

# Les Dents Longues :

Caractéristiques :	
Nom :	Les Dents Longues.
Niveau :	Moyen à Fort.
Lieux :	La bourgade de Zatharoth dans l'Empire des Kaldars.
Durée :	6 Heures.
Gain en Px :	Entre 2000 et 4000 px.
Gain en écus :	de 200 à 800 écus.

## La situation :

L'action se passe dans la petite ville de Zatharoth, petite agglomération sur le territoire de l'Empire des Kaladars située entre Baktal et Tyrn.

Zartharoth est régie par la famille des Comtes de Zarthags depuis sa fondation il y a plus de 300 ans lors de la reconstruction suivant le deuxième Armagedon.

Zatharoth, comme toutes les petites villes de campagne, n'est pas très active et la vie s'y écoule encore paisiblement aux rythmes de la terre et des récoltes.

Néanmoins, depuis quelques années, Zatharoth est devenue un point passage obligé pour toutes les caravanes se reliant Baktal à Tyrn grâce à la construction d'un pont (financé à 90% par la guilde de marchands) passant au-dessus de une rivière proche du village. Cela permet aux caravanes d'éviter un détour les faisant traverser une forêt pleine d'orques et de bandits.

Depuis, les caravanes s'arrêtent au village environ une fois par semaine pour faire le plein de vivre et de fourrage dans un entrepôt construit et géré par une maison marchande de Tyrn.

Bien sur, certains marchands ne sont pas très satisfaits de cette solution car la Guilde fait payer un droit de passage assez cher et les fournitures de l'entrepôt ne sont pas bon marché mais, comme l'autre possibilité (traversée de la forêt) est bien pire, ils se plaignent en silence.

Les Zarthags vivent dans leur manoir situé sur une colline dominant la bourgade et s'en frottent les mains car la Guilde leurs reversent 1% des taxes ce qui fait quand même pas mal d'argent (~200 écus par mois).

Grâce à l'apport de fonds étrangers, Zartharoth se modifie lentement à commencer par la seule auberge du village : l'auberge du Sanglier Furieux qui s'est agrandie et a engagé du nouveau personnel pour pouvoir suivre la demande.

## La mission :

Les PJs arrivent tard le soir à Zartharoth et prennent donc une chambre à l'auberge (bien tenue et chaleureuse).

Durant leurs repas, ils peuvent s'apercevoir qu'ils sont observés par un homme assis dans l'ombre qui, lorsqu'ils ont fini de manger (ou s'ils lui demandent ce qu'il veut) se présentera comme Axel, Valet de confiance du Comte de Zarthags et leur demande de le suivre jusqu'à la demeure de son maître.

Ils seront introduit discrètement dans le manoir et rencontreront le comte dans sa bibliothèque.

Là il leur demandera s'ils veulent bien l'aider.

En résumé, voici la situation :

Alors que jusqu'à présent la vie avait été très tranquille à Zartharoth, il y a eu récemment deux meurtres en moins de trois semaines.

Même si les crimes semblent liés, il a été impossible d'établir la moindre relation entre les victimes ou de trouver le moindre mobile à ces crimes.

Par conséquent, il demande aux personnages de mener une enquête le plus discrètement possible. Seul lui et Alberick (le chef de la garde du village) seront au courant.

S'il insiste sur la confidentialité de l'affaire c'est pour éviter d'inquiéter la population et, surtout, pour éviter d'alarmer les marchands de passage.

Si un joueur pense à lui demander s'il y a un suspect, il citera le nom de Lazoth, un colporteur de passage dans le village, arrivé juste le jour du premier meurtre.

Pour le salaire : il offre 200 écus si les joueurs arrêtent le criminel avec une prime de 100 écus s'il n'a pas le temps de commettre un nouveau meurtre (pratiquement impossible).

(Il fait une première offre à 100 écus, aux joueurs de négocier pour arriver aux 200 écus (il ne montera pas au-delà)).

En plus de cela, il offre de les héberger au manoir.

## **Présentation des Personnages :**

### **Les personnages principaux :**

Le Comte Kithan de Zarthags.

Le Comte est un personnage loyal, inspirant la confiance qui règne avec sagesse sur Zartharoth depuis près d'un demi siècle.

Nadis de Zarthags, fils unique du comte Kithan de Zarthags.

Si, enfant, Nadis était un joyeux garnement, depuis la fin de son adolescence, il est devenu un jeune homme calme et réfléchi qui fait la fierté de son père, certaines personnes le trouvent froid et même inquiétant.

Narol, Marchand de Tyrn

Narol est responsable de l'entrepôt servant de relais pour les caravanes. Il est très apprécié dans le village car son influence est pour beaucoup dans l'établissement des marchands dans la région et la construction du pont.

Il est connu pour organiser régulièrement (une ou deux fois par mois) des petites fêtes dans sa superbe villa à la périphérie du village. Il invite à ses fêtes les personnalités importantes de la région ainsi que les gens qu'il trouve intéressants.

### **Les personnages secondaires :**

Alberick, Sergent de la garde du village (15 hommes).

Alberick est un sergent dur, il fait régner une discipline de fer sur ses troupes et applique la loi avec une grande fermeté. Il est donc peu apprécié par la populace.

Frakus, mage(du feu) de la famille des Zathargs depuis 15 ans.

Frakus est totalement dévoué au comte et est prêt à aider les joueurs s'ils en ont vraiment besoin, je vous conseille de ne le faire intervenir que lorsque les joueurs pataugent complètement pour leur donner un petit coup de pousse. Il peut également être utile lors du combat final si les joueurs se font massacrer.

Lazoth, colporteur de passage à Zartharoth

Lazoth, comme tous les colporteurs, est curieux de tout et est toujours à l'affût de renseignements sur le village et d'anecdotes amusantes sur la vie des personnalités du coin. On le voit souvent à l'auberge en train de discuter et de raconter à un auditoire ébahi les merveilles (3/4 imaginaires) qu'il a vu en parcourant le monde. Il en veut énormément à Alberick pour son séjour en prison.

Axel, Valet du Comte

Axel présente les joueurs à son maître mais il ne connaît pas la mission dont il les a chargé (même s'il s'en doute un peu). Il est néanmoins prêt à les aider en leur parlant des personnalités du coin et surtout de l'histoire des Comtes de Zarthags (il est fêru d'histoire et place régulièrement des phrases comme : "cela me rappelle une situation semblable du temps...", "vous ai-je déjà parlé de X, un des ancêtres du comte Kirthan..." dans la conversation).

Jean, aubergiste du Sanglier Furieux

Jean est un homme joyeux et sympathique toujours au courant de tous les potins de Zartharoth heureux possesseur de la seule auberge de la région. Sa cuisine est traditionnelle et abondante et ses chambres toujours pleines de monde.

## Les Intrigues :

### L'intrigue principale : La conspiration de Narol

Narol, le marchand, est en fait un Vampire éveillé depuis 50 ans qui a décidé de prendre le contrôle de Zatharoth.

Il s'y est donc installé, il y a trois ans, peu de temps avant la construction du pont, en se présentant comme un envoyé d'une famille marchande (qui existe bien mais qui, en fait, lui appartient).

Moins d'un mois après, il avait fini son estimation de la situation et commençait à exécuter son plan. Comme il savait que [le comte](#) ne se laisserait pas pervertir, il porta son dévolu sur [son fils](#) et, doucement, essaya de l'attirer dans les ténèbres en lui envoyant des rêves étranges et en exerçant des pressions sur son esprit.

En parallèle, il dut s'occuper du Sergent de la Garde, qu'il assassina, car son second, [Alberick](#), était beaucoup plus facile à manipuler.

L'assassinat se passa sans problème (il avait fait venir un assassin de Baktal). Les seules preuves se trouvent dans un coffre fort dans l'entrepôt et, comme prévu, il corrompit facilement Alberick et, peu à peu, les deux compères remplacèrent les gardes fidèles au comte par des hommes de main de Narol.

Depuis plus d'une année, tout est près, la garde est totalement corrompue et Nadis s'est tourné vers les ténèbres. Le seul problème est que la prise de contrôle de la ville ne peut avoir lieu avant que Nadis ne devienne un homme (sinon il ne pourra pas hériter du titre de son père). En plus de cela, Narol voulant s'assurer de sa fidélité a proposé à son protégé de devenir un vampire mineur.

Pour cela, il faut qu'ils terminent une cérémonie de parrainage qui ne peut avoir lieu que si la "victime" est majeure.

Lorsque les joueurs arrivent, Nadis est majeur depuis deux semaines et la cérémonie a déjà commencé (la cérémonie est divisée en trois parties qui ont lieu à 14 jours d'intervalle (les deux premières sont déjà terminées)).

### L'intrigue secondaire : Le raid des Bandits :

Evidemment, les grands perdants dans cette histoire de pont, ce sont les bandits. En effet, rare sont ceux qui s'aventurent dans leur forêt maintenant.

Après bien des débats, ils ont décidé de se regrouper en une seule bande pour détruire le pont et, si possible, Zatharoth.

Malgré leur nombre (il y a une trentaine de bandits), ils n'osent pas attaquer la ville avant d'y avoir envoyé un éclaireur. C'est [Lazoth](#) qui a été désigné volontaire pour cette mission à hauts risques.

Il était convenu qu'un autre bandit le rejoindra dix jours après son arrivée en ville pour obtenir son rapport sans qu'il ait besoin de quitter Zatharoth ce qui pourrait éveiller des soupçons.

Malheureusement, Lazoth étant en prison à cette date (cf [Chronologie](#)), le rendez vous fut remis

quinze jours plus tard.

Lors du deuxième rendez-vous (à la taverne), ils se mirent d'accord sur la date de l'attaque (6 jours plus tard soit deux jours après le départ de Lazoth).

Si les joueurs surveillent le colporteur, ils le remarquent alors en grande discussion avec un autre homme et s'ils sont assez proches, ils peuvent faire un test d'ouïe (à - 40% à cause du bruit de fond de l'auberge) qui, s'il est réussi, leur permettra d'entendre des mots comme : le Chef, 6 jours, une trentaine, quitter avant.

(Pour les bandits prenez les profils standards avec un lieutenant (profil de garde) et un chef qui à un profil de patrouilleur).

## Chronologie :

- J-21 : Arrivée de [Lazoth](#) déguisé en colporteur.
- J-20 : Première partie de la cérémonie de parrainage. Donc premier meurtre (un paysan rentrant des champs).
- J-19 : Découverte du corps, Lazoth est immédiatement soupçonné et mis en prison.
- J-11 : Arrivée du deuxième bandit. Il réussit à parler avec Lazoth, ils conviennent d'un nouveau rendez-vous quinze jours plus tard.
- J-9 : Lazoth est relâché après 10 jours de prison, faute de preuve.
- J-7 : Deuxième partie de la cérémonie. Second meurtre (une serveuse de l'auberge enlevée sur le chemin de sa maison).
- J : Arrivée de PJs à Zatharoth.
- J+1 : Invitation des PJs à une petite fête de Narol (ils peuvent y rencontrer Narol, Nadis, Jean et Alberick).
- J+4 : Retour du contact des bandits. Lazoth lui fait son rapport dans l'auberge.
- J+6 : Troisième et dernière partie de la cérémonie. Nouveau meurtre : un autre paysan.
- J+8 : Lazoth quitte Zatharoth.
- J+9 : Alberick surprend et exécute sommairement (avec grand bruit) un cambrioleur "visitant" l'entrepôt.
- J+10 : Attaque des bandits.
- J+11 : Nadis succombe à la Soif et vampirise une des servantes du manoir. Il cache ensuite le corps dans une grange proche.
- +15 : Kithan est retrouvé mort (visiblement une crise cardiaque (un jet réussi(avec un malus de -50%) en soins des hommes permet de découvrir la vérité)).

## Les événements importants :

### La cérémonie de parrainage :

La cérémonie de parrainage permet à un vampire d'élever un de ses servants au statut de Vampire Mineur.

C'est une cérémonie compliquée comparée à une simple morsure mais qui présente l'avantage de garantir le résultat.

Elle se déroule en trois parties qui doivent impérativement avoir lieu à treize jours d'intervalle.

Le rituel à suivre est assez simple : le parrain et le futur vampire se tiennent au centre d'un pentacle compliqué tracé avec le sang d'un homme (d'où les meurtres) et doivent prononcer une série de paroles rituelles.

La troisième fois, à la fin de la cérémonie, le vampire doit absorber la totalité du sang de son servent qui se réveillera le lendemain matin vampire mineur.

Comme il y a un fort dégagement d'énergie chaotique durant la cérémonie, n'importe quel

personnage maîtrisant la magie sera fortement perturbé

Note : Les vampires mineurs sont rarement affecté par la lumière.

Note' : Comme j'utilise des règles spéciales pour les vampires, il est possible que vous ne compreniez pas quelques termes du scénarios (vampire éveillé notamment). Dans ce cas, vous pouvez lire les documents que j'ai [ici](#) sur les vampires.

## **L'attaque des Bandits :**

Ils attaqueront le soir, peu de temps après le coucher du soleil. Leur objectif principal sera de détruire le pont. Il y aura donc un violent affrontement avec les dix Gardes engagés par les marchands.

Ensuite, cela dépend principalement des actions des PJs : en effet, si Lazoth n'a pas été mis hors d'état de nuire, il les conduira directement au manoir espérant éliminer le comte facilement (il n'y a que 5 gardes).

Malheureusement pour les bandits, entre les joueurs, Alberick (venu faire son rapport journalier au comte) et Frakus (qui vit aussi au manoir) la résistance risque d'être acharnée.

Dans le cas contraire, Les bandits attaqueront le village en force (pas beaucoup plus facile car il y a 15 gardes et les villageois). De plus, dès les premiers bruits de l'attaque, Alberick, Frakus et (très probablement) les joueurs se précipiteront pour les aider.

### Remarque :

Ce raid est une aubaine pour Narol et ses amis car il suffirait qu'un "accident" arrive au Comte pour que leurs plans réussissent, il est donc possible qu'ils tentent d'éliminer le Comte durant la bagarre. Soit, si elle à lieu au manoir en s'arrangeant pour qu'un bandit découvre une faille dans la défense et attaque Kithan.

Mais le cas le plus favorable c'est que les bandits attaquent le village. Dans ce cas, Nadis assassinera le Comte et fera porter le chapeau à un groupe de bandits ayant attaqué le manoir.

De plus, Alberick tentera de faire clore l'enquête en mettant les assassinats sur le dos des bandits (Ils ont du rencontrer des éclaireurs qui les ont éliminés).

Les joueurs devraient pouvoir contrer cette tentative très facilement (s'ils ne réussissent pas : changez de joueurs ou ne fait que des scénarios porte-monstre-trésor, c'est plus facile).

## **Les lieux principaux de Zartharoth :**

### **Le manoir des Zarthags :**

Résidence des Comtes de Zarthags depuis la fondation de Zatharoth, le manoir est un bâtiment vieillot mais très bien entretenu.

Il est gardé en permanence par 5 hommes (profils de patrouilleurs) qui forment la garde personnelle (et fidèle) du Comte Kirthan.

### **L'auberge du Sanglier Furieux :**

Comme toutes les auberges de campagne, L'auberge du Sanglier Furieux (appelée simplement le Sanglier par les gens du village) est bruyante et agitée.

Néanmoins, rares sont les querelles qui dégénèrent en bagarres générales (le fait que Jean soit un ancien soldat et qu'ils ait le poing plutôt lourd y est certainement pour beaucoup).

Parmi les clients, il y a un certain nombre d'habitues que l'on retrouve chaque soir dont presque tous les membres de la garde du village qui s'y retrouvent lorsqu'ils ne sont pas en service(5-6 gardes en permanence). Ils jouent aux cartes, discutent, draguent les servantes, boivent puis recommencent ce cycle (s'ils peuvent s'arranger pour provoquer une bagarre tant mieux).

Une fois par semaine, on y voit également Nadis et Alberick en grande discussion (Alberick transmet les consignes de Narol à Nadis).

Ils est très important que les joueurs le remarque car cela devrait les faire soupçonner Alberick surtout si ils sont déjà sur la trace de Nadis.

Néanmoins, même s'ils réussissent à écouter la conversation, ils ne peuvent découvrir l'identité du chef de la conspiration (ils disent toujours IL quand ils parlent de Narol).

(à vous de voir ce qu'ils entendent en fonction des indices que vous voulez leur donner).

## **L'entrepôt :**

L'entrepôt est probablement le dernier endroit que les joueurs penseront à fouiller. Pourtant, c'est le meilleur moyen de confondre les conjurés et de ruiner les plans de Narol.

C'est dans les sous-sols de l'entrepôt que ce trouvent les preuves de sa culpabilité. La principale étant un pentacle de 5 mètres de diamètre tracé sur le sol avec un liquide rouge foncé (du sang séché).

C'est également là que l'on trouve des preuves permettant d'accuser Narol de l'assassinat de l'ancien chef de la garde ainsi que tout un arsenal devant servir en cas de prise du pouvoir par la force.

Mais, posons-nous la question : pourquoi fouiller l'entrepôt d'un honnête marchand ?

Premièrement parce qu'il est trop bien gardé pour être honnête (3 Gardes en permanence à l'extérieur et 2 servant (profils patrouilleurs) de Narol à l'intérieur).

Deuxièmement parce que les voisins se plaignent. Car il y a pas mal de trafic autour de l'entrepôt jusqu'à tard dans la nuit.

Et troisièmement à cause de l'événement de J+9 : l'exécution du cambrioleur.

En général, lorsqu'un voleur est capturé, son châtimement est exemplaire et doit servir d'exemple aux gens tentés par la rapine.

Les gens du village regrettent donc cette peine brutale et trop rapide à leur goût (ils auraient préféré une pendaison le jour du marché). Vous devez bien le faire sentir aux joueurs : ce n'est pas normal (discussions à l'auberge...).

Ils devraient arriver à la conclusion suivante : si le cambrioleur a été éliminé si vite, c'est pour l'empêcher de parler de ce qu'il a vu à l'intérieur du bâtiment.

P.S. : S'il y a un voleur dans vos joueurs, c'est très facile de lui faire visiter l'entrepôt : c'est le seul endroit du village où sont gardées des choses de valeurs.

## **Le pont :**

C'est un magnifique pont en bois qui a du coûter une fortune aux marchands.

5 hommes (profil de patrouilleurs) y montent la garde. Leur principal travail est de percevoir une taxe de passage au nom de leurs employeurs.

(15 écus par chariot, 5 écus par cheval, 2 écus par homme).

## **L'enquête :**

Les indices sont assez mince néanmoins ils existent :

(Vous remarquerez qu'ils conduisent à Nadis en effet Narol est suffisamment malin pour éviter d'être impliqué)

### Indice n° 1 : L'arme du crime.

En effet, dans tous ses préparatifs, Narol a oublié un détail important : il lui faut une arme s'il veut pouvoir égorger ses victimes. Il s'en est rendu compte le jour précédent la première partie de la cérémonie et a chargé Nadis de se procurer un couteau.

Celui ci a opté pour la simplicité et a volé un couteau de boucher dans la cuisine du manoir.

Si les joueurs commencent à enquêter dans le manoir, la responsable de la cuisine viendra les voir et leurs annoncera le vol.

Conclusion logique : Le coupable est au manoir.

### Indice n° 2 : Les cadavres.

Même s'il est inutile d'étudier le passé des macabés pour trouver un lien entre eux, leur corp fournit quelques indices majeurs :

Ils sont vides de sang ce qui devrait faire penser aux vampires ou à une cérémonie démoniaque.

Ils ont visiblement déposer là où on les as trouvé. On peut voir des traces venant du village où elles se perdent.

Si vos joueurs sont trop paumés ou qu'il y a un très bon pisteur parmi eux, vous pouvez les faire suivre les traces jusqu'aux environs de l'entrepôt (peut être avec quelques tests de pistage).

Il y a un autre indice mais il est très difficile à trouver : Si les joueurs réussissent un test de soins des hommes à -60%, ils peuvent se rendre compte que la mort est du à un étranglement et que le cadavre à été égorgé plus tard.

Conclusion logique : C'est visiblement pour accomplir une cérémonie maléfique que les meurtres ont été perpétrés.

Note : Si les joueurs arrivent à cette conclusion tout seuls, vous pouvez leur faire tenter un jet de Légende assorti d'un malus qui s'il est réussi leur donnera quelques indices sur la nature de la cérémonie.

### Indice n° 3: L'énergie maléfique.

Comme il est dit plus haut, la cérémonie de parrainage dégage une puissante énergie maléfique qui est ressentie par toutes les personnes ayant des aptitudes à la magie.

Donc, les mages se réveilleront en sursaut lors du troisième meurtre avec l'impression que quelques chose de maléfique et de terrible est en train de se passer.

A ce sujet, s'ils l'interrogent, Frakus dira aux PJs qu'il a déjà ressenti la même énergie la nuit des deux meurtres précédents et qu'il a réussi à estimer la position de la source : Cela vient du Bourg. En effet, la cérémonie a lieu dans les sous-sols de l'entrepôt.

Si les joueurs descendent du manoir et se rendent en ville, ils peuvent voir deux silhouettes portant un corps et qui s'enfuient en laissant tomber le corps dans les ruelles de Zarthagoth .

Normalement, les joueurs ne devrai pas réussir à les rattraper mais, s'ils sont dans le flou le plus complet, vous pouvez leur permettre de rattraper une silhouette qui se suicidera juste avant qu'ils ne la rattrapent.

L'identification sera facile : C'est un membre de la garde du village (Chargé par Narol d'aller déposer le corps à l'extérieur du village).

Une fois au courant, Alberick lancera (avec grand bruit) une enquête sur toute la garde qui, évidemment, ne donnera rien de concluant (le Garde avait quitté ses compagnons réunis à l'auberge disant qu'il avait quelque chose à faire dehors).

Note : Si les joueurs interrogent Jean (l'aubergiste), il leur dira qu'il a vu partir deux gardes. Cela devrai rendre Alberick suspect aux yeux des joueurs.

Conclusion logique : C'est bien pour une cérémonie maléfique (qui a lieu dans le bourg) qu'il y a eu des meurtres (les victimes sont assommées, amenées dans l'entrepôt, égorgées puis cachées quelque part ailleurs).

### Indice n° 4: Le dernier meurtre(J+11).

Cet événement est en fait placé la comme une bouée de sauvetage pour joueurs n'ayant vraiment rien compris au scénario, si au 11ème jour après leur arrivée, ils n'ont toujours pas de suspect ou qu'ils sont complètement paumés sur une fausse piste.

En effet, Succombant à la Faim, Nardis s'est rué sur la personne la plus proche, Agnès (une domestique du manoir), sans la moindre préparation.

A vous de voir avec quelle facilité vos joueurs trouveront le coupable (S'il est découvert, Nadis avouera avoir commis tous les crimes puis attaquera (sous sa forme de vampire) en tentant de fuir vers la forêt).

Conclusion logique : Cela fera une chouette baston.

## La(les) fin(s) :

Comme ce scénario est assez complexe, un très grand nombre de fins sont possibles.

L'évaluation de la performance des joueurs doit porter sur différents points capitaux (accusation de Nadis, suspicion de Alberick...).

Comme toujours, il ne faut pas trop en demander aux joueurs. S'ils ont découverts la conspiration c'est déjà pas mal.

Premièrement, il faut espérer qu'ils ont découvert la vérité sur Nadis (sinon c'est vraiment l'échec complet).

S'ils ont fait part de leurs soupçons à Alberick ou qu'ils ont réussi à capturer Nadis vivant et le lui ont remis : Nadis réussira à s'échapper et continuera à servir son Maître sous d'autres cieux (la mission est un échec).

L'élimination pure et simple de Nadis ne ferait que retarder les plans de Narol. Tôt ou tard, il mettra la main sur le village (La mission est quand même réussie).

S'ils ont découvert et mis hors d'état de nuire les conjurés (mais pensent que Nadis était le chef), le pouvoir restera dans les mains des Zarthags (et c'est une grande réussite).

Si en plus de cela, ils ont découvert la nature de Narol (Vampire, chef des conspirateurs) c'est une réussite totale (allez, avouez que vous les avez aidés).

Il y a un cas dans lequel les joueurs sont vraiment mal : s'ils découvrent la vérité après que Nadis ait pris le pouvoir. Ils ont échoué dans leur mission (Cela peut être un scénario intéressant : faire tomber Narol sans se faire pourchasser par toute l'armée des Kaladars).

Vous noterez que je ne parle pas des bandits, comme leur efficacité varie énormément en fonction des combats on peut imaginer une fin supplémentaire : le village est rasé et la mission a échoué.

## Attribution des récompenses :

Tableau des récompense :	
Démontrer la culpabilité de Nadis	700 px
Éliminer Nadis	200 px
Découvrir la conspiration de Narol, Nadis et Alberick	500 px
Démontrer que Narol en est le chef	500 px
Le Comte est toujours vivant à la fin du scénario	150 px
Les Bandits ont été éliminés sans trop de dommages	200 px
Lazoth a été découvert	200 px
Avoir "fouillé" l'entrepôt	300 px
Avoir conclu qu'un autre vampire (plus puissant) se trouve dans le village	100 px

## Notes :

- Les Bandits ne sont qu'une distraction et il est libre à vous de les faire intervenir ou pas (auquel cas, Lazoth est un colporteur tout à fait honnête).

- Les gains d'expérience donnés dans le tableau des récompenses sont purement indicatifs et doivent donc être adaptés en fonction de la performance de chaque joueur (en plus, ils ne tiennent pas compte de l'expérience gagnée lors du combat avec les bandits).

- Je ne donnerai pas les caractéristiques de Narol. La raison principale est qu'il ne devrait pas combattre car, s'il le fait, il mettra gravement en danger sa couverture, il préférera donc fuir si les joueurs sont trop prêt de la vérité.

De plus, s'il se mettait de la partie, rares serait les joueurs survivants (allez voir les caractéristiques



du vampire dans le supplément "Magies" : CA :60, CD : 50, PV : 90, PA : 70 malheureusement Narol est trop jeune pour avoir atteint le meilleur niveau de sa puissance magique (il doit être à peu près du niveau d'un sorcier cercle 3)).

## En Annexe1 : Les caractéristiques des PNJs principaux.

Le Comte Kithan de Zarthags (46 ans) actuel Comte de Zarthags, responsable de la bourgade de Zartharoth.

<b>Nom:</b>	Kithan	<b>Race:</b>	Humain	<b>Classe:</b>	Noble
<b>CA:</b>	13	<b>CD:</b>	12	<b>PV:</b>	42
<b>PA:</b>	11	<b>R:</b>	1		
<b>Dégâts:</b>	3D4+2				
<b>Possessions :</b> Il porte de riches vêtements (velours, soies) et une rapière très ouvragée. <b>Compétences et caractéristiques :</b> Equitation(83%), Lire et écrire le commun, Danser, Cartographie, Chasser, Combat à cheval, Botte secrète (Attaque surprise : +2 Ca)					

Nadis de Zarthags (17 ans), fils unique du comte Kithan de Zarthags.

<b>Nom:</b>	Nadis	<b>Race:</b>	Humain	<b>Classe:</b>	Noble
<b>CA:</b>	14(26)	<b>CD:</b>	13(24)	<b>PV:</b>	32(54)
<b>PA:</b>	22(34)	<b>R:</b>	1		
<b>Dégâts:</b>	2D8(+1D6)				
<b>Possessions :</b> Comme son père, Nadis est richement vêtu et porte une rapière à son côté. <b>Compétences et caractéristiques :</b> Equitation(62%), Lire et écrire le commun, Chasser, Spécialisation arme : Rapière					

Note : Les caractéristiques indiquées entre parenthèse sont celle de Nadis après la Cérémonie de Parrainage.

Alberick (32 ans) Sergent de la garde du village (15 hommes).

<b>Nom:</b>	Alberick	<b>Race:</b>	Humain	<b>Classe:</b>	Guerrier
<b>CA:</b>	21	<b>CD:</b>	14	<b>PV:</b>	52
<b>PA:</b>	21	<b>R:</b>	10,9		
<b>Dégâts:</b>	3D10+2				
<b>Possessions:</b> En bon soldat, Alberck est toujours en armure(pantalon de maille R7, veste composite 2 R10) et à toujours ses armes à portée de main. Il a sur lui une bourse contenant 20 écus. <b>Compétences et caractéristiques:</b> Torture(52%), Résistance à l'alcool, Charge percutante, Combat sans arme, Equitation(94%), Lire et écrire le commun, Combat à cheval, Spécialisation arme : Epée large, Botte secrète(Attaque violante : +2 dégâts)					

Frakus (42 ans) mage(du feu) de la famille des Zathargs depuis 15 ans.

<b>Nom:</b>	Frakus	<b>Race:</b>	Humain	<b>Classe:</b>	Magicien
<b>CA:</b>	9	<b>CD:</b>	11	<b>PV:</b>	52
<b>PA:</b>	64	<b>R:</b>	1		
<b>Dégâts:</b>	2D4				

### Sortilèges connus :

Embrasement : 2PA/Min.

Protection contre le feu : 45%, 2 PA/ 30 rds., niv 7

Sphère de feu, protection : R4 Magie, R8 Armes de jet, 4 PA/ 10 rds., niv 3

Disques de feu,dégâts : 4D4,portée : 60m., 4 PA, niv 6

Boule de feu,dégâts :5D4, portée : 40m., 5 PA, niv 4

Pilier de feu, lancement : 2rds., durée 2rds., dégâts : (2D4 + 1D6)/r., portée 10m., 9 PA, niv 1

**Possessions** :Une robe de mage flamboyante et une bourse contenant 130 écus

**Compétences et caractéristiques** :Lire et écrire le commun, conn. de la magie (110%), Soins des hommes(43%), Démonologie (37%), Divination (53%, par les flammes), viser : 56%

Ses caractéristiques sont celle d'un mage du feu niveau 9 (Cercle 3)

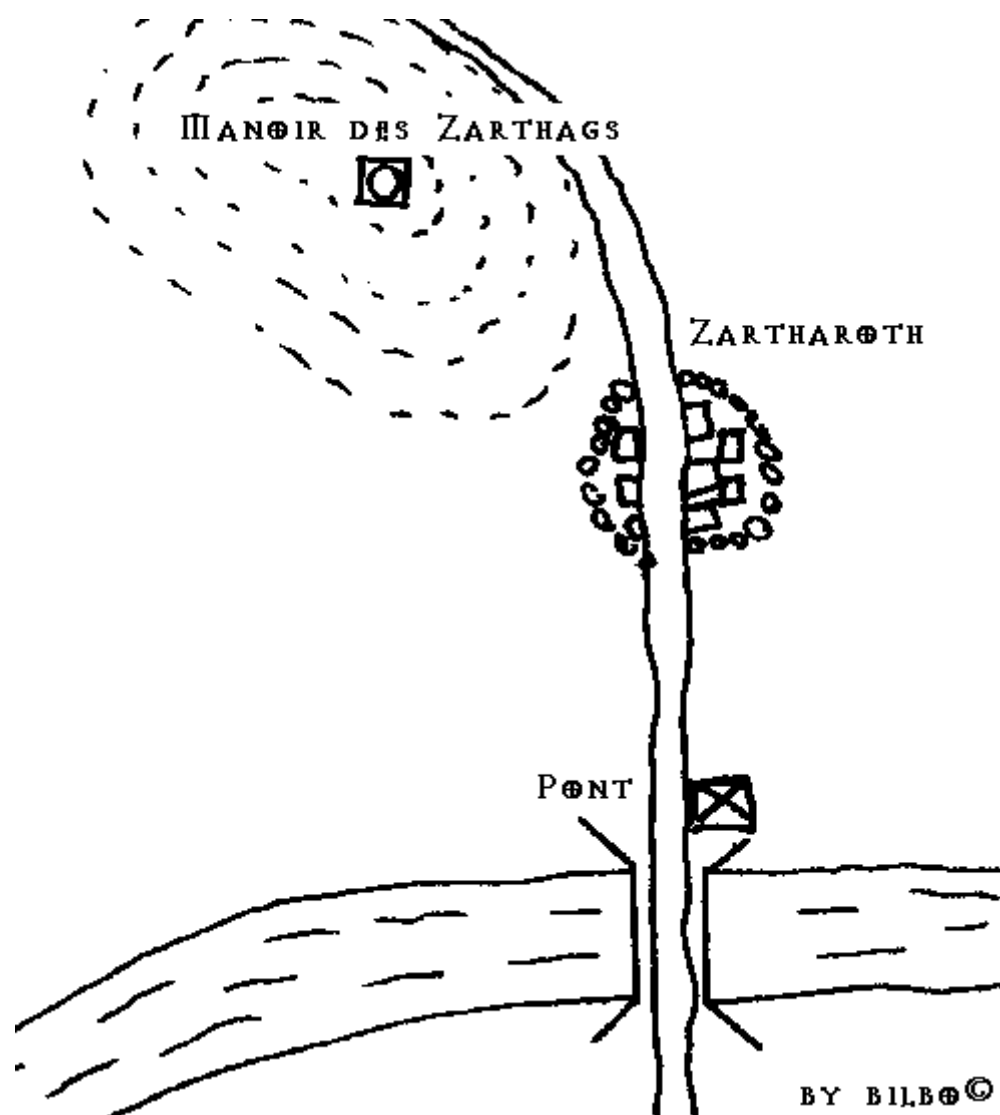
Lazoth(24 ans)Faux colporteur, vrai bandit.

<b>Nom:</b>	Lazoth	<b>Race:</b>	Humain	<b>Classe:</b>	Bandit
<b>CA:</b> 15		<b>CD:</b> 13	<b>PV:</b> 35	<b>PA:</b> 27	<b>R:</b> 5
Epée longue 29		Dague de parade 20	<b>Dégâts:</b>	4D4 + 2	

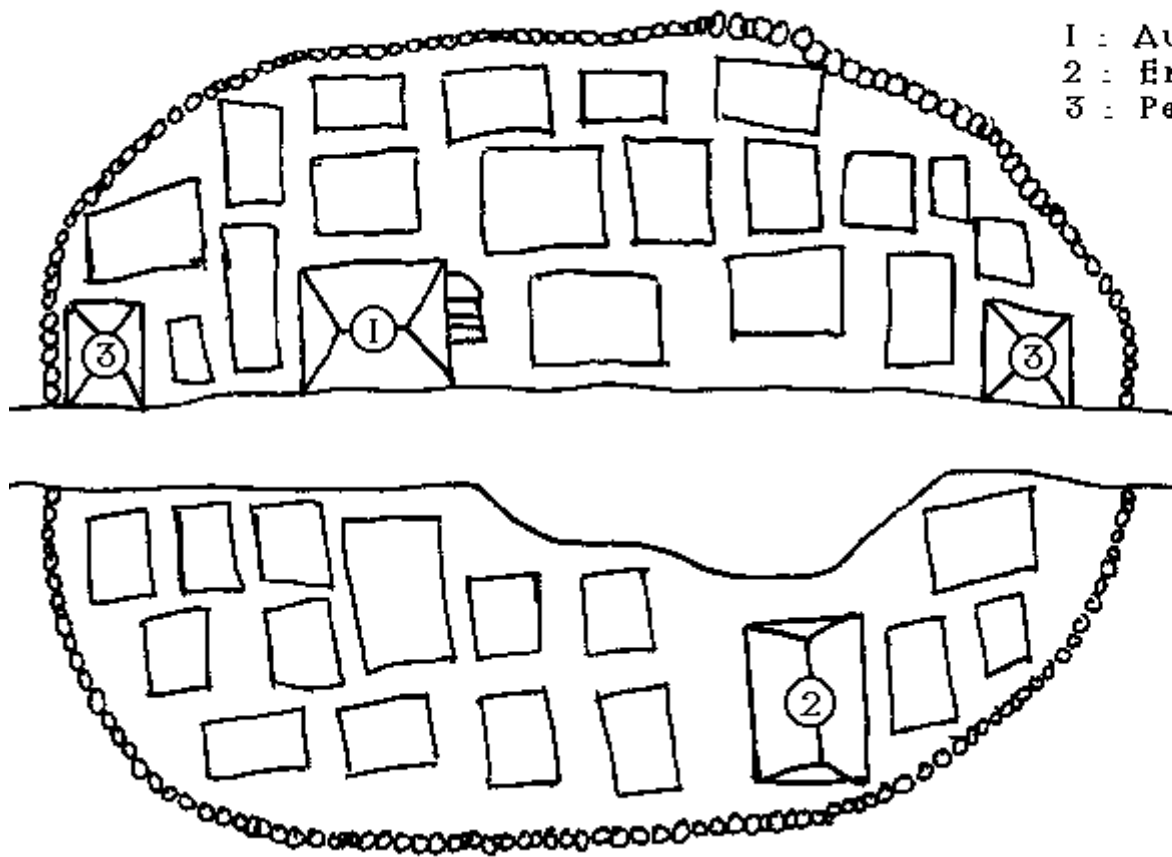
**Possessions** : Comme tous les colporteurs, Lazoth porte sur lui toute sa boutique c'est à dire quelques babioles sans intérêt, il porte également ses armes (Epée longue, Dague de parade, Arc) ainsi qu'une cotte de maille(R5) dissimulée sous ses habits. il a sur lui une bourse contenant 20 écus.

**Compétences et caractéristiques** : Adresse au tir à l'arc, Spécialisation épée longue, Déguisement(86%), Crocheter serrure(53%), Voler(63%), Viser : 98(+10 à l'arc)%. Il est ambidextre.

## En Annexe2 : Quelques plans des environs ainsi que du village de Zatharoth.



## LA BOURGADE DE ZATHARØTH



BY BILBO

Pour le Manoir, utiliser la carte de la maison d'Amèle (le scénario d'introduction à Eléckasë) en remplaçant les chambres des domestiques par deux chambres destinées aux invités du Comte.