



# La Maison du Parfumeur

Portrait d'un nez  
Décor de campagne D&D

Elozian le parfumeur est un personnage ambigu. Sa maison peut être utilisée comme lieu de rencontre ou point de départ d'une aventure. Lui-même et ses employés peuvent servir d'introduction dans divers milieux de la ville. Enfin, deux instantanés montrent que la maison elle-même peut être le théâtre de l'action.



## Pour se mettre au parfum

Elozian Jab Gordzerr est propriétaire d'une échoppe sur le pont des Duels, reliant et séparant à la fois les cités de Skootelouke et de Baarte-brume. Une boutique qui, comme ses voisines, possède deux rez-de-chaussée posés comme deux pieds de part et d'autre de la rue, un vaste étage qui les relie et surplombe la voie de passage, et un immense grenier au toit pentu pour couronner le tout.

Etant l'un des trois privilégiés dont la demeure domine un pied du pont, Elozian dispose aussi d'une cave assez biscornue, qui donne, lorsqu'on descend encore par un escalier fort raide, sur un quai minuscule mais suffisant pour décharger le contenu d'une barque. Ce qui évite d'accoster aux quais de la ville, et fait ainsi l'économie de la très substantielle taxe réclamée par l'administration marinière.

Dans une ville relativement xénophobe, Elozian l'étranger jouit d'une position enviable, qui repose sur trois capacités.



- Tout d'abord, Elozian a été « ramené » d'un long voyage par Tadheutz Clannmirr, chevalier parti très jeune pour une guerre juste et prestigieuse dont la famille est crainte et respectée dans la région. Le fait que, à 45 ans, Tadheutz ait succédé à son père à la charge de responsable des fortifications de Baartebrume a renforcé son aura, et par conséquent la position de son protégé.
- Le second passeport d'Elozian est son métier, disons plutôt son talent: parfumeur. Né dans un pays exotique et chaud, notre homme a, tout jeune, appris à apprécier les odeurs, les plus belles comme les plus rudes pour le nez et l'esprit. Il sait comment tirer, des fleurs et des arbres autant que des humeurs des animaux, des parfums capables de faire oublier les relents des immondices des bras d'eau croupie ou des viandes avariées qui s'épanouissaient dans les ruelles de sa ville natale. Oh, il y a bien de par le royaume d'autres parfumeurs; mais si certains ont du talent, l'originalité et la créativité ne font pas partie de leurs préoccupations. Leurs particularités respectives restent dans le dosage des écorces d'orange et de la lavande, et le musc est le seul ingrédient exotique qu'ils connaissent et utilisent. Elozian, lui, fait venir par caravane le jasmin et le ylang-ylang, le freesia, l'ambre, les larmes de benjoin, le camphre et d'autres préparations déjà raffinées dans quelque cuisine de sorcier du pays des djinns et qui n'ont pas de nom en ce royaume ... Elozian s'est fait une spécialité de trouver pour ses plus riches clients et clientes des variantes personnalisées de parfum, et les nobles s'accordent à trouver que le parfumeur sait « mieux encore révéler leur noblesse », pour citer l'un d'eux. Bien vu à la cour du seigneur de la province, le duc Alphan II de Castlingh, Elozian est aussi le confident des bourgmestres, des nobles et des bourgeois (surtout des bourgeoises!) des deux villes que sépare la rivière.
- Le troisième atout du parfumeur est beaucoup plus discret. Sans être un secret, l'activité qu'il exerce en parallèle est assez confidentielle: Elozian dès son arrivée en ville est devenu l'un des fournisseurs d'un certain Sorbier, commerçant d'une ville voisine; il lui fournit n'importe quel composant magique pour les sorts afférant au désert, milieu qu'il connaît mieux que personne. Ceux qui sont au courant de son activité sans vraiment tout comprendre, comme Tadheutz Clannmirr, supposent qu'il importe des substances préparées par des gens de son pays. Ce qui explique sans doute certaines livraisons nocturnes par des barques bâchées, voire, selon le témoignage de Varabin Rozis - ivrogne notoire - par un bateau naviguant sous l'eau profonde de la rivière ... Cette activité qu'il pratique encore à l'occasion lui a permis d'amasser son premier pécule et d'acheter sa maison sur le pont.

### **Elozian, face soleil**

La maigreur du parfumeur fait ressortir ses yeux gris un peu exorbités, son nez en bec d'aigle, sa mâchoire anguleuse. Il est toujours habillé à la mode, et impeccablement, dans des teintes vert et ocre qui lui éclaircissent le teint. Si ses gestes et son œil sont vifs, c'est d'abord de son nez qu'il faut se méfier. Elozian sent les humeurs des gens, et sait tout de suite leur peur, leur fatigue, leur volonté de tricherie ou leur état de santé.

Les odeurs vestimentaires lui apprennent d'où viennent ses interlocuteurs (voire de chez qui ils arrivent, s'il connaît cet endroit), ce qu'ils ont bu et mangé, et il peut retracer leur itinéraire sur les six ou huit dernières heures. Et bien qu'il porte parfois bourse garnie, les voleurs ont renoncé à le surprendre au coin d'une ruelle ...

Elozian partage son temps entre son laboratoire (qui occupe la moitié de l'étage et une partie du grenier), la gestion de ses affaires, quelques expéditions pour quérir personnellement certaines plantes, mais aussi beaucoup de visites aux personnalités des deux cités.

Entre ce que lui racontent ses yeux et son nez, et ce qui se déverse dans ses oreilles, il ferait un parfait espion ... Mais personne n'aurait l'idée de l'en soupçonner, car s'il lui arrive d'émettre des opinions, sa discrétion est par contre proverbiale! Nul de ses confidents ne l'a jamais accusé d'avoir trahi un secret.



### **Elozian, face cachée**

Entre ce qu'il sait et ce qu'il devine, Elozian joue souvent le médecin des âmes: écoutant, consolant, guidant, usant des parfums comme de subtils remèdes, il est le psychologue inavoué des deux cités.

Et ce rôle l'amuse beaucoup. Car non seulement il lui vaut d'être considéré comme l'ami de la famille dans de nombreuses demeures, mais il lui donne la possibilité, lui l'Oriental, l'étranger, d'influer sur la vie et les décisions des grands.

L'agglomération est comme un vaste récit dont il est capable, lorsqu'un chapitre ne lui convient pas, de changer la suite. Redevable d'une dette de sang, il a une fois changé un magicien coupable de lèse-majesté en héros local, juste en déclenchant quelques menus incidents au cours desquels l'accusé a eu l'occasion de racheter son pardon. Une autre fois, touché par la détresse d'une de ses jeunes clientes, il a su transformer une idylle qui menaçait de tourner à la Roméo et Juliette, en une aventure échevelée qui a réuni les familles rivales et permis l'union des jeunes gens.

Quant à la politique citadine, c'est chaque jour qu'il sème quelques suggestions qui vont germer dans l'esprit de l'un ou de l'autre, jusqu'à fleurir au grand jour sans que nul ne se doute du travail du jardinier ...

Ce qui, de fil en aiguille, a mené notre homme à devenir quelque peu conspirateur. Lié d'amitié, par l'entremise de Maître Sorbier, avec certains magiciens d'une province voisine, la Forstagne, il est par fidélité devenu leur complice lorsque leur seigneur, le vieux duc Afgemir IV, a été déposé par son propre bras droit, le peu scrupuleux chevalier Vastlavir. Installé par ruse, muselant les contestations, le nouveau seigneur connaissant la fidélité de quelques magiciens à Afgemir s'est empressé de les accuser de divers méfaits afin de les emprisonner ou de les pendre. Rebelles actifs, quelques mages ont pu échapper au coup de filet et espèrent bien libérer leurs amis et leur duc. Mais les fugitifs sont aussi les plus jeunes des mages: peu expérimentés, ils sont à peine une poignée.

En leur servant à la fois de boîte aux lettres, de mentor et d'auberge, Elozian prend un risque certain: la prise de pouvoir de Vastlavir ayant toutes les apparences de la légalité, les seigneurs voisins, Alphan compris, respectent les alliances passées avec le duché de Forstagne, ce qui indult de livrer les «bandits» pris sur leurs terres et qui auraient une dette à payer en Forstagne. Et donc, bien évidemment, des crieurs publics ont déjà répandu dans tout Skootelouke et Baartebrume le signalement des "dangereux bandits" recherchés.

• **Que faire avec Elozian?** Sa moralité n'est pas clairement exprimée. Est-il droit et intègre? Est-il droit, mais capable d'entorses à sa morale, entorses qui peuvent aller trop loin s'il perd le contrôle de la situation? Est-il droit parce qu'il a fui et paye une ancienne faute, et que sous l'honnête homme se cache une vieille haine qui pourrait ressurgir?

Dans tous les cas, tant que les P J ne sont pas des mauvais incurables, il tentera de les rencontrer pour discuter avec le magicien du groupe. Il peut servir de contact en ville si les P J ont déjà une mission, et les cacher s'ils sont menacés, ou simplement les introduire dans certains milieux.

Ou encore ce peut être lui qui leur demande de travailler à son service: il est prêt à payer de belles sommes pour des missions difficiles d'aide aux rebelles.

### **Ceux qui font vivre la parfumerie**

Diplomate en société, Elozian n'est pas facile à vivre pour ses proches. Véhément dans ses reproches, parfois renfermé, parfois lyrique, moqueur, ou habitué de fièvre créatrice, il est imprévisible. Peut-être est-ce la raison pour laquelle il reste célibataire, car sa situation sociale en ferait un parti enviable, malgré son âge mûr (on raconte que ses expéditions de cueillette ne visent pas que les fleurs et les simples, mais ce n'est qu'une rumeur).

### **Églantine**

Cadette d'une famille de commerçants, elle fut fascinée par les alambics que son père avait demandé



à visiter. Vive et impertinente, elle sut faire le siège de l'irascible maître des lieux jusqu'à ce qu'il accepte de lui apprendre quelques ficelles du métier, impressionné qu'il fut par ses talents olfactifs. Églantine avait 13 ans quand sa famille fut ruinée. Elozian la prit alors comme apprentie et, sans égaler son mentor, elle a développé à son contact un nez hors du commun. A 23 ans, elle est aujourd'hui le bras droit d'Elozian.

Lisant et pratiquant les mathématiques, c'est elle qui fait marcher la maison lorsque le parfumeur est en "tournée". Elle habite sur place: aucun de ses prétendants n'ayant jusqu'ici réussi à lui soutirer le moindre intérêt.

- **Utile pour:** prendre des décisions en cas de problème inattendu; trouver des endroits où se cacher en ville (lieux abandonnés ou chez des amis) ; être informé sur le commerce, les convois; détecter une anomalie dans un calcul; mentir avec aplomb; « sentir » ce qui se passe.
- **Capacités:** herboristerie.

### **Pol Pattefolle**

Ancien rabatteur du seigneur, Pol fut vers 14 ans blessé à la cheville et claudique depuis. Il a dû trouver une activité moins intensive. A 18 ans, très observateur, il fait pour Elozian un parfait chasseur de simples, qu'il connaît presque aussi bien qu'un sorcier, et passe son temps à parcourir la nature environnante. Bon chasseur à l'affût, il lui arrive de braconner un peu, mais il est si discret que cela n'a jamais eu de conséquence.

Apprécié dans les fermes pour son talent de blagueur, il est aussi un peu espion pour son maître ... A l'atelier, il est aussi chargé du « nettoyage » des matières premières: effeuillage des plantes pour la mise en bocaux, nettoyage des résines, etc.

- **Utile pour:** pister; trouver des lieux connus de lui seul; obtenir des infos sur des fermiers, les errants, les ermites, les fugitifs.
- **Capacités:** roublard niv. 2, chasse, botanique, se dissimuler; combat à la dague et au poignard.

### **Bourgon Taillechêne**

Musculeux, noueux, trapu, précocement dégarni, Bourgon est aussi avenant quand il sourit (malgré l'absence de quelques dents) que menaçant quand son regard en dessous devient hostile. Ancien cuisinier, devenu coupeur de bourses par goût du risque, il a cultivé ses rhumatismes dans les geôles de la province. C'est lui qui prépare les produits de base, fond les résines, cuit les graisses, distille les fleurs, à la fois maître et servent des alambics.

Le soir, Bourgon retrouve ses anciens amis dans les tavernes, certains repentis, d'autres toujours malandrins. Lui aussi a appris à provoquer la confiance, et ramène chaque nuit sa moisson d'informations, ce qui lui vaut le droit de ne reprendre son travail qu'en milieu de matinée.

- **Utile pour:** découvrir les bas-fonds et nouer des liens avec la pègre locale, aider à des préparations magiques, faire le coup de poing (c'est lui qui intervient en cas d'esclandre à la boutique), monter une expédition nocturne en ville, dérober un objet dans la rue ou un lieu public...
- **Capacités:** roublard niv. 3, cuisine, lutte, se dissimuler, comédie; combat au couteau, à la dague et à mains nues.

### **Siriphin l'érudit**

Cultivé, mais très naïf, Siriphin est toujours derrière le comptoir de vente. Accessoirement bel homme de 25 ans, Siriphin a été placé là par Elozian dans trois buts précis.

- Sa mémoire en fait un excellent vendeur: il est capable de noyer le client sous tant d'énumérations de composants que celui-ci en oublie les trois quarts, mais garde l'impression d'une grande compétence et surtout de la grande valeur de ce qu'il achète.
- Son physique « charmant » est une publicité vivante qui attire de nombreuses femmes riches et oisives (quoique Elozian lui ait promis les pires châtements s'il se permettait le moindre faux pas !), avec qui il discute autant parfum que poésie ou philosophie.
- Enfin, fils d'une bonne famille proche du shérif de Baartebrume, il a été « secrètement » requis par celui-ci pour « surveiller » la parfumerie, et s'assurer qu'Elozian <d'étranger> ne se livrait à aucune malversation ou n'ourdissait aucun complot. C'est bien sûr en toute connaissance de cause



qu'Elozian l'a engagé. Toute la maisonnée lui sert en permanence une mise en scène (c'est facile: il est discipliné et ne quitte son comptoir que sur ordre), celle d'une boutique tout à fait honnête qui se permet de temps en temps une entorse aux lois, mais si minime que le shérif n'osera jamais intervenir, grillant ainsi son espion ...

- **Utile pour:** s'informer sur la vie des clients (si on sait le faire parler, sinon il sait aussi garder un secret), obtenir une information sur l'histoire locale (si elle a fait l'objet d'un livre), s'introduire dans le milieu des «fils de bonne famille» des deux villes.
- **Capacités:** traiter comme un PNJ niv. 0.

### **Aldebaar Gloland et Furth la Limace**

Aldebaar est musclé et massif, l'œil sombre, la chevelure noire et bouclée. Furth est maigre, petit et voûté, le cheveu long et collant, et il est affublé d'un défaut qui le fait baver dès qu'il s'excite. Habités aux pièges de la rivière, ces deux bateliers sont régulièrement employés par Elozian pour les livraisons « sensibles ». Nés tous deux dans un hameau de pêcheurs en amont, ils ont été, enfants, les seuls rescapés d'un massacre perpétré par des mercenaires qui venaient de subir un revers et se sont défoulés sur les premiers venus, c'est-à-dire leurs parents ... Froids et cyniques, ils sont aussi capables de grands sacrifices par amitié. S'engueulant sans cesse lorsqu'ils doivent manœuvrer une grosse embarcation, ils sont en fait comme deux frères ... Ils sont tout dévoués à Elozian, et ce sont eux qui ont fait

entrer les rebelles dans la parfumerie dans des caisses anodines ... Sur la demande du parfumeur, ils ont monté une petite équipe de contrebandiers susceptibles de prêter main forte en cas de besoin.

- **Utile pour:** s'informer sur la rivière, les bateliers, les villes et villages à 50 km en amont ou en aval; pour participer à des expéditions nocturnes; pour récupérer ce qui est tombé dans l'eau, ou au contraire cacher au fond de la rivière un objet compromettant.
- **Capacités:** guerriers-roublard niv. 2, navigation fluviale, nage, dissimulation; armes: poignard, javeline, bâton (rame).

### **Les magiciens rebelles**

Ils sont cinq: Tod Traelius (grand sec à cheveux noirs, 25 ans, niv. 3), Baldo Gidamus (rouquin malin, petit et jovial, 20 ans, niv. 2), Himmy et Darm Gloomkepeer (des jumeaux fins, grands, blonds, 18 ans, niv. 2), et Gwodainn Troïmm, que son front haut, son nez en bec d'aigle, sa maigreur, font paraître âgé alors qu'il n'a que 17 ans (niv. 2). Des amis se sont joints à eux pour les aider (amis d'enfance, serviteurs dévoués (guerriers niv. 0) et un voleur reconnaissant recruté au cours d'un combat...).

- **Utile pour:** entraîner les PJ dans des missions d'espionnage à Forstagne, ou de récupération d'objets divers, de convoyage de messages, de diversion; attirer des ennuis; amener à rencontrer des personnages farfelus (certains de leurs alliés, ou des contacts dont ils espèrent de l'aide).

### **A l'enseigne «Aux essences d'Orient»**

**1. Le magasin** est en angle, séparé en deux par une cloison percée d'une large ouverture en ogive, fermée par un lourd rideau. La partie boutique (1 a), très haute (8 m sous plafond), est décorée avec ostentation. Quelques objets exotiques (lampes, tapis) ajoutent une note de mystère.

Les murs sont couverts d'étagères garnies de flacons, de pots et de vaporisateurs ouvragés (une échelle est nécessaire pour atteindre les plus hautes). Un grand comptoir supporte diverses balances, entonnoirs de cuivre et de verre. La partie (1 b), éclairée par les vastes baies de vitraux, est un petit salon où les meilleurs clients peuvent prendre un thé afin de «reposer leur nez» entre divers essais de parfum.

**2. La réserve.** Des flacons, des tonnelets, des dames-jeannes, du sol au plafond. Sur un mur, un profond placard contient des petits ustensiles (entonnoirs, pipettes, etc.) et une cache (2a) qui permet d'espionner le petit salon (1 b). Escalier vers l'étage et la cave.

**3. L'atelier.** L'escalier débouche sur la salle des gros alambiques. Les deux chaudrons de cuivre sont



chauffés par la vapeur issue de deux chaudières, et les essences se déversent par leur bec vers de gros réservoirs, sous la poigne puissante de Bourgon.

**4. Au centre de l'atelier, une trappe** permet de haler des marchandises depuis une charrette stationnée dans la rue. Les murs sont encombrés de paquets attendant d'être traités par Pol.

**5. Le domaine de Pol:** de vastes tables où il sépare le bon grain de l'ivraie.

**6. Le séchoir.** Des dizaines de paniers d'osier ou sèchent des fleurs, des feuilles, des racines.

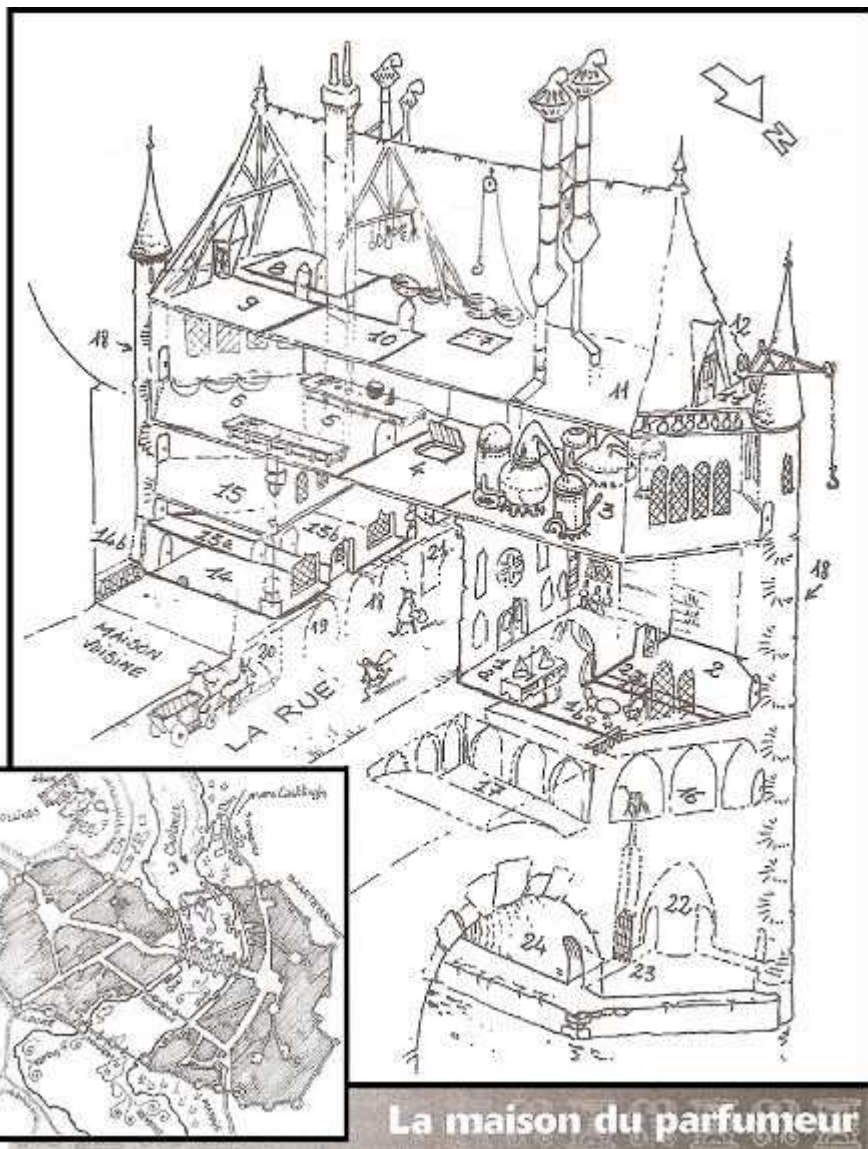
**7. Le grenier,** telle une petite cathédrale de bois, mesure près de 36 m de long sur 10 m de large. De nombreux conduits de cheminée en brique le traversent (l'un est factice et peut cacher une personne qui doit rester debout). Au milieu, une trappe (à la verticale de celle de la zone 4) et un palan permettent de haler des marchandises depuis la rue. La partie nord s'ouvre par une double porte en chêne sur une terrasse où est arrimée une grue capable de monter des charges depuis un bateau. Le côté sud est cloisonné pour former des chambres. Le reste est aussi encombré de plantes qui sèchent, de coffres renfermant les matières premières les plus précieuses ou les plus volatiles.

**8. Chambre de Pol.** Une lucarne donne sur l'ouest. A part le lit, une armoire contient ses quelques vêtements, un coffre renferme ses outils de cueillette. Ses accessoires de chasse sont cachés dans un double-fond.

**9. Chambre d'Églantine.** Une lucarne donne sur l'est. Près du lit, l'armoire contient ses vêtements (elle possède deux robes de bal, car Elozian l'emmène parfois à des festivités). Contre un mur, un petit bureau lui permet de travailler la nuit. Ce bureau contient, dans un double-fond, les traces des achats clandestins du parfumeur.

**10. Chambre de Bourgon:** un lit, une table avec des cartes à jouer (insomniaque, Bourgon fait des réussites), un coffre aux vêtements gros-siers. Un double-fond cache ses instruments de vol.

Il. L'escalade jusqu'à **la terrasse** étant réalisable pour un voleur motivé, cette double porte en



La maison du parfumeur



chêne est renforcée de barres de métal et garnie de clous. La serrure est d'un modèle exotique, difficile à crocheter (malus -20 %).

**12. La grue** est en bois. Un système de pignons permet à un homme de halier -lentement - jusqu'à 200kg. On peut l'activer à deux.

**13. Les appartements d'Elozian.** Cette partie est divisée en deux niveaux, et donc moins haute que la boutique. Le long vestibule (13a) donne sur une salle à manger (13b), avec sa grande table et ses vaisseliers surtout destinés à épater le bourgeois, sur la cuisine (13c), sur le salon (14), ou sur l'escalier (18b). Bien que Bourgon soit en charge de la cuisine, il est fréquent que Églantine ou même Elozian se mettent au fourneau. Question bœufs et herbes, la cuisine n'a rien à envier à l'atelier (en fait, les composants magiques les plus coûteux ou les plus illégaux sont cachés parmi les épices). On mange bien, et souvent exotique, chez le parfumeur! Sauf lorsqu'il y a des invités: une cuisinière, amie d'Églantine, vient faire pour l'occasion des plats plus dans la norme ...

**14. Le salon** est un endroit à l'atmosphère feutrée. Les volets sur la rue sont toujours fermés pour filtrer le bruit, et la pièce s'ouvre côté sud sur une petite terrasse abritée par l'étage du dessus. Un vaste divan (meuble bas recouvert de coussins, très exotique pour les autochtones) côtoie des fauteuils profonds et des guéridons où Elozian joue à quelques jeux de cartes avec ses invités.

**15. Le bureau d'Elozian** est d'un seul tenant. Hormis un pan de mur couvert d'une bibliothèque (certains livres renferment des descriptions de sorts cachées au milieu de recettes de cuisine), la pièce est ceinturée de tables, de buffets bas et d'établis qui servent autant de bureau que de paillasse pour les expériences chimiques du maître des lieux. Pipettes, cornues, flacons ... il y a du verre à casser dans cette pièce. Une trappe, dans le double-fond d'un buffet, permet d'accéder au vide de 1 m de haut qui se dissimule sous le plancher, et où l'on peut cacher plusieurs personnes durant quelques jours.

**16 et 19. La cave** contient surtout des denrées alimentaires et les bonnes bouteilles, mais aussi les composants de parfumerie (ou de magie) qui craignent la chaleur. Un passage secret mène en (17). Un treuil permet de lever la grille (23).

**17.** Prévue à l'origine comme réservoir d'eau, cette **cave oubliée** sert de salle de réunion secrète et de cache. Sur l'étroite partie plate du sol de pierre, un lit, une table et six chaises tiennent à peine. Le reste du sol épouse la forme arrondie de l'arche. Une pierre de cette arche peut être descellée pour s'échapper, mais elle n'est pas à la verticale du quai, et l'on tombe donc dans l'eau ...

**18. Une cavité** équivalente à (17), mais qui sert réellement de réservoir d'eau pour la maison.

**20 et 21. Réservoirs d'eau** servant pour les maisons voisines.

**22.** Cette toute **petite salle** sert de sas vers le quai. On n'y laisse rien très longtemps, car elle est froide, humide et parfois inondée.

**23. Une herse** en fer forgé, au maillage serré et très résistante. Une fois déverrouillée et halée avec le treuil situé en (16), elle rentre dans le plafond.

**24. Le quai** n'est pas très large (1,20m), mais suffisant pour décharger les barques de Aldebaar et Furth, ou d'autres livreurs. Seuls les deux piliers les plus larges du pont possèdent un tel quai.

### **Le don d'Elozian**

Le nez particulièrement fin d'Elozian lui permet d'identifier de nombreuses odeurs et d'en déterminer leurs provenances ou leurs causes. En termes de règles, nous pourrions traduire cela par un don,



une compétence tellement spécialisée qu'elle pourrait être assimilée à de la magie même si ce n'est pas le cas.

### **Odorat divin**

Caractéristiques: Sagesse ou Intelligence

Ajustements: variables

Le jet de sagesse permet à Elozian d'identifier les odeurs et le jet d'intelligence de maintenir une certaine cohérence de l'ordre des choses. Il peut se servir de son odorat pour déterminer les choses suivantes:

● **Détection d'une présence humanoïde** selon le lieu où il se trouve:

- ville: portée 10 m de rayon;

- donjon: portée 15m de rayon;

- extérieurs: portée 25 m de rayon (50 m avec le vent dans le bon sens).

Les bonus/malus sont alors les suivants: 0 s'il connaît bien la personne, -2 s'il ne la côtoie que de temps en temps, -4 si elle lui est inconnue.

● **Détection d'une émotion forte** (peur, joie, haine, amour ... ) sur une personne se trouvant à moins de 3m de lui): +2 s'il connaît bien la personne, 0 s'il ne la côtoie que de temps en temps, -2 si elle lui est inconnue.

● **Détection et identification des maladies** sur une personne se trouvant à moins de 1.5m de lui: -2 s'il connaît bien cette maladie (et ses manifestations odorantes), -4 s'il ne la côtoie que de temps en temps, -8 si elle lui est inconnue.

● **Détection des empoisonnements** sur une personne se trouvant à moins de 1,5 m de lui: -2 s'il connaît bien ce poison, -4 s'il ne connaît que le type de poison, -8 s'il lui est totalement inconnu. De plus, les malus suivants sont applicables (et cumulatifs): +2 s'il s'agit d'un poison animal, 0 s'il s'agit d'un poison botanique et -5 s'il s'agit d'un poison minéral. Une identification précise du poison est possible avec un malus supplémentaire de-4.

● **Identification des lieux** fréquentés précédemment par une personne se trouvant à moins de 3 m de lui : +2 pour toutes les odeurs tenaces: cuisine, parfums forts, animaux, excréments, industries (forges, tanneries, boucheries, etc.), -2 pour toutes les odeurs fugaces (forêt traversée, champs, marais, tabac, etc.), 0 s'il connaît bien le lieu que la personne a visité, -2 s'il ne le visite que de temps à autre et -8 s'il n'y a jamais mis les pieds.

Il peut ainsi retracer la journée toute entière d'un ami rien qu'aux odeurs qu'il véhicule, en fonction cependant de certains facteurs climatiques: une journée par temps chaud, une demi-journée par temps venteux et une heure par temps pluvieux.

Mais les talents d'Elozian ne s'arrêtent pas là, il peut aussi créer des parfums provoquant certains états chez leur porteur ou quelqu'un qui les respirerait de trop près (à moins de 1,5m). Les effets peuvent être les suivants:

● **Détente:** Provoque un certain bien-être au sujet, le rendant plus calme tant qu'il respire ce parfum. .

● **Écoeurement:** Provoque le dégoût d'une substance particulière à sa simple vue. L'odeur de la substance sera déformée de façon à écoeurer tellement le sujet qu'il fera tout pour ne pas s'en approcher à moins de 50 cm. S'il devait franchir cette distance, il serait pris d'une violente envie de vomir.

● **Émotion:** Provoque une émotion définie en fonction du type de parfum. Cet effet peut être comparé au sort de magicien du même nom, l'effet étant cependant considérablement réduit dans sa portée et son temps d'effet.

● **Faim:** Provoque une sensation de faim insoutenable qu'il faut satisfaire au plus vite. Les effets disparaissent dès que le sujet a dévoré, en une seule fois, une quantité de nourriture équivalente à trois de ses repas.

● **Sommeil:** Le sujet se sent terriblement fatigué et s'endormira dès qu'il aura trouvé un endroit confortable, pour une durée de 1d12 heures.

● **Charisme:** L'odeur agréable dégagée par le sujet augmente son charisme de 2d4 tant qu'il ne se





montre pas agressif vis-à-vis de son auditoire. Cet effet a une portée d'environ 3 m de diamètre. Les effets disparaissent dès que le sujet se lave.

## **INSTANTANÉS**

### **Nuit de chine...**

Eloztan a invité les pj pour discuter sorts avec le magicien du groupe. Un magicien oriental, voyageant sous l'aspect d'un marchand de soieries, arrive à ce moment et demande l'hospitalité au parfumeur de la part d'un ami commun. Il possède un objet mystérieux, qu'i montre à Elozian : soudain, un djinn (ou autre créature magique de votre choix) s'en échappe. Il va falloir le convaincre ou le forcer à rentrer dans son flacon ... sans troubler l'ordre public ni alerter le guet...

### **Nuit chaude...**

Un incendie, heureusement maîtrisé, a fait voler les vitraux en éclat et détruit une partie de la vitrine et du toit. Elozian craint que le guet ne suffise pas, et engage les PJ pour éviter tout pillage. Or deux personnes vont tenter de s'introduire de nuit dans la maison. Un voleur de bon niveau, qui cherche de l'or, des objets précieux; et un bandit payé par un commerçant jaloux d'Elozian, pour détruire tout ce qu'i peut.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS ® créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, MonteCook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



DnD 2011

Paru dans Casus Belli

Mise en ligne et corrections web: Syrinity pour DnD