis la mort d'Enrich, son esprit hante toujours. On peut des fois l'entendre là haut au dessus de nos têtes. De toute manière, la famille Stonefield a toujours été entourée de secret, et à la longue on se fait une raison. "

Le jardin : Raffiné, splendide et bien entretenu, les buissons et les arbustes sont taillés en des formes animales ou femmes dansantes, le tout dépeignant un tableau verdoyant faisant penser à un ballet. Thomas Halley est l'artiste s'occupant avec une attention toute particulière à sa passion : le jardinage.

Le pont Crossrock : Il s'agit autrefois d'un merveilleux pont de pierre sur lequel était inscrit la manière de parvenir au testament de Hans Stonefield. Hélas, ce pont fut détruit sans des circonstances étranges : Johnattan Ashstone passait tranquillement dessus lorsque le pont s'est effondré sous ses pieds. Il a été précipité au fond du fleuve avec le poids des pierres et n'est jamais revenu à la surface. Depuis, un pont de bois est construit sur les restes et sert au passage de l'armée. D'ailleurs la propriété du pont est contesté par Stonefield et Casteldoor.

Castledoor : Il s'agit d'un fort construit pour la défense du territoire. Avec le temps, les terres le joutant jusqu'à la Lurth sont devenus sa propriété, et il est responsable du maintien de l'ordre des

terres de Stonefield. D'habitude, c'est le Capitaine Bryan Harris qui est à la tête, un homme droit et juste, mais étant en mission, c'est le Sergent Rick Lars qui le remplace, un homme robuste, patibulaire mais corrompu par Eric.

Les habitants du domaine

Le Baron Marcus Stonefield : Il s'agit du maître des lieux, l'oncle qui doit bientôt reconnaître son héritier. Il essaie d'être aimable avec ses invités, mais ils ne supportent pas qu'un homme sorte de la "droiture du chemin de la vie". Il s'agit d'un homme à l'esprit carré et droit, mais qui a la mort d'Enrich à se reprocher, et cela se sentira si on aborde avec lui et les autres l'histoire de la famille Stonefield. Sinon il fera comme toujours, il gardera le silence.

Eric Shopennein : Ce jeune d'une grande prestance, au teint légèrement tanné, au cheveux noirs plaqués en arrière et aux traits fins, est un ami d'enfance de William qu'il considère comme un frère ... ou plutôt le fait croire. En effet, il joue un double jeu dans le but de pouvoir devenir l'héritier, et ainsi être reconnu en tant que Stonefield, comme son père Galford l'a toujours souhaité. C'est lui qui en veut le plus à William et c'est lui qui posera toutes sortes de problèmes.

Sophie Shopennein : Elle est la sœur benjamine de Marcus et la mère d'Eric. A l'origine, Marcus n'approuvait pas son alliance avec Galford qu'il considérait comme un chien bâtard, mais il se refit vite une opinion lorsque ce dernier l'a "aidé" à sortir de son mauvais pas, sans savoir que cela était tout à fait intéressé. Elle adore son fils et le protégera en toute circonstance au péril de sa vie. Si elle entend des paroles tâchant sa famille, elle se mettra en colère et niera toutes accusations. Elle est au courant des histoires de son mari, ainsi que des projets de son fils. Elle n'agira jamais contre lui, bien elle essaie en tant que mère de le faire renoncer.

Cyntia Ashstone : Elle est la sœur cadette de Marcus, et la femme du défunt Enrich Ashstone. Depuis la mort de son mari, qu'elle croit ne pas être naturelle, elle est devenue distante et voue une haine farouche à la personne coupable de cet acte. Elle se montre aimable et fera confiance aux amis de sa fille. Si le drame qu'à connu son mari devait se répéter, elle ferait tout pour l'en empêcher.

William Ashstone : Il est celui qui a sauvé la vie des PJs dans le passé. Souriant quoique inquiet vis à

vis du séjour, il accueillera chaleureusement les "amis" de sa sœur. Il ne pourra pas beaucoup aider les PJs, car il est surveillé par Geoffrey, et il ne souhaite pas avoir de conversation pouvant offrir une opportunité à celui-ci.

Marie Von Ernster : Sœur cadette de William et épouse du défunt Simon Von Ernster, tué dans un accident de chasse. N'étant soumise aux mêmes contraintes que son frère, elle fera tout son possible pour aider les PJs. Cependant, elle se doit tout de même de rester discrète pour ne pas aggraver la situation de William et d'elle-même, et ainsi rendre la tâche plus difficile encore aux PJs.

Geoffrey Ashstone : Frère cadet de William et célibataire, il déteste son frère au plus haut point car celui-ci lui a toujours fait de l'ombre et Geoffrey n'a jamais aimé qu'on les compare. S'il le peut, il essaiera de faire discréditer William, mais sans aller dans les extrêmes, juste avec des paroles.

Griffin Ashstone : Frère benjamin de William, il est trop jeune pour être reconnu comme héritier (il n'a que 15 ans). Il restera la plus part du temps avec sa mère pour qui il s'inquiète, ou avec sa sœur qui l'a chouchouté durant son enfance (surtout après la mort d'Enrich leur père). Il est plutôt calme mais fait preuve d'une curiosité presque excessive qui pourrait lui attirer des ennuies.

Sara Ashstone : Cousine de William, elle est ce qu'on appelle une fille en manque d'affection. Très gentille et charmante, elle tentera toujours de s'attirer les faveurs d'un homme séduisant (pourquoi pas l'un des PJs). Elle jouera les timides et les outrés, même si dans le fond elle n'est pas ainsi, bien que Marcus pense d'elle qu'il s'agit un vrai petit ange. Sachant jouer de ses charmes avec délicatesse, elle tentera de créer des situations "anodines" prêtant au jeu de la séduction.

Annette Jonhson : Servante au service des Stonefield, elle a eut dans le passé une aventure avec William qui a donné lieu à un enfant. William ne le sait pas contrairement à Eric. D'ailleurs ce dernier tentera d'en tirer parti par l'intermédiaire de Geoffrey.

Huguette Jonhson : Servante au service des Stonefield et mère d'Annette. Elle est grisonnante et connaît toujours une histoire à raconter sur la famille. Elle est au courant de pratiquement tous les secrets du Domaine, à l'exception des plus graves (elle connaît la liaison entre William et Annette, mais pas le meurtre d'Enrich ou de Johnattan qu'elle pense juste être une malédiction, d'ailleurs ça la fait peur pour William).

Ivan Formith : Ladre de la famille, il est très jeune, tout au plus 17 ans. Il passe quasiment tout

son temps à s'occuper de " ses meilleurs amis " les chevaux à qui il parle toujours, particulièrement de Dame Marie qu'il admire et de Dame Sara pour qui il a un faible. Il n'est courant d'aucun ragot, mais aidera volontiers une de ses Dames ou leurs amis.

Thomas Halley : Jardinier de la famille, sa passion est de transformer chaque plante en chef d'œuvre. Son travail lui prend beaucoup de temps. Il est consciencieux et très attentionné. Aimant faire des connaissances, il n'hésitera jamais à donner son avis sur n'importe quel sujet et adore donner ce qui lui semble être de bons conseils.

Walter Merysmith : Majordome de la famille, il est très vieux sans le paraître. Il était déjà au service de la famille avant la naissance de Marcus. Il considère les enfants de son défunt maître Hans comme les siens, et prendra grand soin des invités. Il est courant de toutes les rumeurs, les secrets, les histoires et les aventures de la famille. Il en parlera à des invités qu'à très petite dose, jugeant que cela reste les histoires de la famille, si ce n'est son esprit qui s'égarer dans le récit de ses souvenirs.

Gérodin Longbow : Chef cuisinier de la famille, il est la caricature des aubergistes passant leur vie devant un chaudron. Jovial, les yeux rieurs et aimant les plaisirs de la bonne chaire, il se montrera aimable en toute circonstance et trouvera toujours un mot pour rire.

Marion Grimson : Assistante cuisinière de Gérodin, elle lui ressemble sur certains points, quoiqu'elle soit bien moins bavarde, ce qui ne l'empêche pas d'écouter, et de rapporter les dire quand ceux-là sont trop gros.

Et maintenant ?

Bonne question. Résumons d'abord la situation : les PJs doivent protéger William d'un complot visant à le discréditer. Normalement, le complot viendrait de Geoffrey, mais le comploteur est Eric agissant dans l'ombre. Donc que peuvent faire les PJs ? Ben pas grand chose au début : attendre de voir ce qui va se passer, faire connaissance avec tout le monde et en apprendre plus sur les histoires de la famille, surveiller Geoffrey. En fait à cette étape du scénario, le MJ devra faire preuve d'adaptation, de souplesse, de finesse et surtout d'une grande qualité d'improvisation.

Ce qu'ils peuvent faire 1^{er} partie : L'histoire de la famille

Prendre contact avec les différents membres du domaine n'est pas chose difficile, et en apprendre plus sur l'histoire n'est non plus très compliqué, lorsqu'on demande aux bonnes personnes.

La gravure à l'entrée du domaine :

L'histoire de cette gravure est très connue, ou plutôt la légende qu'elle a fait naître : il s'agirait d'un indice menant au trésor de la famille Stonefield, hélas aucun des enfants n'a réussi à le trouver. Le pont dont il est fait mention est sûrement le pont Crossrock, mais comme il est détruit, cela est devenue futile.

Cependant, si on en parle en la présence de Marcus, celui-ci se hâtera de dire qu'il s'agit ni plus ni moins des idioties de son père, ce dernier aimant bien les blagues. D'après lui, ce message n'est ni plus ni moins qu'une vaste plaisanterie et qu'il est totalement inutile.

Néanmoins, parmi le personnel, Huguette et Walter connaissent la véritable origine du message : Hans l'a fait inscrire pour que personne n'oublie son testament, mais ce dernier semble être perdu à jamais. Si on l'avait retrouvé, il se peut qu'aujourd'hui ce ne soit pas Marcus le baron, et que ce séjour soit inutile pour connaître le futur héritier.

Le testament :

Personne ne pourra dire de quoi il s'agit réellement. Marcus lui dira d'un ton élevé qu'il n'a jamais existé. Cyntia, elle, répondra que sans ce maudit testament son époux serait encore vivant.

La mort de l'époux :

Il s'est suicidé il y a longtemps en se pendant dans le grenier. Événement d'autant plus regrettable que personne ne l'a vu venir, et que rien ne laisser présager un tel acte. D'après Cyntia, quelqu'un l'aurait assassiné à cause de ce maudit testament. Depuis ce jour, Marcus interdit quiconque de monter au grenier.

Le pont Crossrock :

Tout le monde connaît l'histoire du pont et la tragédie qui est arrivée : peu après la mort de Hans et d'Enrich, Johnattan est mort en passant sur ce pont qui s'est écroulé. D'après le personnel, ce pont porterait malheur à la famille, d'après la famille, ce pont renfermerait le secret d'un fabuleux trésor.

Le trésor de la famille Stonefield :

Tout le monde connaît cette histoire : Hans Stonefield aurait caché un fabuleux trésor, mais pour que seul son héritier le trouve, il a laissé des

indices, le pont Crossrock et l'inscription à l'entrée du domaine. Jusqu'ici personne ne l'a trouvé. Marcus dira que ce ne sont que des contes pour enfants. Walter ne fera que sourire en demandant "qu'est ce que vous en pensez?". Huguette dira seulement qu'il s'agit d'une histoire exagérée. Et Cytia répondra que cette légende doit couvrir un autre secret qui est l'origine des drames passés et à venir si rien n'est fait pour connaître la vérité.

La généalogie de la famille et les relations :

Toute la famille pourra confirmer la généalogie, ainsi qu'Huguette et Walter. Cependant à propos des relations, se sera toujours très subjectif. Seul Thomas Halley le jardinier rester neutre dans toutes ces histoires pourra être une source sûre.

L'histoire du domaine Stonefield :

Voilà un sujet qui passionnera Walter. Il est encore le seul à connaître réellement l'histoire de la construction de Stonefield : Hans Stonefield, après être devenu baron, construisit le domaine Stonefield avec l'aide de son meilleur ami, Johnattan Ashstone. Puis il trouva sa femme, Maria, mais il eut une relation adultère avec une bourgeoise, Gwendolin Shopennein. Et ainsi de suite jusqu'à aujourd'hui (vis à vis des meurtres, il racontera la version "accidentelle").

Pour les autres, cette histoire s'est estompée avec le temps.

Après toute ces informations, les PJs devraient se rendre compte que quelque chose cloche chez Marcus (mais auront-ils l'occasion de savoir quoi), que ce pont dont les restes règnent par quelque mètres de profondeur et cette inscription ont alimenté les histoires et les drames familiaux (d'ailleurs quelqu'un ne loupera pas l'occasion de leur faire remarquer que dans toute légende il y a une part de vrai), et que les relations ne sont pas toutes au beau fixe (d'ailleurs, ce ne serait pas étonnant qu'Eric se venge de Marcus ou d'autre pour l'humiliation de sa famille).

Ce qu'ils peuvent faire 2nd partie : **Attendre et observer**

A partir de là, le scénario est rédigé journée après journée avec les événements importants qui doivent avoir lieu. Au MJ d'animer un peu ces journées grâce à ses talents de conteur.

1^{er} nuit : Après que Walter ait fini de les installer, libre à eux de visiter les lieux. Il n'y aura aucun événement durant ce soir. Pour Eric, l'heure est à la reconnaissance et à l'observation. D'ailleurs, des observateur attentifs pourront remarquer une petite gêne chez William lorsqu'au dîner, Annette s'approche de lui pour le servir.

1^{er} journée : Tôt le matin, Eric demandera à Annette d'aller faire la chambre de William, puis il demandera à Geoffrey d'aller appeler son frère dans sa chambre. Geoffrey tombera alors sur une conversation entre William et Annette concernant leur aventure de jadis et sur l'enfant qu'Annette a eut. Geoffrey utilisera alors cette information lors du déjeuner, tandis qu'Eric protégera William (le plan prévu, on discrédite William grâce à Geoffrey, et on monte dans l'estime en proposant aide et soutien). De plus, pendant la matinée, Eric brillera par son absence. Il expliquera qu'il partit se balader pour se remémorer sa jeunesse ici. Sinon Eric essaiera aux alentours d'une conversation avec les PJs de glisser un mot au sujet du trésor familial et du testament, en faisant en sorte qu'ils en parlent à Marcus et à William. Eric, connaissant l'aversion de Marcus pour cette histoire, pense que si ce dernier vient à en entendre trop souvent parler, cela le mettra dans un état où il ne confiera pas son héritage à un Ashstone.

L'après-midi, les PJs seront conviés à la chasse. Sur le chemin, ils rencontreront le Sergent Rick Lars et ses hommes. Prétextant qu'il est en charge de l'ordre des terres Stonefield, il demandera aux PJs de le suivre à Castledoor pour un contrôle de routine. Bien que certains comme Marie ou William soient étonnés, Marcus demandera poliment à ses hôtes de devoir s'acquitter. Arrivé à Castledoor, si un PJ mentionne le nom d'Eric, le Sergent dira le connaître de réputation, alors qu'un soldat pourra dire l'avoir vu venir ici dans la matinée pour parler avec le Sergent.

2nd nuit : En rentrant le soir, les PJs apprendront qu'il y a eut un accident de chasse. Eric a sauvé Marcus d'une flèche tirée par Geoffrey qui visait un daim passant entre eux. Quelqu'un ayant de bonne connaissance en art militaire et essayant de reconstituer la scène pourra découvrir que c'est improbable, la forêt trop dense devait offrir une protection suffisante à Marcus. Eric a été touché à l'épaule mais la blessure ne semble pas trop grave (en fait Eric va très bien, juste de la comédie). A ce moment Geoffrey fera des remarques désobligeantes à William concernant le danger de rester avec un aîné Ashstone (il fera référence aux tragédies de Johnattan et d'Enrich, tous deux aîné de leur famille). William montera sur ses grands chevaux tandis que Marie tentera de le calmer et de faire la moral à son frère.

2nd journée : Lors d'une séance d'équitation, le cheval de Geoffrey s'emballe et manque de le tuer. Un examen rapide de la part du ladre plus tard révèle que quelqu'un a déposé une grande quantité de "feu liquide" sur la couverture de la selle (le feu liquide est une espèce de baume qu'on utilise pour apaiser les blessures de chevaux, mais en

grande quantité, elle brûle le cuir du cheval et celui-ci s'emballe à cause de la douleur). On accusera William de cela, Marcus se verra indigné, et Eric tentera de le protéger mais avouera qu'il n'était pas avec lui avant la promenade mais avec le jardinier. Ce dernier d'ailleurs confirmera sa présence.

3em nuit : Le ladre, avant que la famille passe à table, viendra voir Marcus, disant qu'il a retrouvé un bouton de manchette dans les écuries. Si on lui demande où exactement, il répondra prêt du box du cheval de Geoffrey. Son propriétaire ne se fera pas connaître (puisque'il s'agit d'Eric).

Si les histoires de la famille Stonefield et de la légende sont trop souvent mises sur le tapis en présence de Marcus, ou s'il en a vent, les PJs pourront voir lors du repas du soir que ce dernier ne semble pas dans son assiette, comme s'il avait un poids lourd sur les épaules. Si on lui pose la question, il prétextera la fatigue et l'âge.

De plus, si les PJs jouent trop les fouilles merdes, Eric se débrouillera pour leur faire ingurgiter une dose de "Ad Mortem Eternam", un poison virulent qui simule la mort d'un individu, histoire de dissuader les PJs de continuer les investigations. Mais ils se réveilleront plusieurs heures plus tard, avec toute la famille autour de leur lit, surprise de leur soudaine résurrection.

3em journée : C'est ce soir que Marcus va reconnaître son héritier. D'après le personnel, ce sera Eric qui sera choisi. Geoffrey est trop prétentieux et injurieux, tandis que les soupçons pesant sur les épaules de William sont trop lourds, ce qui domme d'ailleurs. Cependant, Marcus semble fatigué, voir exténué.

Au moment où tous le cherche en fin de soirée, les PJs pourront le voir monter au grenier, et s'ils sont discrets, ils l'entendront s'asseoir devant l'endroit où Enrich a été retrouvé pendu et ruminer le passé : "C'était un regrettable accident. La légende pas si stupide du trésor, l'histoire du testament que personne n'a retrouvé, la malédiction des Ashstones... Tout ça à cause de ce maudit pont ! Ha si seulement on pouvait changer le passé... ou si quelqu'un pouvait enfin mettre la main sur ce testament, toutes ces histoires seraient réglées une bonne fois pour toute".

Après, avoir entendu ça, les PJs devraient agir. Le mieux serait qu'ils aillent faire un tour de reconnaissance du côté du pont et qu'ils plongent à travers les restes pour trouver un indice, mais il faut faire vite, l'héritier sera bientôt nommé. Cependant, s'ils vont voir Marcus pour le faire parler, non seulement celui-ci sera semblable à lui même (aimable au début, agressif à la longue), mais en plus ils risquent la cellule de Castledoor pour agression sur un baron dans sa demeure.

La 4ème Nuit

Le mieux serait que cette scène se passe à ce moment, pendant la 4^{ème} nuit. Si on récapitule la situation : Eric risque d'un instant à l'autre d'être reconnu par Marcus, ce dernier d'ailleurs n'est pas dans sa meilleure forme à cause d'un secret qu'il garde, Geoffrey a brillé par son attitude déplacée, et William semble être totalement discrédité vis à vis de sa famille en dehors de sa sœur. En gros, les PJs doivent maintenant agir très vite.

Et si cette scène se passe avant : Bha ! je suis sûr que le MJ ne manque pas d'artifice pour se débrouiller et la mettre ici. Ben sinon, faite en sorte qu'elle se passe de nuit (pour l'ambiance), et sinon encore, ben c'est pas grave, les éléments suivants s'enchaîneront quand même. Il faudra juste que le MJ n'oublie pas de garder un timing cohérent et crédible.

Et maintenant, prêt pour le début du grand final : Moteur...Action !

Visite du pont Crossrock

De jour, le fleuve semble très profond et vaseux, il est difficile si ce n'est impossible de voir ce que regorge le fond. De nuit, il a l'air terrifiant. L'étude du pont en bois ne révèle rien d'intéressant, mais les restes érodés de l'ancien pont de pierre montrent qu'il s'est écroulé. Les indices pour avoir le testament se trouve par quelques mètres de fond. Espérons que les PJs ont une bonne respiration...et ce serait bien que quelqu'un possède un sort de lumière.

Descente dans les profondeurs

(Musique d'ambiance : BO de Braveheart 06 Revenge) Au début c'est l'eau trouble qui attend les PJs, puis au fur et à mesure, la vase emplie le champ de vision, on ne peut pas voir nettement à plus d'un mètre devant soi. Le fleuve semble s'enfoncer très profondément, cinq mètres,

peut être plus. Au fond, les PJs peuvent remarquer les restes du pont Crossrock.

Juste un léger désagrément, des créatures semblables à des pieuvres géantes ont élu domicile dans ces ruines fluviales, et elles n'aiment pas quand on pénètre dans leur territoire. Le temps que les PJs fasse les fouilles, des tentacules tentent de les attraper et de les broyer. Au final, les PJs trouveront la pierre qu'ils cherchent, mais ils doivent maintenant combattre un ennemie farouche qu'ils ne voient quasiment pas. Et pire, TOUT semble jouer en leur défaveur : sous l'eau, toutes les armes qui ne sont pas des armes d'estocs ne font que la moitié des dégâts, de plus ils risquent de mourir par asphyxie (surtout que ces tentacules essaient désespérément de les retenir dans le fond), la vitesse de déplacement est ralentie, l'épuisement accentué, alors que face à eux ils ont des ennemies dont l'eau est le milieu naturel.

Enfin s'il n'y avait que ça. Hélas pour les PJs, Eric, qui aura su leur projet, va tout faire pour les en empêcher pendant qu'ils fouillent. Si des PJs sont à la surface pour prendre leur respiration ou comme garde, ils subiront des tirs de flèche assommante pour les assommer, puis le pont subira des tirs de flèches contenant de récipients d'huile ou de bitume. A la fin, c'est une merveilleuse flèche enflammé qui viendra pour flamber le pont et la surface de l'eau. Au fait, si un PJ arrive à arrêter les assaillants cachés (qui mettront quand même le feu), ils pourront découvrir qu'il s'agit de plusieurs soldats de Castledoor. Ils ne révéleront rien même sous la torture, du moins si les PJs ont le temps de les torturer.

Mise aux arrêts et éternelle délivrance

Lorsque les PJs atteignent enfin en sûreté la surface de l'eau, ils sont accueillis par une rangée de lance. Le Sergent Rick Lars et ses hommes en surnombre les arrêtent pour "sabotage de bien militaire" (le pont est en feu). Si les PJs veulent résister, ils se feront effroyablement défaire, voir

occire en cas de danger réel de leur part. De plus au loin, ils pourront voir William se faire emmener ligoté par d'autre soldat pour "détenation et distribution de produits illicites".

Une fois en cellule, les biens des PJs seront confisqués, mais les gardes ne feront pas attentions à la pierre. Si les PJs arrivent à percer son mystère, ils apprendront que le testament se trouve quelque part dans les oubliettes du fort.

(Musique d'ambiance : BO de Braveheart 16 The Princess pleads for Wallace's life) Quelques heures plus tard, ils recevront tout de même la visite de Dame Marie Von Ernster. Qui souhaite leur parler en privé. Là elle leur révèle que William est rendu coupable de posséder et de distribuer une drogue semblable à de l'opium. Cela n'est pas totalement faux, il possède en faible quantité des plantes médicinales qu'il tenait secrète. Mais Eric les a trouvé et a averti les gardes, de plus Marie a trouvé des lettres prouvant ses intentions depuis le début et pouvant innocenter William. Après ça, elle leur tend de quoi boire, puis s'en va après leur avoir dit qu'ils vont sortir bientôt. Cependant, après avoir bu, les PJs se sentent lourds, fatigués et meurent.....

Le réveil des morts

..... Mais ils se réveillent quelque temps après. A peu près une heure après. Marie et Ivan le jeune ladre les accueillent alors qu'il fait toujours nuit. Marie leur explique qu'elle a trouvé de l' " Ad Mortem Eternem " dans les affaire d'Eric et qu'elle l'a utilisé pour les faire sortir. De toute façon, vu la tournure des événements, ils étaient bon pour la peine capitale. Elle révèle aussi que son frère est condamné à mort sur la place public de Dorierval au petit matin. Elle leur demande enfin s'ils savent où se trouve le testament et décide alors de faire d'une pierre deux coups. De Castledoor à Dorierval, il faut deux heures de chevauchée. S'ils sont rapides et discrets, les PJs peuvent récupérer le testament de Castledoor et mettre fin au calvaire de tout le monde. Le mieux, mais c'est sous entendu, et qu'ils ne tuent aucun soldat. Après ça, elle leur donne leurs affaires et les laisse accomplir leur tâche, le ladre leur fournissant des chevaux si besoin en est.

Parcourir le vent après avoir vécu dans les ténèbres

A ce moment, il serait bien que les PJs choisissent d'abord de récupérer le testament, puis aller sauver William.

Récupérer le testament : *(Musique d'ambiance : BO du Dernier des Mohicans 08 Massacre)* assez

difficile, surtout si les PJs sont du genre à tuer à tout va. Une entrée par la porte est impensable. A la rigueur, passer par les égouts reliés aux douves et plus envisageable, mais là attention à la vermine et aux maladies. Sinon, tout aussi fou et risqué : l'escalade des murs. Enfin bref, sur cette partie là, aux joueurs de monter un plan qui peut tenir la route dans un bref délai et au MJ de voir si ça peut marcher.

Les oubliettes : Une fois dans les niveaux les plus bas de Castledoor, il n'est pas bien difficile de suivre les indications pour trouver l'endroit où est le testament. Non, juste un mur en face de soit. Je vous rassure, il n'y a pas de passage secret, mais le testament est caché dans une pierre creuse, aux PJs de chercher la pierre creuse. Un indice, elle possède le même motif que la pierre du pont, mais ce motif est érodé avec le temps.

Le testament : Une fois celui-ci en main, les PJs pourront y découvrir que Hans légait son titre et ses biens à l'homme aîné de la famille Ashstone, c'est à dire Enrich à l'époque. Mais comme celui est mort avant, l'héritier devient William Ashstone.

Le final, le sauvetage de William : (*Musique d'Ambiance : BO du Dernier des Mohicans 02 Elk Hunt*) Voilà le final, le feu d'artifice. Les PJs ont le testament et savent que William est l'héritier légitime du domaine Ashstone. De plus l'heure de son exécution approche, il faudra se rendre au galop à Dorierval. Mais alors que les PJs cavalaient, non seulement ils aperçoivent un hibou messager allant en direction de Dorierval, mais en plus ils se font prendre en chasse par plusieurs soldats.

S'engage alors une folle course poursuite où trois cas sont envisageables. Le plus simple : essayer de les distancer sans se retourner pour parvenir à temps à Dorierval, mais le risque de se faire rattraper est grand. Le plus risqué pour William : se retourner pour faire face à l'adversaire puis aller délivrer William (si le combat dure plusieurs rounds, considérez que les PJs arriveront trop tard pour sauver William, le temps est précieux). Et le plus dramatique : un ou plusieurs PJs se dévouent pour rester en arrière et arrêter, ou du moins ralentir les soldats, tandis que les autres vont sauver William.

Cependant, alors que les PJs arrivent à Dorierval, plusieurs gardes leur barrent le passage. S'ils

arrivent à les surmonter et à rendre compte avec preuve à l'appui au Sergent Rick Lars, celui accuse la falsification de documents et exécute la sentence : William se retrouve pendu haut et court, mais son coup ne se rompt pas, les PJs ont quelques secondes pour aller le sauver de la mort par strangulation. Hélas les gardes s'opposent et le Sergent leur ordonne de les exécuter sur le champ. La bataille est mal engagée pour les PJs, et les villageois ne feront rien. Mais alors que tout semble perdu ...

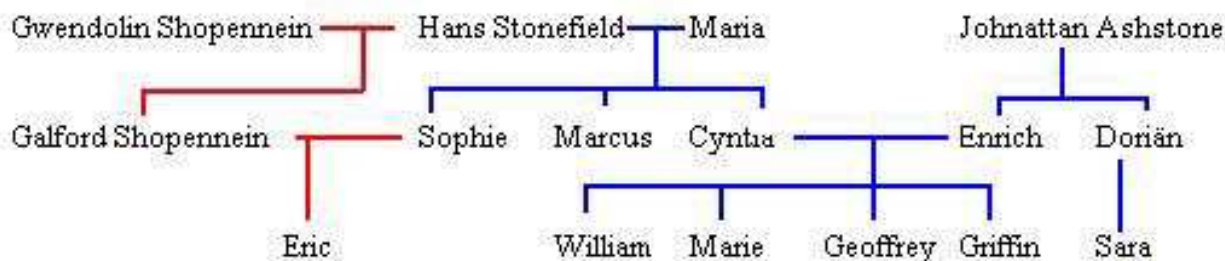
Epilogue

(*Musique d'ambiance : BO du Dernier des Mohicans 01 Main Title*) ... Le son strident d'une flèche perçant l'air résonne autour de tous quand celle-ci se plante dans l'échafaud avec force, rompant dans un claquement la corde au bout de laquelle se balançait William. Puis lorsque tous tourne la tête, plusieurs cavaliers aux armoiries de Castledoor avancent, le pas de leur chevaux nette et assuré, tandis que les villageois s'exclament "Le Capitaine, c'est le Capitaine ! Capitaine Bryan est de retour !". Ce dernier, une fois pied à terre demande à son Sergent des comptes et écoutera ce qu'on a dire les PJs lorsque la parole leur sera donnée. Si les PJs sont convaincants le Sergent Rick Lars sera relevé de ses fonctions et passera en cours martial, Eric sera mis jeté en cellule pour un temps, et William deviendra l'unique héritier. Cependant, si les PJs ont tué des soldats, ils seront en prison pour un certain temps, mais William les fera rapidement sortir de là à la condition qu'ils ne reviennent plus sur ces terres.

Libre à vous de développer comme vous le voulez, mais après envoyez le générique : *BO de Braveheart 01 Main Title*

Note au MJ

Pas grand chose à dire, en dehors du fait que j'inclus ici la généalogie de la famille



Généalogie de la famille Stonefield

Stonefield pour aider la compréhension du scénario.

Remerciement :

Je vous remercie tous de lire mon scénario, en espérant que vous aurez autant de plaisir à le lire et faire jouer que moi j'en ai eut à le faire. Je remercie particulièrement ceux qui auraient, dans la cas improbable, voter pour moi. Enfin je remercie les oreilles de mes amis qui ont du en bavé en m'écoutant parler de mon " fameux scénario qui révolutionnera le JdR et qui me fera gagner la première place " ;)

Les PJs prêtirés :

Bon ben, outre la proposition de la musique d'ambiance (2 albums seulement : *Braveheart* et *The Last of the Mohicans*), je propose ici un choix de six personnages prêtirés dont les règles de création sont issues de Basic RPG, et plus particulièrement celle de Runequest 3^{ème} édition.

Allan de Brendack, noble, 30 ans

FOR	12	Mouvement	3
CON	11	Bonus aux dégâts	+1D4
DEX	11	DEX MRA	3
TAI	13	TAI MRA	2
INT	15	Mêlée MRA	5
POU	13	Point de vie	12
CHA	16	Point de Magie	13

Compétences :

Equitation 60%, Lancer 55%, Baratin 50%,
Eloquence 50%, Langue natale 75%,
Langue étrangère 30%, Evaluer 35%,
Connaissance des hommes 50%,
Connaissance du monde 50%

Combat :

Attaque au poing 55%, Attaque à la dague
30%, Attaque à l'épée 1 main 70%, Parade
au bouclier 60%

Equipement :

Armure d'anneaux, vêtement noble, vêtement de laine et de lin, cheval, bouclier, épée longue, dague, armoiries, 1000 sous

Eilleen Scommard, guerrière, 25 ans

FOR	13	Mouvement	3
CON	13	Bonus aux dégâts	+1D4
DEX	15	DEX MRA	3
TAI	13	TAI MRA	2
INT	14	Mêlée MRA	5
POU	12	Point de vie	13
CHA	11	Point de Magie	12

Compétences :

Equitation 30%, Lancer 45%, Premier soins 30%, Connaissance des plantes 25%, Dissimuler 25%, Ecouter 55%, Scruter 55%, Chercher 40%, Se cacher 20%, Déplacement silencieux 20%

Combat :

Attaque au poing 45%, Attaque à la dague 25%, Attaque à l'arc 40%, Attaque à l'épée 1 main 65%, Parade au bouclier 65%

Equipement :

Armure byzantine, vêtement de bonne qualité, cheval, bouclier, épée bâtarde, dague, arc court, 100 sous

Brad Ferton guerrier, 35 ans

FOR	17	Mouvement	3
CON	16	Bonus aux dégâts	+1D6
DEX	11	DEX MRA	3
TAI	16	TAI MRA	2
INT	11	Mêlée MRA	5
POU	10	Point de vie	16
CHA	10	Point de Magie	10

Compétences :

Equitation 55%, Lancer 65%, Premier soins 50%, Connaissance des animaux 45%, Dissimuler 45%, Ecouter 85%, Scruter 85%, Chercher 55%, Se cacher 30%, Déplacement silencieux 30%

Combat :

Attaque au poing 65%, Attaque à la dague 35%, Attaque à l'arc 60%, Attaque à la hache 2 main 105%, Parade à la hache 2 mains 105%

Equipement :

Armure byzantine, vêtement de bonne qualité, cheval, bouclier, épée bâtarde, dague, arc court, 100 sous

Meryl Shark, voleuse, 22 ans

FOR	12	Mouvement	3
CON	11	Bonus aux dégâts	+1D4
DEX	17	DEX MRA	2
TAI	12	TAI MRA	2
INT	15	Mêlée MRA	4
POU	11	Point de vie	12
CHA	13	Point de Magie	11

Compétences :

Grimper 61%, Lancer 39%, Sauter 32%, Baratin 19%, Evaluer 26%, Connaissance des hommes 19%, Dissimuler 26%, Passe-passe 26%, Inventer 19%, Se cacher 31%, Déplacement silencieux 24%

Combat :

Attaque au poing 39%, Attaque à la dague 29%, Attaque à l'épée 1 main 39%, Parade à la main gauche 39%

Equipement :

Armure byzantine, vêtement de bonne qualité, cheval, bouclier, épée bâtarde, dague, arc court, 100 sous

Finlay Murdock, sorcier, 37 ans

FOR	09	Mouvement	3
CON	10	Bonus aux dégâts	N/A
DEX	11	DEX MRA	3
TAI	12	TAI MRA	2
INT	18	Mêlée MRA	5
POU	21	Point de vie	11
CHA	13	Point de Magie	21

Compétences :

Esquiver 34%, Lancer 40%, Baratin 19%,
Eloquence 49%, Chanter 42%, Langue
étrangère 29%, Artisanat (pierre) 32%,
Evaluer 12%, Ecrire/lire sa langue natale
59%, Inventer 49%

Magie :

Invocation 80%, Intensité 44%, Durée
27%, Portée 27%, Multisort 27%

Sorts : Invocation élémentaire (terre, eau,
feu) 80%, Invocation esprit de guérison
80%, Projeter vue 30%, Traiter les
blessures 30%, Télépathie 30%, Renforcer
les dégâts 30%, Résistance aux dégâts
30%, Lumière (brillance) 37%, Respiration
aquatique 30%

Combat :

Attaque au poing 35%

Equipement :

Matériel d'écriture, 500 sous, calepin, vêtement de
laine et de lin, couteau, sac, bâton, corde,
parchemin divers

Megan Sunchild, prêtresse, 28 ans

FOR	10	Mouvement	3
CON	10	Bonus aux dégâts	N/A
DEX	12	DEX MRA	3
TAI	12	TAI MRA	2
INT	16	Mêlée MRA	5
POU	18	Point de vie	11
CHA	14	Point de Magie	18

Compétences :

Equitation 44%, Lancer 38%, Baratin 31%,
Eloquence 80%, Langue natale 69%,
Premiers soins 23%, Connaissance des
hommes 44%, Ecrire/lire langue natale
39%,

Magie : religion : Dieu dirigeant du soleil
Cérémonie 44%, Enchantement 26%,
Invocation 26%

Sorts Divin: Bouclier (3 fois), Résurrection
(1 fois), Lance du soleil (2 fois)

Sorts : Détecter ennemis 90%,
Démoralisation 90%, Communication
mentale 90%, Lumière, Soins 90%

Combat :

Attaque au poing 51%, Attaque à la dague
28%, Attaque masse 1 main 38%, Parade
au bouclier 38%

Equipement :

Vêtement noble, matériel d'écriture, vêtement de
laine et de lin, couteau, bougie, sac, talisman
religieux, artefact saint, cheval, 1000 sous