

DEMOISELLE EN DÉTRESSE

“Véritable est la lame d’Azerkarnoth” — vieux dicton

CE QUI S’EST PASSÉ AUPARAVANT

Personne ne sait plus qui ou ce qu’était Azerkarnoth. Certaines références en parlent comme d’un lieu tandis que d’autres le mentionnent comme une personne ou un être de grand pouvoir. Les sorciers voulant se faire un nom recherchent des reliques qui lui sont associées.

Tawna Luc veut justement se faire un nom par elle-même et devenir une sorcière reconnue. Pendant cinq ans elle a travaillé, ou plutôt servi d’esclave, pour son maître, Aved Redal. Elle a maintenant décidé que le temps était venu pour elle de partir. Redal peut se trouver quelqu’un d’autre pour garder propre son antre et alimenter les feux de sa maison visqueuse. Tawna pense qu’elle mérite une compensation pour son temps et vole à Redal sa Dague d’Azerkarnoth. Mais l’objet que désire vraiment Tawna est le Rubis sanglant d’Azerkarnoth - un collier ras-de-cou assorti à cette dague en beauté et maléfice. Elle rêve de posséder ce pouvoir.

Sa trahison est découverte par Aved Redal. Le sorcier invoque des Serviteurs tordus pour rapporter Tawna et sa dague. Les héros croisent Tawna en pleine nature alors qu’elle déboule hurlante, les créatures sur les talons. Une fois sauvée, Tawna les encourage à l’aider contre Aved Redal. Elle utilise sa beauté et ses capacités de persuasion pour les inciter à arrêter cet homme maléfique. Une fois que les héros l’ont aidée à obtenir le Rubis Sanglant d’Azerkarnoth elle les quitte en quête de sa propre gloire.



UNE NUIT PAS SI TRANQUILLE

L'air de la nuit est frais tandis que vous êtes assis autour du feu de camp. Le travail est rare dans les ****Dominions de la mer du Désastre** et vous allez de ville en ville pour en trouver.

Les oiseaux nocturnes se taisent subitement. Vous entendez quelque chose bouger dans les fourrés. Une magnifique femme aux cheveux de feu et à la robe en lambeaux se précipite dans votre campement. « S'il vous plaît, vous devez m'aider » plaide-t-elle. « Ce sale chien veut ma mort ! ». La femme s'effondre à vos pieds et s'agrippe à votre jambe.

Les héros n'ont pas le temps de questionner Tawna que déjà les Serviteurs tordus se ruent dans le campement et attaquent le groupe. Aved Redal les a envoyés pour rapporter Tawna et sa dague. Tous ceux qui essayaient de les en empêcher doivent être tués. Une fois

que le groupe s'est débarrassé de ces ennemis, lisez la suite :

« Merci, ô protecteurs des faibles » dit Tawna. « Un homme maléfique du nom d'Aved Redal a attaqué avec ces choses la caravane dans laquelle je voyageais. Il espérait me vendre aux esclavagistes mais je me suis échappée. »

Elle répond aux questions des héros, espérant éveiller leur avidité. Tawna leur sert un mensonge convainquant pour qu'ils attaquent Redal. Ce dernier possède quelques richesses enfouies dans sa cave, et elle n'a donc pas à mentir beaucoup. Au besoin elle séduit un héros afin que le groupe aille dans son sens.

💀 (X) **Serviteur tordu** (1 par héros). Voir B&B p163
💀 (J) **Tawna Luc**.

AVED REDAL

Une fois qu'elle a convaincu le groupe d'agir contre Aved Redal, ils voyagent jusqu'à la caverne à travers la brousse. Le MJ peut rajouter une rencontre aléatoire ou deux pendant le trajet, ou passer directement à la scène suivante.

LA CAVERNE

Tawna sait parfaitement où se trouve l'entrée de la caverne. Si elle ne vous l'avait pas montrée, vous seriez passés devant sans la voir. Vous pénétrez dans la caverne où se trouve un homme portant un ras-de-cou avec un rubis rouge. Il vous voit et dit des mots dans un langage que vous ne reconnaissez pas.

Aussitôt qu'Aved Redal voit les héros, il ordonne à ses zombis, qui sont enterrés partout dans la caverne, d'attaquer. Ceux-ci peuvent s'extraire du sol en un round. Il y a un zombi par héros, ainsi qu'un Zombi sans tête (Joker) qui a reçu l'Atout Enragé au prix d'un des Points de Pouvoir du sorcier. Aved Redal combat jusqu'à la mort. Il porte aussi le Rubis sanglant d'Azerkarnoth pendant le combat.

Tawna reste hors de vue à l'arrière pendant le combat. Elle ne souhaite pas être re-



connue par Redal et que sa duplicité soit révélée. Elle indique où des trésors sont enfouis dans la caverne et cherche à récupérer le tour de cou à la première occasion. Il devrait y avoir assez de butin pour que les héros puissent faire la fête et boire pendant un mois. Si le MJ pense que le groupe a rencontré une adversité à la hauteur, une arme de valeur peut se trouver dans le trésor.

☠ (X) **Zombi (Extra)** (1 par héros). Voir SWD p262.

☠ (J) **Zombi sans tête**. Rajoutez l'Atout Enragé. Voir B&B p167.

☠ (J) **Aved Redal**.

Tawna n'éprouve aucun sentiments pour les héros même si elle doit coucher avec l'un d'entre eux. Elle s'enfuit à la première occasion. Sa soif de pouvoir pourrait lui faire croiser à nouveau le chemin des personnages à l'avenir. Elle pourrait les employer ou chercher à les détruire suivant ses besoins au jour de leur nouvelle rencontre. Tawna peut potentiellement devenir très puissante et pourrait un jour être une né-mésis valable pour les héros. Si elle survit jusqu'à ce jour bien sûr.

PNJ ET RELIQUES

AVED REDAL

Aved Redal a appris la sorcellerie à Gis. Ironiquement, il a dû fuir après avoir volé la dague Azerkarnoth et le Rubis sanglant d'Azerkarnoth. Depuis lors, il a vécu une vie solitaire en se déplaçant à travers le désert. Il cherche la connaissance dans ces terres solitaires et a beaucoup appris. Malheureusement, il n'est pas devenu assez puissant pour revenir à Gis et se rétablir.

☠ Aved Redal

Allure : 6

Charisme : 0.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d6	d12	d8

Compétences : Combat d6, Connaissance (Arcanes) d10, Intimidation d8, Perception d8.

Atouts : Arcanes (Sorcellerie), Aura impressionnante, Nouveau Pouvoir (x4), Points de Pouvoir

(x3), Rituel de permanence, Drain de l'âme

Handicaps : Têtu, Cupide.

PARADE

6 (1)

RÉSISTANCE

7 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes (Sorcellerie)** : Sorcellerie d12, 25PP.

✂ **Aura Impressionnante** : peut utiliser sa compétence Sorcellerie au lieu d'Intimidation

✂ **Drain de l'âme** : peut tenter Âme -X, si Succès +XPP immédiatement utilisables, si Échec +1 Blessure, si 1 ou moins inconscience pour 1d6 heures.

✂ **Rituel de Permanence** : Aved Redal a lié de manière permanente un Zombi sans tête Joker à sa volonté. Cette créature lui sert de garde du corps et de serviteur personnel.

✂ **Rubis sanglant d'Azerkarnoth** : Sorcellerie d6, 10PP.

ACTIONS

✂ **Bâton de sorcier** : Combat d6+2, d6+d4, Parade +1, Allonge 1, 2 mains.

✂ **Armure (bouclier invisible)** : Sorcellerie d12, 2PP, Portée T, 3 (1/rd).

✂ **Augmentation/diminution de Trait (corruption)** : Sorcellerie d12, 2PP, Portée 10, 3 (1/rd).

✂ **Convocation d'allié (Diablotin kéronien, Serviteur tordu, essaim moyen, singe à crocs)** : Sorcellerie d12, 3+PP, Portée 10, 3 (1/rd).

✂ **Convocation d'allié (essaim de scorpions)** : Sorcellerie d6 (Rubis sanglant d'Azerkarnoth), 3+PP, Portée 10, spécial (voir la relique).

✂ **Déflexion (Je ne suis pas là !)** : Sorcellerie d12, 2PP, Portée 0, 3 (1/rd)

✂ **Éclair (tentacules de ténèbres)** : Sorcellerie d12, 1-3PP, Portée 12/24/48, 2d6 ou 3d6 de dégâts, Inst.

✂ **Invisibilité (Vous ne pouvez pas me voir !)** : Sorcellerie d12, 5PP, Portée P, 3 (1/rd).

Équipement : bâton de sorcier, robes ensorcelées (+1), Rubis sanglant d'Azerkarnoth, deux préparations de Lotus : *Ténèbres*, *Confusion*.

TAWNA LUC

Tawna Luc a fui les champs entourant la cité-état de Caldéia. Elle a fait son chemin à travers le continent usant de ses charmes et de tromperie. La chance l'a placée sur le chemin d'Aved Redal : elle l'a sauvé d'une lame d'assassin et il lui a offert de l'or, mais elle le supplia de lui enseigner la magie. Il accepta et les deux sont restés ensemble depuis ce moment-là. Elle est maintenant fatiguée des manières têtues de Redal et a décidé qu'elle avait besoin de changements.

 Tawna Luc

Allure : 6

Charisme : +4

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d10	d6	d12	d6

Compétences : Combat d6, Connaissance (Arcanes) d8, Discrétion d8, Perception d10, Persuasion d10.

Handicaps : Arrogante, Bizarrerie (rappelle aux ennemis leurs échecs passés), Rancunière.

Atouts : Arcanes (Sorcellerie), Aura terrifiante, Héroïne en bikini, Nouveau Pouvoir, Points de pouvoir, Très séduisante.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (Sorcellerie)** : Sorcellerie d8, 15PP.
- ✂ **Aura Impressionnante** : peut utiliser sa compétence Sorcellerie au lieu d'Intimidation.
- ✱ **Héroïne en bikini** : peut faire un jet d'Encaissement gratuit à chaque blessure subie tant qu'elle ne porte pas d'armure.

ACTIONS

- ✂ **Dague d'Azerkarnoth** : Combat d6, d6+d4
- ✂ **Armure (bouclier invisible)** : Sorcellerie d8, 2PP, Portée T, 3 (1/rd).
- ✂ **Augmentation/diminution de Trait (corruption)** : Sorcellerie d8, 2PP, Portée 10, 3 (1/rd).
- ✂ **Déflexion (Je ne suis pas là !)** : Sorcellerie d8, 2PP, Portée 0, 3 (1/rd).
- ✂ **Éclair (tentacules de ténèbres)** : Sorcellerie d8, 1-3PP, Portée 12/24/48, 2d6 ou 3d6 de dégâts, Inst.

Équipement : dague d'Azerkarnoth, bikini.

DAGUE D'AZERKARNOTH

Cette dague procure un jeton lorsqu'on effectue un rituel. Quand quelqu'un inflige une Blessure avec la dague alors qu'il porte le Rubis sanglant d'Azerkarnoth la relique regagne 1d4 Points de pouvoir. La dague fait autrement des dégâts normaux.

**RUBIS SANGLAN
D'AZERKARNOTH**

Le Rubis sanglant d'Azerkarnoth est une relique convoitée par de nombreux sorciers. C'est un rubis enchâssé dans un ras-de-cou, attaché sur une bande de cuir d'une créature inconnue. Le sorcier utilise cet objet pour lancer *Convocation d'allié*. Pendant l'invocation le sorcier crache un caillot de sang, qui se transforme en essaim de scorpions. Les scorpions restent jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou que le sorcier décide de les dissiper. L'objet lance *Convocation d'allié* avec une compétence d'Arcane (Sorcellerie) d6 et dispose de 10 Points de Pouvoir. Quand le sorcier subit un contrecoup, il crache du sang ce qui le rend Fatigué jusqu'à ce qu'il puisse se reposer pendant huit heures.

CRÉDITS

-  **Écriture** – Jerry Blakemore
-  **Illustrations** – Mitch Foust, Jerre
-  **Traduction** – Romain « Fenris » Schmitter
-  **Relecture** – Laurent « Maedh » Fèvre & XO de Vorcen
-  **Mise en page** – Yannick « Torgan » Le Guédart