



Campagne des Enfants de l'Équilibre

Chapitre premier, Le reveil de la légende

Note : Scénario pour joueurs de niveau 1. Premier épisode de la campagne des enfants de l'équilibre. Pour le background de la campagne consultez le fichier Background CEDE

ž Introduction : cinématique

Un groupe d'aventurier marche sous la pluie dans une ville. Ils entrent dans une auberge, s'installent à une table et commandent de quoi manger. L'un des personnage commence à parler :

- *Alors mes amis racontez-moi.*
- *Eh bien, il y a tant de choses à dire !*
- *Alors commencez par le début, d'où venez-vous ?*
- *Un tunnel lumineux..., des gobelins..., heu avant plus rien !*
- *Hum, les runes n'avaient pas mentis, je l'avais lu, racontez-moi donc.*
- *Tout a commencé comme ça...*

FLASHBACK

⊕ Arrivée par le puit des Ames d'Autreplan.

Dans un tunnel lumineux, les PJ sont projetés à une vitesse folle. Ils sont éjectés à la lumière. Ils tombent dans le vide sous un coucher de soleil. Les PJ atterrissent dans des filets et s'évanouissent après avoir aperçu deux bateaux volants (Plan 1) de chaque côté du filet.

Réveil en cellule :

Les PJ se réveillent en cellule. L'environnement tangué comme dans un bateau. Tous les PJ sont dans la même cellule. Ils peuvent être conduits au pont giratoire. C'est une sorte de gouvernail magique pour manœuvrer la nef dans

l'espace tridimensionnelle. Une quinzaine de prisonniers est enchaînée et manœuvre des rames raccordées à un pilier central au dessus duquel flotte une sphère (voir plan 2).

Un vieillard se plaint de ne plus pouvoir ramer, il semble malade. Un gobelin vient vers lui et le frappe de plusieurs coups de fouet. Un jeune homme assis à ses côtés s'interpose, il s'agit de Taërom Fuirium. Le capitaine décide d'emmener les fautifs sur le pont principal pour les jeter par dessus bord afin de servir d'exemple. Une fois sur la passerelle, il jette un regard aux prisonniers les suppliant de leur venir en aide intérieurement. Un troll prisonnier tente alors de s'échapper, c'est au PJ de jouer et de profiter de la diversion. Que se soit par les aventuriers ou par un PNJ, le bateau finira par s'écraser près de Béregost.

• La fuite de la nef.

Quel que soit le mode d'évasion, les PJ tombent du côté de Beregost. A l'Ouest, à quelques lieues de la ville. La nef heurte la cime des arbres en s'écrasant. Elle finit sa course en se disloquant en deux. Les prisonniers survivants en profitent pour prendre leurs jambes à leur cou. Taërom leur propose de les suivre car il connaît la région et semble avoir reconnu le petit bois de Ruissepierre. Des gobelins sortent de la carcasse du bateau, le capitaine, 3 gardes et un archer. Ils se lancent à leur poursuite, jurant leur mort. A l'ouest et au Nord du point de crash, la forêt s'épaissit. A l'Est, les bois sont denses sur quelques lieues puis s'arrêtent par un cours d'eau large de 8 mètres

environ et profond de 2 mètres au centre. Au sud des arbres sont alignés sur environ 500 mètres avant qu'un sentier n'apparaissent. En le suivant dans la direction de l'Est on arrive à un pont qui rejoint le chemin menant à Beregost. Une fois le pont franchi, un léger vallonement s'incline vers l'Est jusqu'à Beregost dont les lumières brillent dans la nuit.

Les gobelins n'abandonnent la poursuite que si les PJ franchissent le pont, avant ce point ils les coursent et se battent jusqu'à la mort.

Ž Beregost

Une fois en sécurité à Bergost, Taërom leur propose l'hospitalité mais les prévient qu'ils seront à l'étroit car il vit dans sa forge où il n'y a, hormis l'atelier qu'une seule pièce de vie commune. En temps normal, il loge avec ses grands parents. A leur arrivé à la forge, la grand-mère les reçoit comme des ennemis à coup de fourche. Elle semble avoir perdue la raison malgré les explications de son petit fils lui apprenant la mort de son mari dans le crash de la nef.

Les PJ ont à leur disposition l'une des 3 auberges de la ville par ailleurs. Dans ce cas, Taërom leur propose en remerciement de leur intervention sur la nef de rénover leurs armes gratuitement.

En se rendant à l'auberge de leur choix (voir plan de Beregost), les PJ peuvent dénicher quelques informations. Soit ils les obtiennent en pots de vin ou autre présents ou, ils s'assoient à une table et tente un jet de « Renseignements » sous un DD 14 puis lancent 1D6 et consulte la table suivante selon le résultat du dé.

Les informations sont plus faciles à obtenir à l'auberge du Magicien Ardent auprès de l'aubergiste Antar Selm DD 10.

Jet de D6	Info
1	Des gobelins ont été repérés en nombre dans les environs depuis quelques temps
2	En échange d'un tribu élevé, l'ordre des Chevaliers de la Lumières patrouille dans le coin
3	L'acier se raréfie dans les mines de Nashkell. Les armes lourdes sont difficiles à obtenir, ça sent la guerre.
4	Une commande importante d'armes et de chars de guerre à été faite par un mystérieux commanditaire pour dans 6 mois.
5	Des rumeurs parlent d'une épidémie de fièvre de folie qui ferait subir des mutations à terme. Les gens du coin sont de plus en plus agressifs et paraissent parfois fous...
6	Un bateau volant aurait été aperçu dans le ciel pendant la nuit.

Antar Selm, peut aussi fournir cette information si les PJ sont assez aimable :

« Un mage est venu ici il y a quelques temps et à prédit une épidémie qui rendrait les gens fous jusqu'à ce qu'ils s'entre-tuent ou subissent d'affreuses mutations. Tout à commencé il y a quelques semaines. Angeran de Beregost, le gardien des clefs de la ville a perdu la raison. Prétendant que la ville avait besoin de protecteurs en cas d'attaque des hordes de gobelins, il s'est mis en tête d'inventer une loi qui lui permettrait de juger et de condamner selon son désir les habitants de la ville. N'importe quelle faute était invoquée. La condamnation lui permettrait de vendre les coupables aux gobelins esclavagistes de l'Archipel de Korin. Vous voyez les contradictions ! Grondemarteau, le forgeron n'arrivait pas à fournir assez de métal. Du coup Angeran l'a vendu avec son grand père aux Gobs. ! Les sommes qu'il récoltent sont en partie reversées aux Chevaliers de l'ordre de la Lumière pour qu'ils assurent la protection de la ville. Pourtant, on ne les voit pas souvent dans le coin. Autre chose, le mage à dit qu'il partait au nord consulter des grimoires pour trouver une solution à un problème qui n'existait pas encore à ce moment, l'épidémie quoi. Il a aussi dit qu'un groupe

d'étrangers viendrait ici pour les rejoindre. Lui, on ne la jamais revue, les étrangers non plus. Mais, des étrangers il en vient tous les jours ! Tenez, vous par exemple... »

Action :

Des Chevaliers (quatre et un capitaine) de la Lumière entrent dans l'auberge. A ce moment un client se lève et les insulte, les accuse de ne pas les protéger efficacement. Il attaque les chevaliers qui le tue aussitôt. L'un pose une question à un client qui tend le doigt vers les PJ. Le capitaine se présente (Fratus Sinister). Il interroge les PJ sur leur présence, de leur provenance, où se sont-ils procurés leurs armes...

¶ En enquêtant, les PJ apprendront que le mage semblait dans l'impasse et à souvent demandé si des étrangers au nombre de X (X = le nombre de PJ) auraient été vus dans les alentours. Le mage est parti il y a quelques semaines par la route de Baldur.

x Le voyage vers la porte de Baldur

A la sortie de Beregost, des champs cultivés s'étendent à l'ouest et au nord-ouest. A l'est, à plusieurs lieues, on distingue le petit Bois de Ruissepierre. Le chemin monte en pente douce puis s'accroît. Une colline se dessine. De son sommet, en regardant vers le sud, on voit Beregost, la vallée et ses alentours. Très loin vers l'est, on aperçoit une tache sombre, les Bois des Dents acérés. Le chemin devient caillouteux et est bordé de rochers sur plusieurs lieues en contrebas de la colline en direction du nord. Plus loin, la plaine s'étend nue à l'exception de quelques rochers et arbres isolés. Encore plus loin au nord, des courbes bien dessinées laissent deviner des champs cultivés.

Action :

Des cavaliers au nombre de quatre approchent depuis le sud : l'ordre de la lumière. Ils recherchent les PJ pour les emmener avec eux. Si les PJ se cachent, voici ce qu'ils entendent :

- *Où sont-ils, trouvez les !*
 - *Ils ne peuvent pas être très loin, l'aubergiste nous a assuré qu'ils sont partis depuis peu.*
 - *Ils ne doivent pas nous échapper !*
- Un nouveau cavalier arrive depuis le nord.
- *Je n'ai rien trouvé. Il y a une ferme à quelques lieues, on pourrait questionner ces gueux de paysans !*
 - *Bien, en chemin ! Ils nous les faut vivant !*

La ferme :

Thandor Piedfort, 51 ans, tué par les cavaliers.
Celdia Piedfort, 29 ans
Keldi Piedfort, 4 ans

A l'arrivée des PJ à la ferme, il semble que feu se soit déclenché dans l'étable tandis que les cavaliers s'éloignent vers le nord. Le fermier a été tué. Le feu menace de tuer les animaux et la petite fille est prisonnière des flammes.

Info :

Le mage est passé chez les fermiers il y a quelques temps. Il a laissé un message pour les PJ. Il leur donne rendez-vous à l'auberge de Brasamical sur la route de la porte de Baldur.

y Des voix dans la forêt

Désormais, le paysage est en pente douce et longue. La vue porte loin à l'horizon. Dans un décrochement, la route passe à proximité de Bois Manteau. Très loin vers le nord, il y a une petite ferme isolée près de la route (l'Auberge de Brasamical). De nuit, on aperçoit au loin

briller de petite lueurs à l'horizon : la Porte de Baldur.

En passant près de l'orée du Bois au niveau du décrochement, des sons étranges se font entendre. De petites lueurs bleues et vertes virevoltent entre les arbres. Des pleures d'enfant se font entendre comme un écho venant du cœur de la forêt. C'est une voix de petite fille qui demande de l'aide.

‡ Les PJ vont tomber dans un piège tendu par un feu-follet. Une fois qu'ils auront été attiré jusqu'à des sables mouvants, il va leur tourner autour en attendant qu'ils soit engloutis en ricanant. Un gros arbres est planté au bord des sables. Si les PJ s'y accrochent, il se réveille car c'est un Sylvanien. Il les aide en échange d'un service. Il a une oreille qui bourdonne sans arrêt et ça lui fait mal. Il s'agit d'un essaim de guêpes. Il demande à ce que les PJ le lui retire, en contrepartie il tend ses branches pour les sortir d'une fin peu glorieuse.

‡ Derrière l'arbre un sentier mène vers le cœur des bois. A quelques centaines de mètres, des ruines sont situées juste à l'embouchure d'une clairière. Sur la gauche des ruines, il y a un petit cimetière. Dès que les PJ y pose le pied, 3 squelettes et deux zombis les attaquent en sortant de terre.

‡ Pendant le combat, les Chevaliers de la Lumière font irruption et tentent d'appréhender les PJ tout en se battant contre les morts vivants. Une petite bute monte vers l'est ou l'on distingue des lueurs vertes et des pierre hautes de 5 mètres de haut disposé en cercle. De là un prêtre à l'allure de nécromant s'avance. Il est vêtu de rouge et ordonne aux chevaliers de respecter le sol sacré. Aucun combat ne doit avoir lieu ici. Ces derniers finissent par se résigner et promettent aux PJ qu'ils les retrouveront. L'étrange prêtre rouge se présente sous le nom de Kaorn

Hellzair. Il s'excuse du comportement de ses petit morts vivants adoré. Ils conseille au PJ de prendre du repos à l'auberge de Brasamical à quelques lieues vers le nord. Il leur assure de ne pas craindre les cavalier blancs de la Lumière pour cette fois, il s'occupe de tout puis disparaît dans un éclair rouge.

z L'auberge de Brasamical

Un donjon s'esquisse à l'horizon. Puis c'est un petit château qui se dessine peu à peu, l'auberge de Brasamical (voir plan 3). Dans l'auberge, les PJ se retrouveront assis près de deux personnes discutant à voix basse. DD 10 pour les entendre. Il s'agit d'un petit homme (M) en armure et d'un petit humanoïde le visage caché derrière un manteau capuchonné (G).

G : Alors Montaron, où en est-on ?

M : Ne prononce pas mon nom en public idiot !

G : La malediction de Lexubia fonctionne à merveille n'est-ce pas ?

M : Oui, les mutations ne devrait plus tarder. Ils deviennent fous les uns après les autres à Beregost.

G : Parfait, la maîtresse sera satisfaite. On dit déjà à la porte de Baldur, selon des rumeurs, que la ville pourrait bien fermer ses portes pour éviter la contagion.

M : Bien, les patrouilles de l'ordre de la Lumière seront moins présentes.

G : Demain je pars pour Nashkel afin d'attendre les ordres et rejoindre les autres.

M : Moi je vais faire mon rapport à Lexubia. Mais, silence maintenant, les murs on des oreilles par ici.

Les deux compères se lèvent et partent à l'étage dans leur chambres respectives.

‡ Un demi-elfe vient vers les PJ : Nilün'rîn, le barde Elfe noir. Dans un chant, il raconte les aventures de

marcheurs qui cherchaient un mage et qui rencontrèrent un jour un barde qui leur viendrait en aide par le chant. Il jette un coup d'œil au PJ puis va dans une pièce à côté s'installer à une table. Si les PJ y vont, il leur donne un message du mage pour eux. Celui-ci est scellé d'un E majuscule en cire (voir aide de jeu).

{ **Baldur's Gate**

A leur arrivée à Baldur, les PJ devront trouver la maison d'Elminster. Celui-ci habite temporairement une vieille bâtisse au cœur de la ville. Lorsqu'il rencontre les PJ, il les invite à prendre un repas à la meilleure auberge de la ville (voir intro). Il semble dans l'impasse. Il raconte qu'il avait lu dans les runes l'arrivée des PJ et qu'une vieille prophétie racontait que lors de l'arrivée d'étrangers par le ciel, des troubles auraient lieu vers Beregost. Mais tout ceci ne serait que les prémices à la lutte pour l'équilibre. Si les PJ parlent du prêtre rouge, tout lui revient, il parle d'enfants, d'équilibre et de Thay. Ils leur indique de le suivre chez lui car il veut leur montrer des Tablettes sacrées (voir aide de jeu).

Chez Elminster, la porte à été forcée. Le valet est à terre assommé. Lorsqu'il se réveille, il raconte qu'un petit homme est venu pour parler à son maître. Le valet lui a proposer d'entrer pour l'attendre. Le petit homme costaud lui a demandé de visiter la bibliothèque, ce qui lui à été refusé. Ensuite le valet s'est battu avec l'inconnu et l'a blessé avant d'être assommé. Elminster constate que les fameuses tablettes ont disparues ainsi qu'une chaîne sacré en or et Mithril. Il supplie les PJ de mener l'enquête et de retrouver ces objets.

C'est Montaron qui est venu dérober les tablettes sacrées et la chaîne d'un des plateaux de la balance de Moradin. Ce sont les seuls objets qu'il a

dérobé. Ensuite, il a rejoint deux gobelins à la Licorne d'émeraude, une petite auberge dans le quartier Nord de la ville. La blessure que lui a infligé le valet lui a fait perdre du sang. Deux clients de l'auberge l'ayant remarqué, ils ont proposé à Montaron de le soigner en l'échange d'une modique somme. La douleur étant si forte que Montaron s'est saoulé et s'est fait dérober l'une des tablettes avant que les gobelins n'entrent dans sa chambre d'auberge et voient les pseudo-guérisseurs. Ces derniers sont Rodrigue le rouge et Siméon le gris, les deux fondateurs de la fraternité des amants de Tanit (voir [Casus Belli n°15](#)). Ils sont en ville pour quelques temps et proposent leurs services de guérison. Amateurs de femmes, ils traînent souvent dans le quartier sud-est.

! En enquêtant, il est possible de savoir qu'ils logent en ce moment dans une petite chambre chez un particulier qui la loue. Ils n'y sont que tôt le matin jusqu'à midi environ, heure à laquelle ils se lèvent. Durant la journée et en début de soirée, ils cherchent des gens à pigeonner. Le soir ils ont pour habitude de prendre du bon temps à la maisons des plaisirs et de la joie. Pour entrer, il faut une carte de membre ou d'invité. Il est possible d'en obtenir des falsifiées auprès de Allkan Narcl, petit magouilleur du quartier moyennant la somme de 8 pièces d'or par personne. A l'entrée de la maison des plaisirs, deux orques montent la garde et demandent les laissez-passer. Le soir, Rodrigue et Siméon sont souvent ivres. Ils ont avec eux dans leurs affaires la tablette troisième (La légende d'Alberich).

! A la licorne d'émeraude, Montaron et les deux Gobelins partent vers minuit, le jour suivant, à leur rendez-vous avec Lexubia. Ils se rendent chez Barckus le tavernier. Après avoir vidé une ou deux bières, le patron les conduit à la cave et revient seul. Dans la cave un passage secret se dissimule dans un tonneau(DD 16 en jet de fouille ou Int pour le trouver). Un

long tunnel débouche dans des catacombes. Après une centaine de mètres, une bifurcation permet deux directions. Les gobelins et Montaron ont tourné à gauche (Fouille avec DD 20). A droite le passage s'élargit et arrive à une impasse où des vargouilles attaquent les intrus (p 182 [Manuel des Monstres](#)).

‡ A droite, les catacombes se terminent en un petit tunnel sombre, puis une échelle de corde mène à une plaque en pierre lourde (DD 15 pour la soulever). Les PJ arrivent alors dans une salle.

| **Le final**

Une petite salle carrée de 10 m², vide au murs sombres et dans une semi-obscureté apparaît au bout de l'échelle de corde. Une porte se trouve dans un coin, elle n'est pas verrouillée. Derrière cette porte un couloir d'un vingtaine de mètres tourne sur la droite à angle droit pour déboucher sur un escalier montant. Des sons venant d'en haut résonnent faiblement. DD 16 pour entendre les gobelins parler avec Lexubia et Montaron. En haut de l'escalier, une petite pièce reçoit la lueur de la lune. Une porte entrouverte permet d'accéder à un chemin de ronde sur les remparts de la ville. Au bout du chemin de ronde large de 1,50 mètres et long de 15 mètres, l'espace s'élargit devant une tour. Lexubia et les autres y sont. La succube s'en prend aux gobelins, les traitant d'incapables. Elle leur reproche de n'avoir pas récupéré la seconde tablette. Elle leur dit que le plan tient toujours et qu'elle se contentera de ce qu'elle a pour l'instant. Lexubia leur indique ensuite qu'elle attend . Icaaratch'rk pour quitter la ville.

‡ Les PJ vont maintenant être repérés à cause d'un corbeau qui va entrer dans la pièce où ils sont. Au bout de 10 rounds de combat, le dragon arrive et Lexubia s'enfuit avec lui. C'est l'un des gobelins qui a avec lui la tablette. La

chaîne est déjà en possession de Lexubia. Au 9^{ème} round, le goblin tente de donner la tablette à Lexubia, s'il échoue elle s'enfuira quand même avec la chaîne. Montaron parviendra à prendre la fuite.

Le scénario s'achève lorsque les PJ reviennent voir Elminster. Ce dernier a trouvé un moyen d'atténuer les effets de la malédiction sur Beregost. Il décide de s'y rendre. Il confie les tablettes aux PJ et leur écrit pour les tenir au courant. Par contre, il leur demande de se rendre là où Alberich a vécu sa bataille avec le dragon noir. D'après Elminster, les nains ont une forteresse où ils auraient pu cacher d'autres tablettes et éléments de la balance. Il leur confie un anneau qui entrera en résonance avec celui d'un alchimiste nain du nom de Tir-Nâ-Bor. Il attestera du sérieux de la visite des PJ. Il leur donne aussi une lettre à remettre au conseil des rois nains (voir épisode 2). Sur ce, il se prépare et prend le départ pour Beregost en souhaitant bonne chance aux PJ.

La suite sera contée dans le second épisode de la saga des Enfants de l'Équilibre :

Le Secret d'Alberich



—, Les PNJ f —

Pour les monstres standards, consultez le manuel des monstres de la 3^{ème} édition du jeu.

Taërom Fuiriuim dit **Grondemarteau** **Forgeron** - 31 ans

Taille: M

PV: 5

Initiative : +1 (Dex)

CA : 12

CC : Marteau de forge +1
1d8

Svg : +1/+2/+0

Caractéristiques standards d'un humain.

Don : Ambidextrie

Compétences : Artisanat (métallurgie) +8 ;
autres au choix.

Taërom est un forgeron compétent et reconnu dans la région de Bergost. Il est le successeur de Bator Fuiriuim, son grand-père. Le père de Taërom a disparu dans d'étranges circonstances alors que son fils était encore enfant. Il a donc été élevé par ses grands parents.

Antar Selm **Aubergiste**

Humain standard – 54 ans

Taille : M

PV : 4

Antar Selm est un bonhomme jovial et aimable. Il a le sens de la répartie et de l'humour. Il adore les jeux de mots. Il sait garder un secret mais il rompt son serment de silence lorsqu'on sait se monter généreux sur les pièces d'or. Antar n'est pas animé par des sentiments cupides mais il profite des occasions qui se présentent à

lui. Son auberge est sa fierté, elle est bien tenue et agréable. Une nuit y coûte 6 pièces d'or.

Kaorn Hellzäir

Prêtre-Sorcier Nécromant Rouge de
Thay

1 389 ans

Taille : M

PV : 150

Initiative : +12

CA : 34

CC : Coups de griffes (+24)
1d8+4

Svg : +18/+15/+19

For 19 ; **Dex** 17 ; **Con** 18 ; **Int** 19 ; **Sag** 19 ;

Cha 17

Compétences: Concentration +20 ;
Connaissance des sorts +32 ; Déplacement
silencieux +24 ; Détection +20 ; Discrétion
+ 26 ; Perception auditive +22 ; Psychologie
+24

Dons : Science de l'initiative, Vigilance,
Attaques multiples, Enchaînement.

Kaorn Hellzäir est un mystérieux nécromant. Il fait partie de l'ordre des prêtres-sorciers rouges de Thay, il en est le grand Orateur. Ses intentions sont peu claires pour l'instant même s'il est au cœur d'un vaste complot que les PJ découvriront au fil des épisodes. D'ailleurs, son attitude avec les PJ est étrange. Quoi qu'il en soit, il les protégera contre l'ordre de la Lumière. Lexubia la succube est une de ses fidèle servantes. Sa vraie personnalité et ses sombres desseins sont pour l'instant entouré d'un voile brumeux.

Kaorn à l'apparence assez effrayante. Il mesure environ 1,90m. Il est vêtu d'une toge rouge sang qui laisse ses bras et ses jambes découverts. Il porte des gants rouges et ses avant-bras sont ornés de bracelets cloutés en or. Un crâne blanc est dessiné au niveau de la poitrine sur sa toge, un autre plus grand lui sert de boucle à sa large ceinture en or sertie d'émeraudes. Des bottes en cuir noir remontent jusqu'à

mi-mollets. Kaorn porte un casque lui aussi en or dont les cornes se rejoignent au dessus de la tête en une boule or et sang. Le prêtre nécromant porte un masque à l'apparence d'une tête de mort où luisent des yeux rouges brillants.

Lexubia

Démon Tanar'ri, Succube

224 ans

Taille : M (avec sa métamorphose humaine)

PV : 35

Autres spécificités identiques à une succube du *Manuel des Monstres* page 44.

Les informations à communiquer aux joueurs sont dans la section aide de jeu de l'épisode 1.

Lexubia est un démon mais ne l'a pas toujours été. Lorsqu'elle était une femme, Kaorn Hellzaïr lui est apparu au moment où elle brûlait sur le bûcher. Il lui proposa la résurrection et la vengeance en l'échange de son âme et sa dévotion à l'ordre des Prêtres Rouges de Thay. Elle accepta. Lexubia a 224 ans et en avait 24 lorsqu'elle mourut il y a 200 ans. Depuis, elle sert son maître dans l'ombre sans lui demander de justification. La malédiction sur Beregost est son œuvre mais l'organisation et toutes les clefs du complot en revienne à Kaorn Hellzaïr.

Physiquement, Lexubia à l'apparence d'une superbe jeune femme rousse, grande et mince. Cependant elle peut modifier son apparence à volonté. La plupart du temps, elle dissimule ses ailes par un sortilège mais il lui arrive de les cacher sous une cape. Sous sa forme de succube, deux cornes noires jaillissent de son crâne au milieu de sa longue chevelure rousse. Ses yeux sont bleus mais virent au vert foncé lorsqu'elle se met en colère. Dans cet épisode elle entrera peu de temps en contact avec les PJ et ne s'adressera pas directement à eux. Elle reste pour l'instant

mystérieuse comme son maître. Elle se déplace souvent à cheval pour ne pas éveiller les soupçons mais parfois en volant. Les longs périple, elle les effectue à dos de dragon.

Montaron

Mercenaire/guerrier Nain de niveau 2

112 ans

Taille M

PV : 16

Initiative : +1 (Dex)

CA : 15

CC : Marteau de guerre +3
1d8 +2

Svg : +1/+2/+0

Caractéristiques standards d'un nain .

For 14 ; **Dex** 12 ; **Con** 15; **Int** 11; **Sag** 12;

Cha 13

Don : Endurance

Compétences : Alchimie +2 ; Crochetage +4 ; Désamorçage +5, Fouille +2 ; Sens de l'orientation +3, autres au choix du MJ.

Montaron est un nain dont on sait peu de chose. Pour une raison qu'il garde secrète, il a choisit de servir Lexubia. Montaron est un nain marqué par la souffrance. Il semble porter une lourde charge. Il est désabusé et ne sert sa maîtresse que pour l'appât du gain et sans grande loyauté ni conviction. Cependant il tient parole et exécute ses contrats.

Elminster

Mage de niveau 29

600 ans.

Les caractéristiques d'Elminster ont peu d'importance ici. Faite en sorte qu'il ne meurt pas bien entendu. Elminster est un mage très puissant et impressionnant. Il convient de lui donner une dimension à sa juste mesure. Dans les épisode suivant, il aura une importance plus conséquente.