

NOUVELLE LUNE : Service non compris !

Concept :

Les PJ sont d'anciens esclaves fraîchement affranchis (cf. Lune mourante) . Mais que faire quand on est libéré sans un sous en poche dans un vaste empire où l'argent est roi ? En s'accrochant, on peut essayer de gravir l'échelle sociale pour obtenir un coin au soleil. Cette lente ascension commencera modestement, les PJ étant « volontaires » pour l'expédition annuelle sur le glacier de Valind. Leur responsabilité sera minimale initialement, puisqu'ils seront de simples porteurs de palanquin. Les PJ découvriront l'histoire de ces terres gelées et se heurteront bientôt à leurs gardiens ancestraux : les trolls des neiges (uzhims) et leurs démons des glaces (hollris) . Tout va dégénérer cette année là. ". A mi-chemin, les quêteurs héroïques tomberont dans une embuscade. Seule la représentante de Kalikos restera en vie mais elle aura besoin que 4 des PJ acceptent de reprendre les rôles laissés libres. Les PJ obtiendront ainsi les clefs pour décider du destin de cette expédition. Les aventuriers auront trois options : soit assassiner ou abandonner Kalikos, soit accepter son marché mais à l'issue de la mission fuir l'empire vers d'autres cieux, soit terminer la mission et revenir pour un accueil triomphal dans l'empire. Le choix sera difficile, de part leurs sentiments ambigus hérités de leur période d'esclavage, et d'autre part parce qu'ils devront mettre en balance le risque de famine d'innocents citoyens lunars et celui de libérer le chaos caché sous le glacier qu'ils tentent de faire reculer. Si ils optent pour l'Empire, une dernière formalité reste à accomplir avant de bénéficier du statut de citoyen : 3 ans de service militaire dans la légion (engagez-vous, rengagez-vous qu'il disait !). ... Mais ceci sera un PREMIER QUARTIER !

Documents nécessaires :

Avant de maîtriser ce chapitre, il vous faudra consulter les documents suivant :

Black Magic, scénario dans " Strangers in prax "

The Kalikos Cult in the Grey Mountains (<http://www.furfur.demon.co.uk/rqmemo19.htm#kalikos>)

Tales of Kalikos (<http://www.furfur.demon.co.uk/kalikos>)

Ragnagnar toomb (<file:///E:/Runequest/légendes/RagTomb.html>)

Contexte :

Chaque année, 5 disciples du culte de Kalikos, retracent la quête de leurs héros en vue d'assurer un hivers clément à l'empire lunar. L'importance de cette mission incline l'empire à y mettre de gros moyens. Voilà pourquoi il forme actuellement la " légion blanche ", une armée équipée de raquettes (appelées lunettes en raison de leurs formes de petites lunes) et fourrures polaires. L'Empereur fait construire également un gigantesque navire brise-glace à Elz Ast (« Red Moon Season »). Cependant, tous ces projets verront jour l'année suivante . Pour cette quête, il faudra encore une fois faire appel aux " moyens du bord". Le petit culte de Kalikos Brise-glace à Elz Ast va fournir cinq initiés au statut de " disciple " et l'empire engagera porteurs, serviteurs et mercenaires nécessaires à la survie de l'expédition.

Cette année les cinq disciples choisis seront :

Yolana la carmanienne , une jeune femme naïve, féministe, aventurière et vierge. Elle se montrera sympathique avec les aventuriers et prendra systématiquement leur défense si un autre membre de l'expédition les prend à parti. C'est une initiée de Kalikos et une apprentie sorcière, mais elle se débrouille bien au cimetière. Elle incarnera Kalikos et souhaite acquérir gloire et respect. Ses caractéristiques sont détaillées en annexe 8.

L'honorable sire Appenus dit " lance rouge " , un vieux chevalier de 50 ans , carmanien d'origine mais exilé de sa patrie suite à un conflit avec la comtesse Yolana . Il incarnera Menkar le noble chevalier. Initié de Kalikos, apprenti sorcier (Saint Yanafal Tarnils), il se considère comme le père et le protecteur de Yolana , à laquelle il a tout appris sauf l'amour... La présence de la jeune femme est la seule chose qui l'a poussé à rejoindre le culte et l'expédition.

Le père Mydaleo vient de Glamour. Il représentera Rokaris le prêcheur. La langue un peu trop pendue, il dérangeait certains puissants à la capitale. On lui a " conseillé " de prendre quelques distances. Initié de Kalikos et adepte sorcier, il nourrit secrètement en son cœur l'espoir d'un monde pacifique... Il attend la venue de la lune blanche. Pour lui, mieux vaut se joindre à cette quête que de mourir une fléchette empoisonnée dans le cou. S'il en a l'occasion, il tentera d'expliquer aux PJ que la meilleure façon de combattre le chaos qui ruine l'Empire, c'est de le faire évoluer de l'intérieur en se préparant spirituellement à la venue de la Lune Blanche.

Jazorba sera Alys la devineresse. Récente initiée de Kalikos, c'est une native du Delta du Tonnerre. Apprentie chaman , elle fait d'étranges cérémonies en priant Arachna Selena, la maîtresse du temps. Si ,les PJ parlent avec elle, ils découvriront qu'elle a séparé sa pensée en quatre (cf. les « quatre parties de l'esprit »). Ceci fait qu'elle donne toujours quatre réponses à une question. Elle est très douée pour tirer les runes. Cependant , ses compagnons ont tendance à la prendre pour une primitive un peu folle. Elle souhaite trouver quatre réponses à ses questions sur la Lune Rouge .

Estosus , un initié de Kalikos et de Yelm, apportera un peu de chaleur à l'expédition en incarnant Ulathor. De culture Dara Happanne, il est imbu de sa personne. Il recherche l'illumination de Nyssalor. Il pense la trouver en contemplant le reflet de Yelm dans les glaces éternelles.

Séquence :

1. Remise en forme :

Recrutés à Palbar, les PJ vont être présentés en modèles à la population. Ils embarqueront acclamés comme des héros sur une barge qui descendra le Doralistor jusqu'à la mégapole de Elz Ast. Un incident viendra cependant entacher ce départ en quête : des « moonistes » de la Lune Blanche s'accrochent aux haubans du navire et refusent de descendre de la Lune. Après quelques mises en garde, le décurion donnera l'ordre de tirer à ses soldats. L'Empire n'est pas encore mûr pour accepter le pacifisme... Située à l'embouchure du fleuve, Elz Ast, cité Dara Happanne, appartient à la tripolis. C'est une métropole qui doit époustoufler de part sa taille et sa splendeur bien des PJ (mettre une musique style Starship troopers en la décrivant...). Elle est le centre du petit culte de Kalikos. A leur arrivée, les PJ seront accueillis par le prêtre du culte de Kalikos, qui les félicitera et leur demandera de signer un formulaire (cf. annexe 1). Si les PJ ne savent pas lire, tant mieux. N'hésitez pas à le traduire en latin ! Après la signature, ils seront confiés au centurion Alpus Viala Montero des compagnies blanches. Il amènera les PJ à sa caserne, les confiera au décurion Sardus Valadus qui leur proposera de suivre un petit stage de survie (16H par jour de « lunettes », entraînement en CONST ...). Le refus n'est pas une option...Ambiance 3 jours, où nos PJ vont côtoyer de vrais professionnels... Les PJ réaliseront seulement au cours des exercices le véritable rôle qu'on leur destine : porteur de palanquin ! Ils seront néanmoins équipés d'armures de cuir, de fourrures et d'armes à leur convenance. On les interrogera sur leurs compétence et leur donnera des tâches particulières en rapport (vous parlez combien de langues ? Bien vous collerez les enveloppes du courrier), certains seront responsables du protocole, cuisinier, chasseur de phoque ou pêcheur d'ours blanc (le décurion connaît encore très mal la banquise...). Arrangez vous pour que les tâches soient très mal réparties, ça n'en sera que plus drôle quand il faudra expliquer aux héros de Kalikos qu'ils mangent de la merde car le cuisinier a été nommé à ce poste parce qu'il a dit qu'il était chaudronnier, ou quand le pêcheur d'ours blanc sera envoyé à la chasse avec son harpon...Pour motiver les troupes, rien de tel qu'une petite chanson. Faites lever les PJ, faites les trotter au pas rythmé, en rang serré en reprenant derrière vous la chanson fournie en annexe 2 (sur un air martial traditionnel américain, cf. Full Metal Jacket).

2. La cérémonie d'ouverture :

Puis après six semaines d'entraînement intense, ce sera le départ. Un modeste brise-glace attendra les PJ au port. Au port, une estrade a été dressée et la foule est rassemblée pour la cérémonie d'ouverture de la quête, sous la direction du Radiant Apius Aglus, prêtre de Kalikos et tribun rouge. N'hésitez pas à créer des incidents lors de cette cérémonie de départ. Par exemple, un des porteurs interpelle le prêtre de Kalikos avec insolence et lui demande si le culte s'occupera de ses orphelins si il ne revient pas. Estosus fustigera le centurion Alpus pour la mauvaise qualité de ses recrues. Yolana calmera le jeu en promettant à l'homme ce qu'il veut entendre, ce qui déclenchera l'ovation de la foule. Mydaléo ouvrira la quête en prononçant un discours « Voici venu l'hivers, compagnons de la lune. Bientôt les hordes de démons des glaces dévasteront nos campagnes, Valind étendra son bras gelé pour étrangler notre empereur et plonger nos terres sous un blizzard éternel. Mais voici que se lèvent 5 héros devant la Lune Rouge. Qui es tu (question s'adressant à chacun des disciple, qui se révèle sous le nom de Kalikos ou d'un de ses compagnons.) ». Yolana répond « Je suis Kalikos, celle qu'on appelle le Brise Glace, je dirigerai cette expédition jusqu'à ma mort ou la fin de la menace ». Jazorba dira « Je suis Alys, la devineresse, présages et intuitions, tel sera mon don. ». Sir Apenus : « Je suis Menkar, droite est mon âme, courbe est ma lame. L'une avec toi sera amicale, l'autre avec tes ennemis sera fatale. ». Estosus : « Je suis Ulathor, en moi coule le feu sacré des forges carmaniennes. Contre la nuit, contre le froid, contre la peur, j'amènerai dans ces terres glaciales ordre et chaleur. ». Enfin Mydaléo reprend la parole : « Je suis Rokaris le prêcheur, pas de héros sans noble cœur. Je te guiderai à travers les griffes des démons. Pur sera ton cœur si tu suis mes sermons. ». Kalikos reprendra « Je vous reçois comme compagnons et je vous protégerai ». Les compagnons répondent : « Nous te servirons et sommes prêts à l'ultime sacrifice pour servir la cause de l'Empire et de ses citoyens ». Tous concluent : « Ensemble nous triompherons, que l'hivers soit doux, que reculent les glaces ». Le prêtre de Kalikos prend acte de l'engagement des disciples : « Alors, c'est un honneur pour moi, Radiant Apius Aglus, prêtre de Kalikos et tribun impérial, de déclarer ouverte la quête annuelle de Kalikos Brise Glace. Rufelza et tous les dieux de l'Empire ont leurs regards fixés sur vous. Ne l'oubliez jamais (ce disant, il regarde aussi brièvement chaque PJ...un signe ?). Qu'Etyries porte vos vœux les plus chers à travers les bureaux de notre administration jusqu'à notre bien aimé Empereur Argentéus. Que Danfive Xaron vous mène au chevalet d'Ikadz le tortionnaire si vous défaillez ». Le départ se fera sous les vivats de la foule. Décrire les mères brandissant leurs enfants, les pauvres suppliant pour le succès qui leur garantira l'abondance à la soupe populaire de Teelo Nori...

3. Les Char-Uns :

Le navire brise glace longe les côtes d'Eol et d'Erigia. Ce voyage sera l'occasion pour Rokaris de raconter l'histoire des Char-Uns, peuple nomade pentien qui s'est rangé du côté des lunars et en a été « remercié » par le don de cette terre, coincée entre les trolls au nord et les elfes à l'ouest. Il est de notoriété publique que l'Empire s'est débarrassé des elfes grâce au sortilège de Brûle Lune. Les sorciers lunars auraient fait tomber un météorite de la lune, entraînant un déluge de feu qui a dévasté la forêt elfique d'Erigia. Les techniques de conservation des aliments n'étant pas ce qu'elles sont aujourd'hui, l'expédition entend bien se ravitailler un peu en cours de route. Longeant les côtes, un village de yourtes est en vue. Le navire va accoster. Les Char-Uns du clan de « l'herbe grasse » vont se montrer accueillants mais le chef attendra la veillée avant de décider si il ravitaille l'expédition. Lors de cette veillée, la chamanesse Ylga esprit qui galope, va raconter l'histoire du tombeau de Ragnaglar. Il craint en effet qu'en faisant sans cesse reculer le glacier, les lunars mettent à nu des morceaux du dieu chaotique dispersés sur les terres gelées de sa première épouse Bija. Entendant la légende, le chef refusera son aide à l'expédition, à moins qu'ils ne renoncent et retournent à Elz Ast. Si des menaces sont proférées, les Char-Uns plieront promptement leurs yourtes avant de chevaucher vers l'intérieur des terres.

4. Les Maisons Délicieuses :

L'expédition poursuivra probablement, en commençant un rationnement. Bientôt, la progression par mer devient trop dangereuse, les icebergs compromettant la solidité de la coque... Il va falloir accoster. Heureusement, on devine au fond d'un Fjord, un village de locaux (des uzhims chasseurs de baleines). C'est le village des « Maisons Délicieuses ». Les trolls rabattent des baleines sur le rivage, puis creusent des galeries dans la carcasse. Leurs habitations sont constituées des dépouilles de ces pauvres mammifères marins. Cette fois, il faut vraiment refaire le plein de nourriture. Les uzhims sont d'ailleurs en train de dépecer une grosse baleine échouée sur le rivage, et à moitié gelée. Les disciples étant dans leurs palanquins à l'abri de leurs rideaux rouges (et des cercles de protection appropriés), ils laisseront le soin aux PJs de négocier le ravitaillement. Cela sera particulièrement ardu car l'entraînement aux Légions Blanches n'a pas compris de modules de Langue Sombre. De plus, la nourriture est le bien le plus précieux dans la société troll. Malheureusement pour eux, ils ne font pas le poids face à la puissance des sorciers de l'expédition ! Cette scène doit être l'occasion pour les joueurs d'affirmer leur tolérance (futurs illuminés ?) ou leur fanatisme (" par Yelmalio, pourfendons ces créatures des ténèbres et qu'on en finisse !). Les rideaux rouges des palanquins s'ouvriront de temps en temps pour demander si l'expédition va bientôt repartir, si ces sauvages se montrent enfin coopérants... Selon la médiation des PJ, il en résultera un carnage pour les trolls (ne faire jouer que les deux premiers rounds après quoi, les disciples ouvrent les rideaux et abrasent les pauvres uzhims de sorts de sorcellerie puissants) ou un troc presque honnête. Comble du cynisme, après avoir massacré les parents, que faire des enfants trolls en train de se gaver dans la baleine ? Les abandonner aux loups et aux ours ? Les emmener avec l'expédition pour en faire des orphelins de l'empire ? Les passer par le fil du cimetière ?

5. La chasse...à l'esprit allié :

Passé ce dernier village, on rentre vraiment sur le glacier. Les conditions sont épouvantables. Pour se nourrir, les chasseurs seront mis à contribution. Si un PJ est hunchen et a perdu son animal de compagnie lors de sa période d'esclavage,, assurez vous qu'il trouve un noble représentant de l'espèce aimée, un animal somptueux mais blessé.... Il devra alors expliquer au reste des chasseurs voir de l'expédition affamée, qu'il faut épargner l'animal. Et s'il fallait choisir entre sacrifier l'animal et retourner au village troll et les massacrer pour s'emparer de la baleine ?

6. Le piège de glace :

L'objectif est le mythique temple de Kalikos au cœur du glacier. En fait, aucun membre de l'expédition n'a idée de à quoi ressemble ce temple. De fait, c'est une production de l'imagination des disciples, et les récits sont tellement discordants que les prêtres de Kalikos ont décidé de ne plus en donner la moindre description aux disciples. Yolana possède seulement un poème magique (cf. annexe 3) , et la certitude que sa déesse la guidera tout droit au temple. Cependant, les hollris, démons des glaces ont préparé un accueil spécial cette année pour l'expédition. Au bout d'une semaine de progression sur le glacier (ce qui nécessite jets de CONST modulés selon nourriture, chaleur , sommeil, événements aléatoires et dont l'échec entraîne des malus aux compétences comme la pénalité d'esclavage...attention aux engelures...), l'expédition arrive en vue d'un palais de glace. Les disciples sont sûrs que c'est le temple de Kalikos. Les disciples vont y rentrer et proposent aux PJ de se joindre à eux. Si les PJ ne veulent pas y entrer, faites intervenir un " guide " troll des neiges qui les y incitera. Le palais est un piège dressé par les Hollris. Imaginez un labyrinthe de glace où les PJ se perdront, séparés progressivement par de fines parois presque invisibles. Certains PJ peuvent voir dans les parois des reflets de leur vie passée ou future. Ce doit être très angoissant. On entend des appels à l'aide, des sons étranges déformés par l'écho.... « Kalikos, kos, kos, où es tu, tu, tu... ? ». Prendre les PJ un par un. Dans un couloir étroit, chacun est attaqué par le reflet d'un autre PJ. Entretenir au maximum la confusion. Au fond de ce couloir, il y a une membrane de glace bleutée qui génère l'illusion. Il faut vite la briser avant qu'une nouvelle illusion ne se forme. Derrière, il y a une énorme pièce centrale, pourvue de multiples alvéoles, dont s'extirpent les survivants. Ils retrouveront les disciples, mais pas les autres porteurs de palanquin. Yolana pour remonter le moral des PJ et autres disciples prisonniers racontera la légende de l'amant de Kalikos (traduire supplément net " Kalikos' lover "). Mais quand elle dira " Lequel d'entre nous est le hollri ce soir ? " plusieurs voix d'outre tombe diront " moi " alors que les PJ verront avec horreur les 4 disciples sensés assister Yolana se transformer en démons des glaces . Une bataille va s'en suivre. Les démons des glaces ou hollris sont décrits dans l'annexe 4. Si les PJ et Yolana sont victorieux, le palais fondra rapidement en même temps que les cadavres des Hollris. Tout n'est pas perdu. Yolana a l'idée d'utiliser le terrible pouvoir de l'illusion glacée des démons contre eux. Les dieux eux même ont du être trompés par ce palais de glace. Avant que la fonte ne révèle l'issue du combat aux divinités, elle voudrait que les PJ acceptent de prendre la place des autres disciples décédés dans les galeries du palais. C'est ici qu'un premier choix attend les PJ : vont ils renoncer à l'expédition, incarner les membres disparus ou assassiner/abandonner Yolana ? La suite de ce chapitre s'applique en admettant que les PJ ont fait le deuxième choix. 4 des PJ vont donc incarner des héros lunars pour la première fois. Référez vous aux règles de quête héroïque. Yolana leur expliquera tout ce qu'elle sait de la quête, c'est à dire pas grand chose. Elle leur lira ce poème qu'on lui a remis à Elz Ast et qui doit la guider pour une cérémonie occulte devant se dérouler au temple. Dehors, c'est la misère. Les porteurs de palanquins ont été massacrés par une troupe de trolls des neiges envoyés par la reine Aziok. Les victuailles ont été pillées, les palanquins détruits (avec leurs précieux sorts de cercles de protection !).

7. Le cauchemar du Dragon Lune :

L'expédition se remettra en route , en abandonnant cadavres gelés et matériaux intransportables. Une chasse au tigre à dents de sable serait la bienvenue pour reconstituer quelques réserves (cf. night predator, supplément disponible sur le net, si vous ne l'avez pas déjà fait jouer lors de la traversée de Prax...). Après quelques jours, une nouvelle épreuve attend nos héros. Pour cette partie, je me suis inspiré d'un scénario maîtrisé par Frédéric Moulin. Visitez sa page web Runequest : " The Stabbing Cat ". Une " tempête de neige " se déchaîne. Les aventuriers n'y voient goutte. Un froid intense les envahit. L'un deux reçoit alors une communication mentale, le guidant vers l'entrée d'un refuge. Mais sitôt qu'ils sont entrés dans la grotte, la queue

d'un dragon des rêves gelés barre le passage leur coupant toute retraite. La " tempête " n'était autre que son souffle, fusant depuis une cheminée dans la grotte, et c'est lui qui a contacté le PJ pour attirer le groupe dans sa tanière. Il va falloir négocier avec le dragon pour lui promettre un meilleur repas que quelques pauvres aventuriers (les enfants trolls des neiges capturés aux Maisons Délicieuses seraient déjà un bon apéritif !). De fait, le dragon a un faible pour les hollris. Un PJ courageux devra aller en attirer un dans la caverne. Imaginez cet aventurier, se promenant dans la banquise en chantonnant qu'il n'a pas peur des démons des glaces...soudain, il perçoit un léger mouvement derrière lui, alors qu'un bloc de glace semble s'animer... il prend ses jambes à son cou, fait un peu de luge pour arriver plus vite à la tanière du dragon. La créature le suit et se retrouve prisonnière. Alors elle reprend sa forme de glace...Le dragon soupire et s'apprête à dévorer un des PJ se plaignant que c'est toujours ainsi avec ces démons...Aux PJ de se proposer gentiment pour chatouiller un peu le démon avec une flamme de torche, le temps que la créature s'anime un peu...Le dragon a des sentiments mitigés envers les PJ et lui-même. Après son repas, si un PJ est de culture mystique (kralori ou sympathisant dragonewt, il lui demandera si il est un rêve ou un cauchemar. La bonne réponse, est la deuxième. Si le PJ a le courage de la formuler, le dragon commencera à devenir moins réel, il remerciera le PJ car il avait honte de s'être rêvé si différend de ce qu'il tend à devenir. Il enseignera au PJ une « concentration », celui-ci devant cependant dépenser un point de pouvoir. La « langue fourchue du dragon » permet en dépensant un point de magie et en réussissant un jet sous la compétence de dédoubler l'effet d'un sort offensif pour en retourner une partie vers celui qui l'a lancé, l'autre atteignant néanmoins la cible initiale. (cf. les règles de magie mystique telles que nous les avons refait). Si le PJ a répondu que le dragon était un rêve, il sera troublé de la réponse, disant que puisque les hommes apprécient cette illusion il ne voit pas la nécessité d'y mettre un terme. Il laissera sortir les PJ, leur promettant de les dévorer si ils repassent par sa caverne.

8. Bienvenue dans le Mouldacoum :

Affamés, transis de froid et sans abris, les PJ et Yolana vont subir l'attaque d'une bande de broos très primitifs (cf livre de base, pas de niveau runique). Alors qu'ils succombent sous le nombre, ils entendent un bêlement affolé et les broos se débandent. Ceux qui réussissent un jet de scruter voient une créature humanoïde, fine, à la peau pâle et aux oreilles pointues, torse nu, s'avancer doucement vers eux. Les PJ sombrent dans un sommeil de glace. C'est l'occasion d'insérer un rêve prémonitoire sur la suite de la campagne par exemple l'élémentaire de soleil de la vallée perdue. La signification du rêve sera la même pour chaque PJ mais chacun verra des images différentes selon sa culture et sa religion. En substance, un dernier seigneur élémentaire de soleil, Ouyaxabruldur, cherche à entrer en contact avec l'humanité. Il va envoyer son émissaire, un phénix. Plus tard dans la campagne, les PJ traverseront un réseau de cavernes sous Dwarf Knoll et communiquant avec le creux du Serpent Pipe. Ils découvriront une vallée perdue, dernier vestige du jardin de Génert, aux bons soins de la demi-déesse Elerina. Si Ouyaxabruldur veut se faire connaître, c'est qu'il pressent de graves dangers : une horde de demi-trolls, monteurs de sangliers se réunit dans la forêt puante. Leur chef est une aberration, une semi-maîtresse race. Prax est menacé, et si les oasis tombent, il sera découvert et la vallée dévastée. Alors pour anticiper, il a besoin d'un prêtre, chaman ou sorcier à qui confier une mission de confiance : retrouver les clefs de la prison d'un ange déchu de Dayzatar, Zéphiroth. Si Ocharkhan, le chef nomade des ténèbres les trouve avant les PJ, ce sera la fin car Zéphiroth lui donnera le pouvoir de la tromperie, mais si les PJ le trouvent avant, il pourrait se repentir et aider les praxiens à vaincre la horde. Accessoirement, ce faisant, il attirera l'attention de Dayzatar sur le monde et les PJ, et ce dernier acceptera de se manifester à la naissance de sa promise, la Lune Blanche. A ce stade, le rêve est très simple. Les ténèbres s'amoncellent, et deviennent menaçantes, soudain un oiseau tombe du ciel, explose au contact du sol, et une colonne de feu disperse les ombres. Une voix s'élève : « il reste peu de temps, le voile doit se lever, venez à moi, là où nulle désolation ne saurait s'abattre. » Après le rêve, ils retrouveront suffisamment de force pour ouvrir les yeux. Il leur semblera voir un éclair de feu et ils sentiront leurs os se réchauffer quelque peu. Serait-ce le phénix qui les a sauvés ou la créature à peau pâle ? Lorsqu'ils rouvriront leurs yeux, ils seront dans un Igloo avec deux femmes typées inuit qui les veillent : la vieille Olga, une guérisseuse, et Bijda sa jeune disciple. On peut donner quelques indices sur les liens de Olga avec les ténèbres, en restant très prudent (mots en langue sombre, potions louches et macabres...). Une fois reposés, ils seront emmenés dans un grand Igloo. Ils seront reçus par le conseil des sages. Malheureusement, le seul à parler quelques mots de nouveau pélorien est un vieux gâteux. Au bout de quelques minutes, il se lèvera et dira " bienvenu dans le Mouldacoum " et se rassera. Les PJ ont intérêt à se montrer diplomates. Le " sage " fera durer la présentation avec de nombreuses civilités " Ceux qui viennent en paix dans le Mouldacoum sont les bienvenus dans le Mouldacoum "... "Ceux qui ont défié le terrible dragon blanc et les démons des glaces sont aussi les bienvenus dans le Mouldacoum "...Quand les PJ, passé l'hilarité première, sont au bord de craquer, un étrange personnage fait irruption dans le Mouldacoum. C'est un elfe blanc, créature solitaire et vieille de centaines d'années issue des lichens du glacier. Il se nomme Nimraël lichen solitaire. C'est un sorcier puissant (Seul on ne peut pas former un culte à Aldrya des terres gelées !) qui remplace Arlaten décrit dans le supplément " Strangers in Prax ". L'elfe connaît bien des langues. Il est ici pour assister l'expédition des PJ, car il sait que son vieil ennemi, la reine uzhim Aziok (cf. " Strangers in Prax ") va tenter un ténébreux rituel pour donner sept morts aux PJ et faire échouer l'expédition. Il souhaite contrer la reine en s'appuyant sur un champion parmi les PJ. Il n'a se fiche du succès ou de l'échec de la mission impériale. Il tolérera que les PJ fassent leur propre rituel, à condition qu'ils l'aident à vaincre Aziok. Il en dira très peu mais si un PJ est de culture Hunchen, il le choisira. C'est un sorcier mais aussi un initié d' Arachné Solara (ce qu'il ne dira pas). C'est lui qui a sauvé les PJ, mais il restera très évasif si les PJ lui demandent confirmation. Son plan est de préparer un rituel compliqué en solitaire. Puis il lancera une vingtaine de sorts en même temps sur le PJ, le transformant en un animal terrifiant (lion si le PJ est un basmoli, loup si c'est un telmori,...sinon ours blanc) qui devra terrasser la reine sous sa forme d'araignée semi-divine. Ses objectifs croisent donc ceux de l'expédition. Mais il n'essaiera pas de lunariser les PJ et les aidera quelque soient leurs choix si l'un d'eux a accepté d'être le champion devant combattre la reine.

9. Le temple des rêves :

Les inuit savent où vont les autres expéditions, ils mèneront les PJ au temple de Kalikos si leurs sages le leur demandent. Ce n'est qu'à deux jours de chiens de traîneaux... En fait de temple, il s'agit d'une énorme structure ovoïde rougeoyante. C'est le fruit d'une expérience lunaire de rappel du Dragon Lune. Cette créature était vénérée par les slarges du continent magique de Vithella. Mais leur Empire s'est corrompu, et nombre des slarges se sont détournés vers des divinités mineures du feu. Alors le Dragon Lune a décidé de se reformer dans le Dragon Cosmique les humanoïdes n'étant pas prêts à accéder à la puissance de la diversité. Lors de l'apparition de la Lune Rouge, son individualité a cependant été éveillée. Les sorciers lunars ont cherché à le réveiller pour en faire un allier de plus dans l'arsenal lunaire. Un sortilège très puissant a permis l'éclosion d'un œuf sur la surface de la Lune. La chute de cet œuf sur terre a été responsable de la destruction de la grande forêt elfique (sortilège de brûle lune). C'est la traînée enflammée du météorite qui a carbonisé la forêt. L'anéantissement de la forêt était en fait un événement imprévu et non maîtrisé, que la propagande lunaire a repris par la suite pour calmer les velléités de ses ennemis. Mais l'expérience est incomplète et demande encore maturation. Les différentes expéditions de Kalikos permettent à l'œuf de mûrir et la chaleur qui s'en dégage s'oppose radicalement aux forces de Valind. Le glacier affaibli par cette action, ne peut s'étendre et même parfois recule, l'hiver est doux dans l'empire. La présence de cet embryon de vrai dragon est responsable de phénomènes hallucinatoires aux alentours : Le temple imaginé par les PJ va vraiment se dresser devant leurs yeux ébahis. En terme de jeu, chaque PJ peut y rajouter un élément. N'oubliez pas remparts, tours de guet, réserve à provisions et forge ... Le mieux serait que chaque joueur note sur un papier comment il imagine le temple, et que vous en fassiez une synthèse. L'elfe blanc va rentrer dans le sanctuaire et commencer le lancement de sa magie. Petit à petit des lichens vont envahir les planchers du temple (c'est une défense contre des tentatives d'assassinat) Il y restera en méditation jusqu'au dénouement.

10. Les deux rituels :

Les PJ guidés par Yolana vont commencer leur propre cérémonie autour de l'œuf. Chaque jour, ils réciteront un des vers du poème des briseurs de glace. Mais les uzhims de la reine entament parallèlement une cérémonie en parallèle : Le "Filet des Sept Morts" décrit dans le scénario « Black Magic ». Les paroles du poème annoncent en fait le type d'attaque à laquelle les PJ vont être livrés chaque jour. Il faut tenir bon. Quotidiennement, l'œuf de dragon change un peu (couleur, chaleur, détails ... Il lévitera puis s'enfoncera brûlant dans la glace au cœur du glacier). Les PJ doivent aider Yolana à faire son rituel chaque lever du soleil (elle demande à chaque quêteur de rappeler quel héros il incarne avec une citation à inventer par le PJ, puis lit à haute voix une strophe du poème). Aziok et ses filles entament leurs rituels à la tombée de la nuit des jours du gel, de l'eau, de l'argile, du feu, mais en fin de nuit pour les jours du vent, sauvage et divins. Ceci explique que les trois derniers jours, les attaques ont lieu au petit matin, contrairement aux 4 premiers jours, où c'était au crépuscule ou en pleine nuit. Attention à ne pas cafouiller dans l'ordre, car le poème des briseurs de glace est une énigme qui indique la nature des attaques du Filet des Sept Morts. Un des buts des joueurs sera d'anticiper ces attaques pour s'y défendre efficacement. Nimraël a projeté son ouïe dans la caverne d'Aziok, ce qui permet aux PJ de saisir quelques paroles du rituel du Filet des Sept Morts : cf. les introductions en italique pages 83 à 86 du scénario. Mais lassée de ses échecs, la reine aura des doutes et finira par repérer et dissiper le sort entre le jour de l'argile et celui du feu (ce qui explique qu'il n'y a pas de textes d'intro après...).

Pour le déroulement de la semaine, référez vous au supplément " Strangers in Prax " Voici une séquence adaptée :

- *Jour du gel* : Attaque des ombres. Rappel : éteignent en priorité les lumières, n'attaquent pas ceux qui sont hors du temple .
- *Jour de l'eau* : attaque de la bête de glace (et non de plomb) Afengeng
- *Jour de l'argile* : attaque de l'essaim d' araignées
- *Jour du feu* : attaque de l'assassin : c'est Olga la vieille guérisseuse qui vient sois disant apporter des potions de réconfort. Elle a un traîneau et des chiens. Deux trolls des neiges chasseurs sont prêts à faire diversion pour couvrir la fuite de leur agent.
- *Jour du vent* : 8 barbares, initiés de Valind, portés par une sylphe, appuyés par deux enfants du vent, attaquent. Ce sont des aventuriers expérimentés. Cf. Annexe 5
- *Jour sauvage* : Attaque de mammouths rabattus par Mogoro, un chasseur uzhim (il n'engagera pas le combat). Cf. Annexe 6. Le plus sage serait de trouver un moyen de dévier leur charge vers une plaque de glace fragile ou un autre piège.
- *Jour Divin* : Contre attaque en pleine cérémonie troll. Malheureusement, les trolls sont bien entraînés à leur cérémonie et ils risquent de finir avant les PJ. Sentant cela (signes visibles à l'horizon) L'elfe blanc appelle Yolana en toute hâte et lui dit qu'il faut tenter une action directe contre les trolls pour lui faire gagner quelques minutes. Nimraël a vu leur refuge glacé. Les PJ et Yolana doivent chausser leurs lunettes et partir attaquer les trolls dans leur caverne. Celle-ci est à environ 1H de marche. A l'entrée de la caverne il y a deux togs (cf. " Trolls "), 1 d'alerte et l'autre, maudisseur à tête d'ours blanc. Adieu la discrétion. Ceux qui seront maudits risquent fort de ne pas avoir le temps de rejoindre le temple. Le combat se déroulera dans une gigantesque caverne souterraine. Au centre, la reine Aziok, prêtresse d'Arkat, dans son cocon (qui ne peut pas agir, mais est invulnérable) et autour ses filles et gardes du corps. Chacune des filles tentera de maintenir le rituel le plus longtemps possible. Voici la liste des filles. Vous trouverez en annexe 10 leurs statistiques complètes et celles de leur garde du corps. Ces adversaires sont puissants et devraient être attaqués un par un. Aux PJ de savoir s'arrêter et fuir avant la catastrophe. La progression dans la caverne est assez linéaire du fait de sa topographie : plate-forme avec Aflam Banger. Son garde du corps, Mogoro, chasseur uzhim, est caché prêt à bondir, harpon au poing, dans une niche au plafond. Suit un chemin en pente, gelé sur son tiers inférieur. Une alcôve après quelques mètres de glace abrite Ageng, fille nuit polaire. Elle est cachée derrière une zone d'ombre magique, son garde du corps Borok, un guerrier uzhim, assomme au maillet troll toute

personne qui rentre dans l'ombre (il laisse passer ceux qui n'ont pas remarqué l'alcôve). On arrive à un sol gelé ou se dressent des stalagmites de glace. Aeetya fille très froide attend les PJ (dépourvus de crampons contrairement à elle). Elle est défendue par un holhri, Pikart, qui se fait passer pour un simple stalagmite. La zone gelée prend fin, on arrive à un sol rocailleux avec un promontoire. Akilya y est assise en tailleur, prête à lancer ses gaz et malédictions sur les PJ. Un ours blanc, Urrh, empêche quiconque d'escalader le promontoire. Enfin, une arche de pierre, large d'à peine 1m, mène à une dernière plate-forme où Azeer médite. Franchir l'arche demandera d'en ôter son gardien : un barbare initié de Valind et sa sylphe (lui peut se permettre de tomber de 30 mètres !). Ce n'est autre que Gustaf haleine d'ours, si il n'a pas été tué lors de son attaque. Sinon, ce sera son frère jumeau (mêmes caractéristiques et compétences), mais sans objet magique ! Après avoir fait ce qu'ils pouvaient, il faut savoir battre en retraite avant une catastrophe...

11. Epilogue :

Rejoignant le temple juste à temps, les PJ assisteront à l'arrivée de la monstrueuse veuve noire Aziok (je n'ai pas trouvé un insecte plus " polaire ") . C'est alors que l'elfe sortira du temple et créera un espèce de vortex temporel. Le PJ volontaire sera alors transformé en créature bestiale et combattra Aziok. Le résultat du combat se joue grâce au tableau du supplément " Strangers in Prax " et dépend des succès et échecs de toute la semaine de rituel. Attention, accepter la magie de Nimraël ne doit pas se faire à la légère : elle est basée sur l'éveil de l'être profond et certains effets peuvent être irréversibles (dépendant de jets de pouvoir et constitution). Les séquelles peuvent être bénéfiques (odorat exceptionnel ...) ou maléfiques (grogne entre chaque phrase...), au hasard. Les PJ qui ont incarné un héros de Kalikos en quête héroïque verront un de leurs vœux accordé par une divinité lunaire. Nimraël pourrait remettre à un PJ sorcier une broche étoilée, matrice de paralysie (visuellement, on voit la glace entourer la localisation), et une boule de cristal lui permettant de bénéficier de son entraînement (fixera un RDV de deux heures par jour).

Les PJ assisteront à la phase finale de leur propre rituel. Si un PJ de culture mystique (lié à la rune du dragon ou du dragonewt) est présent et a été irréprochable pendant toute la sous-campagne (par exemple a osé dire au dragon des rêves qu'il était un vrai cauchemar), la coquille se fissure, l'œuf éclot et un petit dragonnet de la taille d'une main en sort. La coquille désormais vide, reste incandescente et peut continuer à servir les intérêts lunars pour ce rituel et les suivants. Le dragonnet est en fait un vrai Dragon, mais il lui faudra de nombreuses années pour prendre sa place parmi les Dieux (compter un gain de 10 points de TAI par an). Il pourra être monté à partir de 30 de TAI. Toutes ses caractéristiques montent également doucement (dont le POU, le nombre d'usage et la puissance de son souffle qui confond, la qualité de son armure...). Au début il agira comme un petit familier, puis comme une monture pour le PJ, puis comme un allier et enfin comme un mentor avant de devenir un relief ! Il est Pranayama, le Dragon Lune (Blanche !), destiné à servir de monture à la future déesse. Une créature pacifique mais tellement influençable car si jeune....Si l'œuf n'a pas éclot, il s'enfonce profondément dans le glacier et la chaleur de sa coquille en fusion dégage des volutes de vapeur. Ceci s'oppose au pouvoir grandissant de Valind et fait reculer le glacier. Des années plus tard, après la naissance de la Lune Blanche, si le PJ mystique s'est enfin illustré, ou si un nouveau PJ mystique rejoint le groupe, et que le groupe a fait le choix d'accompagner la jeune déesse, Pranayama les rejoindra.

En cas de succès, les PJ seront alors devant le deuxième choix : Si ils quittent le glacier vers Loskalm, Yolana ne les retiendra pas et l'empire estimera qu'ils ont rempli leurs devoirs. Par contre si ils décident de revenir dans l'empire, ils seront accueillis en héros. Quelque soit leur choix, Nimraël va les aider à rentrer par une téléportation. Ils arriveront dans une grotte aménagée aux frontières d'Erigia. C'est un des repères de Nimraël. La grotte débouche dans une fosse aux parois glacées. Nimraël utilise souvent le vol pour s'en extirper, mais il y a aussi des marches taillées dans la glace et une corde fixée à des pitons pour servir de rampe. Malheureusement, au sommet de la fosse, on distingue distinctement une douzaine de créatures qui rodent. Ce sont des « lynx des vents contraires », des créatures chaotiques libérées à partir des morceaux de Ragnaglar (cf. annexe 9). Jamais Nimraël ne leur avait parlé de telles créatures...Après le combat (les Lynx fuient si mis en difficulté), les PJ rejoindront la côte et le navire brise-glace, ou fileront à l'ouest vers Loskalm. S'ils choisissent la première solution, l'accueil à Elz Ast sera triomphal (organiser une traversée de la ville en traîneaux et chiens, une rue ayant été gelée, passage sous une arche, puis une cérémonie devant la foule...). Le Radiant Apius Aglus ne manquera pas d'expliquer à la foule que c'est à de simples porteurs de palanquins, anciens esclaves, que l'Empire doit le succès de l'expédition. Ainsi l'Empire mise sur le succès de chacun, fut il des plus humbles...Il proposera aux PJ de rentrer dans des cultes lunars (Sept Mères surtout) . Mais pour obtenir la citoyenneté, il leur faudra accepter de signer pour trois ans dans la légion sous les ordres de l'honorable Sor-Eel comte de Prax et Gouverneur de Pavis (ils seront affecté ici en raison de leurs " connaissances " des coutumes locales , cf. chapitre I du scénario lune mourante, et aussi parce qu'il y a besoin de compléter des unités, enfin sur recommandation de Tatus). Pour avoir sauvé l'expérience draconique, des dragonewts apporteront à la caserne de Bout du Monde 10 œufs de réincarnation (cf. annexe 7). Mais ils l'apprendront plus tard, car dans un premier temps, ils recevront la visite du newtling émissaire à la caserne de Pavis, pour prélever la chaire nécessaire au rituel.

Annexe 1 : PRECAUTION ADMINISTRATIVE

Formulaire tanato-légal de participation à l'expédition de Kalikos sur le glacier

Je soussigné certifie avoir pris connaissance des conditions suivantes relatives à ma participation à l'expédition sur le Glacier aux côtés des membres du culte de Kalikos.

- **Je déclare être sain d'esprit et pourtant accepter de mon plein gré de participer à cette expédition .**
- **L'Empire et le culte déclinent toute responsabilité en cas de perte ou de vol d'équipement, d'objet magique, d'un ou plusieurs membres ou de la vie .**
- **En cas de mort au cours de l'expédition, le culte s'engage à respecter les termes du testament remis au tribun de mon choix*.**
- **Si il s'avère que je ralentis ou nuit à l'expédition de quelque manière que ce soit, le chef de l'expédition peut décider de m'abandonner aux ours et aux trolls des neiges.**
- **Si par miracle je survis à l'expédition, l'Empire s'engage à me verser une indemnité de 30 impériaux par doigt gelé/dévoré et 300 impériaux par membre gelé/coupé/arraché/dévoré. Dans le cas contraire, le culte s'engage à graver mon nom sur la dalle des martyres de l'hiver au temple d'Elz Ast.**
- **En cas de succès de l'Expédition, l'Empire s'engage à régler mes frais d'initiation à tout culte lunaire qui m'accepterait, le culte de Kalikos s'engage à m'accepter en son sein sous la seule condition de repartir comme quêteur l'année suivante.**

Elz Ast, Nouvelle Lune 30^{ème} mois, 7^{ème} wane

***En l'absence d'un tel document, le culte devient de facto propriétaire de mes biens.**

Annexe 2 : LA LEGION BLANCHE, chant de marche des compagnies brise-glace

J'me faisais suer Dans l'ventre de ma mère
J'crevais d'chaud, je manquais d'air

Depuis qu'suis né j'ai toujours rêvé
D'partir au loin pour me les g'ler

Mon père m'disait si tu me fais trop chier
Tant pis pour toi, tu s'ras privé d'glacier

L'Emp'reur Rouge m'a vraiment comblé
Aux légions blanches j'me suis enrôlé

J'ai une bonne solde et vraiment d'la chance
Réveil en musique c'est comme des vacances

Aux compagnies ont s'emmerde en classe
Pour qu'là bas y'ait pas trop de casse

Mon décurion m'a fait la leçon
L'équipement ça coûte du pognon

Les femmes ça astique la bite de l'homme
Mais moi j' préfère affûter mon pilum

Au bout de trois ans, l'Empereur m'a gâté
Il m'a payé un voyage au glacier

Kalikos m'y borde chaque soir qui passe
J'adore marcher dans ces grands espaces

Paraît qu'à bas y'a plein de trolls
S'ils nous croisent c'est pour eux pas d'bol !

J'crains pas les harpons ni et les masses
J'ai mon bouclier et ma cuirasse

Les Hollris c'est toujours une menace
Mais moi j'embroche les démons des glaces

Au bout du pilum ça fait en excellent dessert
C'est trop cool, la vie de légionnaire

1,2....1,2, 3.....

Annexe 3 : POEME DES BRISEURS DE GLACE

Gel, Pour l'Empire temps cruel,
Aveuglés et désespérés,
Un rituel peut nous sauver.

Eau, des deux runes coule un flot,
Fait d'essences drogues et poisons,
La lune rêve d'un dragon.

Argile, temps est bien fragile,
Séléna dépêche ses filles,
Tient bon derrière ta coquille.

Vent, traversant le firmament,
Tu t'envoles vers ton destin,
Mille flèches crèvent ton sein.

Feu, ravage les épineux,
Embrasse ton écrin de glace,
Aujourd'hui les elfes trépassent.

Sauvage, Valind est en rage,
Froids hurlements et coups de dents,
C'est maintenant l'affrontement.

Divin, danse avec les Char-Uns,
Vapeur bénie et flammes rousses,
La saison sombre sera douce !

Annexe 4 : LES HOLLRIS (DEMONS DES GLACES)

CARRACTS.	FOR	TAI	INT	POU	DEX	B.dégât	P.glace	P.magie
Aaghenglass	40	36	3	15	8	+ 4D6	51	
Mikhoz	34	30	2	18	4	+ 3D6	48	

Guervaix	32	28	1	20	11	+ 3D6	48	
Kartud'hor	25	22	4	16	13	+ 2D6	38	
Baskerr	22	17	6	22	16	+ 1D6	39	

Déplacement : 2 + téléportation à vue pour KARTUD'HOR (jet INT x 3 de l'aventurier pour se rendre compte qu'il est dans le dos, et répliquer...) + VOL pour BASKER (4m/ra)

COMPETENCES...	Aagenglass	Mikhoz	Guervaix	Kartud'hor	Baskerr
RA lance 2M	5	5	4	4	4
Attaque lance 2M	85%	90%	90%	85%	80%
Parade lance 2M	65%	70%	65%	65%	70%
RA stalactite lancé	4	4	3/9	3/9	2/7
Attaque stalactite	60%	65%	60%	65%	70%
Pouvoir spécial	Souffle	désarme	réflexion	téléportation	vol
Magie			Geler 2		Geler 6

Notes :

dégâts de base de la lance = 1D10+1, des stalactites=1D8. Munitions à volonté.

Geler : durée 1D10 rounds, si vaincue, cible perd 1D6 points de fatigue et 1 PDV général par round.

Désarme : toute arme métallique qui touche Mikhoz gèle et adhère à son corps. Pour la décoincer, il faut réussir FOR vs Points de dégâts effectués . Si échec mais succès FOR vs points d'armure de l'arme, celle ci casse. L'arme est libérée si la localisation est fracassée.

Souffle : Au RA 4, Aagenglass peut souffler un cône de froid intense sur 15 m x 5m. On peut esquiver (prend tout le round). Sinon, perte de 1D6 points de vie généraux et 4D6 points de fatigue

Réflexion : Les sorts lancés sur GUERVAIX et qui ne parviennent pas à vaincre son pouvoir, sont renvoyés sur une cible aléatoire

Localisations Pts de glace	Jambe D (1-4/1-3)	Jambe G (5-8/4-6)	Abdomen (9-11/7-10)	Poitrine (12/11-15)	Bras D (13-15/16-17)	Bras G (16-18/18-19)	Tête (19-20/20)	Lance
Aagenglass	17	17	17	21	13	13	17	20
Mikhoz	16	16	16	20	12	12	16	20
Guervaix	16	16	16	20	12	12	16	20
Kartud'hor	13	13	13	16	10	10	13	20
Baskerr	13	13	13	16	10	10	13	20

Note : Opposer les dégâts aux points de glace par localisation. Selon résultat, aucun dégât effectif ou localisation fracassée. Dégâts minimaux à prendre en compte : points glace de la localisation – 10

Annexe 5 : LES FIDELES DE VALIND

Gustaf haleine d'ours, initié de Valind, humain, chef du groupe

FOR : 17 (26), CON : 16, TAI : 16, INT : 12, POU : 12, DEX : 9, APP : 4

Points de vie : 20 () JD 7 (), JG 7 (), abdomen 7 (), poitrine 9 (), BD 6 (), BG 6 (), tête 7 ()

Points de magie : 22 ()

Bonus dégâts : + 1D6 (+2D6 sous Force 3), mouvement : 3

Armes : Grande hache RA : 6, attaque 80%(83%), parade 70%, dégâts 3D6+2 (4D6+5 si sorts lancés), PA 10

Esquive : 40%

Boomerang (guerre) RA : 4, 60%(78%), dégâts 1D8+1D3 (1D8+2D3+3 si sorts lancés), vitesse 1/rm, portée 30/50

Armure : peaux d'ours + cuir bouilli + 1 enchantement d'armure sur tête (4 au total, sauf 7 pour tête)

Magie : Spirituelle : Vivelame 3, Dissiper la magie 2, Disruption, Daredart, Force 3 (INT libre = 2)

Divine : Soins des blessures x 2, blocage spirituel x 1, voler x 1

Possessions :

- Trompe avec matrice de lien de sylphe et de commander sylphe x 2
« Tornado Boréale », mvt 10, TAI 5m³, FOR 45, POU 15, PDV 20
Soulève 45 de TAI, si résiste FOR/FOR, précipite de 15 m (5D6 dégâts) au RA 10
Gustaf utilise surtout sa sylphe pour le faire voler avec Firlinda et Haldor.
Il ne sait pas la réinvoquer, et a donc besoin de Firlinda.
- 2 Potions de soins 6
- Enchantement d'armure (3PA) sur la tête, enchantement de 4 points de vie
- Matrice de 10 points de magie

Firlinda, apprentie chaman humaine

FOR : 9 CON : 17, TAI : 10, INT : 15, POU : 19, DEX : 12, APP : 12

Points de vie : 14 () JD 5 (), JG 5 (), abdomen 5 (), poitrine 6 (), BD 4 (), BG 4 (), tête 5 ()

Points de magie : 39 ()

Bonus dégâts : 0, mouvement : 3

Armes : Hachette RA : 7, attaque 40%, dégâts 1D6+1, PA 6

Esquive : 70%

Hache de lancer RA : 3/9, 60%, dégâts 1D6, vitesse 1/ra, portée 20/20

Armure : peaux de loup (1PA)

Magie : Spirituelle : Contremagie 1, Invoquer/Contrôler sylphe, Démoralisation, Seconde vue, Enchanter potion de soins, Fanatisme, Lumière, Ignition, Enchanter matrice de points de magie et de lien de sylphe (INT libre = 0),

Possessions :

- 3 Potions de soins 6
- 2 matrices de 10 points de magie

Note : Firlinda souffre de l'attitude tyrannique de Gustaf, elle n'oubliera jamais que celui ci lui a subtilisé sa première matrice de lien de sylphe pour la faire améliorer au temple de Valind (sorts de Commander). Si Gustaf est vulnérable, elle l'achèvera, s'emparera de la trompe en criant : «Tu en jouera au Walhalla ! », puis elle fuira, abandonnant le groupe.

Six initiés de Valind humains

FOR : 13, CON : 12, TAI : 13, INT : 10, POU : variable, DEX : 11, APP : 10

	Sigurt	Hartlan	Borfik	Durk	Haldor	Jorgen
PDV généraux	13 ()	13 ()	13 ()	13 ()	13 ()	13 ()
PM	15 ()	10 ()	8 ()	12 ()	16 ()	4 ()
PA du bouclier	10 ()	10 ()	10 ()	10 ()	10 ()	10 ()
Soins blessures						
Sorts actifs						
Jambe droite	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()
Jambe gauche	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()
Abdomen	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()
Poitrine	6 ()	6 ()	6 ()	6 ()	6 ()	6 ()
Bras droit	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()
Bras gauche	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()
Tête	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()

Bonus dégâts : + 1D4, mouvement : 3

Armes : Hache de bataille RA : 7, attaque 60%, parade 30% dégâts 1D8+2+ 1D4, PA 8

Esquive : 30%

Bouclier Viking (brise lame), parade 50%, PA 10

Hache de lancer RA : 3/9, 50%, dégâts 1D6+1D2, vitesse 1/ra, portée 20/20

Armure : peaux de loup (1PA)

Magie : Spirituelle : Mobilité 2

Divine : Soins des blessures 1

Deux initiés de Valind, enfants du vent

FOR : 8, CON : 12, TAI : 7, INT : 13, POU : variable, DEX : 16, APP : 13

	Mêlée	Missile	Blizindar	Tyfline
PDV généraux			10 ()	10 ()
PM			11 ()	15 ()

PA épée bâton			10 ()	10 ()
Soins blessures				
Sorts actifs				
Jambe droite	01-03	01-02	4 ()	4 ()
Jambe gauche	04-07	03-04	4 ()	4 ()
Abdomen	07-09	05-08	4 ()	4 ()
Poitrine	10	09-13	5 ()	5 ()
Aile droite	11-12	14-15	3 ()	3 ()
Aile gauche	13-14	16-17	3 ()	3 ()
Bras droit	15-16	18	3 ()	3 ()
Bras gauche	17-18	19	3 ()	3 ()
Tête	19-20	20	4 ()	4 ()

Bonus dégâts : 0, mouvement : 3/10 (en vol)

Armes : Epée bâton RA : 6, attaque 40%, parade 40% dégâts 2D6+2, PA 10

Esquive : 60%

Fronde RA : 2/7, 60%, dégâts 1D8, vitesse 1/rm, portée 100/100

Armure : aucune

Magie : Spirituelle : Daredart, Disruption

Divine : Soins des blessures 1

Annexe 6 : LES QUATRE MAMMOUTHS

FOR : 60, CON : 35, TAI : 70, INT : 6, POU : 13, DEX : 10,

	Localisation	1	2	3	4
PDV généraux		53 ()	53 ()	53 ()	53 ()
Patte post D	01-02	18 ()	18 ()	18 ()	18 ()
Patte post G	03-04	18 ()	18 ()	18 ()	18 ()
Arrière train	05-08	22 ()	22 ()	22 ()	22 ()
Poitrail	09-12	22 ()	22 ()	22 ()	22 ()
Patte ant D	13-14	18 ()	18 ()	18 ()	18 ()
Patte ant G	15-16	18 ()	18 ()	18 ()	18 ()
Trompe	17	13 ()	13 ()	13 ()	13 ()
Tête	18-20	18 ()	18 ()	18 ()	18 ()

Bonus dégâts : + 7D6, mouvement : 6

Armes : Trompe RA : 6, attaque 60%, empoigne. Pour se libérer, FOR vs 30. Rounds suivants, autres attaques à 100%

Charge RA : 6, attaque 30%, dégâts 2D10 + 7D6

Piétinement RA : 6, attaque 50%, contre un ennemi à terre ou empoigné, dégâts 14D6

Défense RA : 6, attaque 30%, dégâts 7D6, peut empaler.

Le mammouth bénéficie d'une seule attaque par round.

Armure : cuir et laine pour 10 PA, sauf pour la trompe : 5 PA

Note : Malgré leur taille, ce sont des animaux : On peut les tromper, les effrayer avec le feu ... Le choc frontal semble une mauvaise idée face à de tels mastodontes !

Annexe 7 : LES ŒUFS DE REINCARNATION

Lorsqu'un dragoneur particulièrement indésirable meurt, il arrive que ses congénères ne souhaitent pas le voir se réincarner. C'est une éventualité très rare. Les œufs du dit dragoneur sont prélevés et peuvent être enchantés par un membre dirigeant. Celui-ci harmonise les œufs avec un ou plusieurs humanoïdes qu'il souhaite récompenser ou protéger. Il a besoin pour ce faire d'un peu de leur substance physique comme un lobe d'oreille ou une phalange. Le secret d'un tel rituel est bien gardé à l'Éil de Dragon, et dans quelques cités dragoneur majeures. C'est un grand honneur pour des humanoïdes de recevoir des œufs de réincarnation. Autant faut-il qu'ils aient eu la confiance nécessaire pour laisser le newtling émissaire leur prélever le morceau de chair (jouer le dit newtling particulièrement crétin, servir les dragoneur n'aide pas à éclaircir ses pensées...lui faire oublier le pourquoi il doit couper une phalange ou un lobe d'oreille...). Un mois après le prélèvement, les œufs (compter 2 par PJ) sont livrés dans un endroit sûr. Ici, la caserne lunaire de Bout du Monde.

Le principal pouvoir des œufs est de permettre à un aventurier mort de se réincarner avec sa forme originelle. Lorsque l'aventurier meurt, son cadavre commence à s'estomper, comme celui d'un dragon des rêves. Il ne peut plus être ressuscité, car son esprit file dans l'œuf. Le processus prend une saison complète. A l'issue, un aventurier dans un corps de 15 ans sortira sous le regard médusé des légionnaires punis qui auront été consignés à la garde des œufs pendant que leurs amis font la tournée des

bars et lupanars...L'aventurier conserve toutes ses compétences et ses caractéristiques (mais récupère les points perdus du fait du vieillissement)

Si un aventurier était de culture mystique (lié aux runes de dragon ou de dragonewt), il y a une possibilité pour qu'il évolue subitement en une forme supérieure. Cette possibilité de l'ordre de 5-10% sera à moduler selon les actions du PJ dans sa vie (a t'il cédé à l'illusion ou est il resté fidèle à la voie ?). Par exemple, un troll sombre renaîtrait en membre de la race maîtresse, un elfe en dryade, un nain en mostali, un humain en « X-Man » (donner un pouvoir psy...).

Dans tous les cas, le passage dans un œuf de réincarnation laisse une séquelle corporelle draconique. Cela s'accompagne d'un petit pouvoir. Mais le côté visible de la chose peut devenir fort gênant, surtout si il y a plusieurs passages successifs. Cela pourrait conduire l'aventurier à faire une quête héroïque pour les dragonewt ou les kraloris afin de se débarrasser de cette/ces altération(s). Voici la liste des effets secondaires possibles. Chaque aventurier peut se transformer selon le rêve d'un dragon donné. Si il est lié à une rune donnée, le choix est évident, sinon, tirer au sort. Si l'aventurier repasse dans un œuf, il acquerra une deuxième transformation tirée au sort, issue du même dragon. Au sixième passage, l'aventurier n'a plus rien d'humain, il renaît sous forme de dragonewt éclairé, la grande boucle est bouclée, le cycle de la vie dragonewt est préservé : ils ont perdu un membre indésirable et gagné un nouveau éclairé particulièrement prometteur !

	Godunya (lumière, maîtrise)	Krisa Yor Rouge (feu)	Dragon vert (terre)	Dragon noir (ténèbres)	Dragon blanc (lune)	Thrunhin Da (eau)	Dragon Auguste (vérité)	Dragon de Jarn (air)	Dragon mange-terre	Celui-Qui-Se-Meut, Azur (mouvement)
Griffe	éclaire id torche. dégât x 2 créatures ténèbres	Enflamme : 1D6/rd après 1 ^{er} si non éteint	Lacération : saignement de 1/rd tant que blessé	Acide : 1D4 Dissout l'armure puis chaire.	Paralyse la loc 1D4 rd si passe	Empoisonne si passe : 2 PDV en 3 rd (1/2 si jet CON OK)	Dégâts griffe D10 sans effet spécial	Eclair 1D6 si armure métal, 1D3 sinon	Annulation magie 2 Points magie défensive	Baisse du RA de DEX de 1
Souffle	Disperse ombre si jet PM/PM	1D4 dans chaque loc, seule armure protège	Poison 1D8 poitrine si inhalé (1/2 si jet CON OK)	Crée nuage de ténèbres	Confond si jet PM/PM	eau FOR 3D6. Recul intent. + dégâts feu/salamandres	Cri. Assourdit & aveugle troll D6 rd	éclairs, 1D6 1 loc/cible si PM/PM, sort protège	Aspire attaques élémentaires 1 PMD	Enlève une option de combat sur 2 si jet de PM/PM. Chaque round retour normal si CON x 5 réussit.
Morsure	Si PM/PM le mordu se soumet 1D3 rd	Douleur – 20 % aux actions	Empoisonne venin POT 6	Si PM/PM démoralisation 1D6 rounds	Sa salive guérit 6 PV localisés	Ses branchies lui permettent de respirer dans l'eau	Dégâts 1D12 au lieu 1D8	Inflige des dégâts aux esprits	Arrache morceaux (blessures inguérissables)	Si l'adversaire esquive, peut retenter le RA suivant.
Ecaille	1 écaille d'or tombe /j valeur 1 PO	Miroir 4 permanent	4 PA, non ignorés si critique	Absorption 1 permanent	Réflexion 1 permanent	Glissant – 50% attraper, dévie coups taille 1/4	6 points d'armure	Bouclier 1 permanent	Contremagie 4 permanent	Les écailles cisailent les armes ennemies qui touchent (-4PA)
Sang	+ 1 en POU (max racial +2)	Immunité au froid (dégâts ombres...)	Immunité aux poisons	Immunité à l'acide	Immunité armes non magiques	Régénère 1PV/rd/loc	prescience limitée (MJ gère)	Immunité à électricité	Immunité illusions Invisibilité	Immunité sorts d'entrave au mouvement Et +1 mvt
Ailes	+20% éloquence si déployées	Balayage Enflamme 1 loc	Ailes minuscules, + 2 en TAI/FOR/CON	Se cacher + 20%	Ailes très fines (invisibles, PV/2)	Nageoires + 20% à nager.	Altitude possible x 2	Vitesse 10/RA	Crées des ondes de choc (casser ou recul)	Ignore jusqu'à 30% de malus de voler.

Notes :

- Les griffes remplacent la main gauche (empêchent l'usage de certaines armes ou nécessitent armes spéciales et donc coûteuses...). Elles font 1D6 points de dégâts + effet spécial.
- Les souffles s'utilisent une fois par jour, sur un cône de POU mètres de long pour 3 mètres de base. Le visage de l'aventurier change ostensiblement pour permettre ce souffle.
- Les écailles ont une armure de base de 2 points (sauf si précisé), à rajouter à l'armure portée par un aventurier.
- Le sang donne une teinte particulière à la peau, et sa couleur est très visible lors des blessures !
- Les ailes permettent à l'aventurier d'ouvrir une nouvelle compétence d'agilité : voler (sauf pour Thunhin Da et le Dragon vert). Pour chaque 5%, il peut voler jusqu'à 1 m d'altitude, à une vitesse de 7/RA (sauf pour le Dragon de Jarn). Il faut percer les armures pour laisser sortir les ailes. La compétence se cache souffre d'un malus de 5% (sauf pour le Dragon noir). Il doit se refaire une table de localisation (id. enfants du vent). Pour Thrunhin Da, les ailes sont remplacées par des nageoires qui permettent de nager à + 20% vitesse triple humain. L'attaque de balayage offerte par Krisa Yor débute à 50%. Elle touche toute créature à moins de 3 mètres, qui rate son jet d'esquive. Elle se déclenche 3RA avant ou après une autre attaque. Elle ne fait aucun dégât car les ailes deviennent immatérielles, mais elle enflamme 1 loc par cible. Les rounds suivants, la cible devra s'éteindre ou perdre 1D6 PDV/rd dans cette loc.

Annexe 8 : YOLANA LA CARMANIENNE

Humaine, apprentie sorcière lunaire (sainte Kalikos). Leader des quêteurs héroïques brise-glace.

FOR : 13 (18), CON : 13 (18), TAI : 10, INT : 16, POU : 18, DEX : 15 (20), APP : 15

Points de vie : 14 () JD 5 (), JG 5 (), abdomen 5 (), poitrine 6 (), BD 4 (), BG 4 (), tête 5 ()

Points de magie : 48 ()

Bonus dégâts : + 1D4, mouvement : 3

Armes : Cimeterre RA : 5, attaque 80%, parade 80%, dégâts 1D6+7+1D4, PA 10

Esquive : 80%

Ecu, parade 80%, PA 12

Arbalète moyenne RA : 1, 80%, dégâts 2D4+7, vitesse 1/2rm, portée 50/270

Armure : Cuir bouilli + peaux (4 au total)

Magie : Sorcellerie (60% sorts et compétences) :

Former glace, Neutralisation de la magie, Régénération, Stupéfaction, (INT libre = 2)

Note : les sorts d'augmentation des caractéristiques, des dégâts et de résistance ont été lancés par son culte avant le départ en quête. Ils ont une intensité de 5 et une durée de 16 semaines.

Divine : Soins des blessures x 6, blocage spirituel x 2, Cœur chaleureux x 3 (ce sort permet à un groupe de se réchauffer les os efficacement pendant une nuit, cela redonne le moral pour la suite de l'expédition)

Possessions :

- Doses d'onguent de soins 4 : 10 ()
- 3 matrices de 10 points de magie
- Cimeterre, bouclier, et 10 carreaux en argent enchanté (cf. règles spéciales)
- Sorts actifs : Augmenter dégâts sur cimeterre et 10 carreaux ()
Développer FOR, CON, DEX
Résistance aux sorts, dégâts, au froid et spirituelle
Boomerang

Annexe 9 : LES LYNX DES VENTS CONTRAIRES

FOR : 10, CON : 12, TAI : 9, INT : 5, POU : 15, DEX : 21,

	Mélee	Missile	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PDV			11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()	11 ()
Patte P D	01-02	01-02	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()
Patte P G	03-04	03-04	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()
Arrière T	05-07	05-09	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()
Poitrail	08-10	10-14	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()	5 ()
Patte A D	11-13	15-16	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()
Patte A G	14-16	17-18	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()	3 ()
Tête	17-20	19-20	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()	4 ()

Bonus dégâts : 0, mouvement : 8

Armes : Griffes RA : 7, attaque 60%, dégâts 1D6

Morsure RA : 10, attaque 40%, dégâts 1D10

Déchiqueter RA : 7, attaque 80%, dégâts 2D6

Attaque des 2 griffes simultanément, puis morsure 3 RA plus tard. Si les deux griffes ont touché, déchiquette avec les deux pattes arrière le round suivant

Armure : cuir 1 PA

Comportement : A l'inverse des autres animaux, ces lynx ne fuient pas devant le feu, et ils tuent tout ce qu'ils croisent (pas que pour se nourrir).

Traits chaotiques (POUX3 d'avoir un trait chaotique) :

- Le numéro 1 souffle un cône de froid 3 fois par jour, pour 1D10 points de dégâts dans les PDV généraux et 4 fois plus de points de fatigue (armure la plus fine protège)
- Le numéro 2 est très trouble (-30 %)
- Le numéro 3 a une apparence hypnotique (5XINT ou paralysé)
- Le numéro 4 a deux têtes et mord donc aux RA 4 et 10
- Le numéro 5 a des dents en diamant (valeur 1000 sous), dégâts morsure 1D12

Annexe 10 : LES FILLES D'AZIOK ET LEURS GARDES DU CORPS

Aflam Banger, uzhim, fille rebelle, chamanesse (Jakaboom et Hombobobom), initiée d'Arkat inactive

FOR : 14, CON : 15, TAI : 18, INT : 15, POU : 18, DEX : 11, APP : 9

Points de vie : 17 () JD 6 (), JG 6 (), abdomen 6 (), poitrine 8 (), BD 5 (), BG 5 (), tête 6 ()

Points de magie : 58 ()

Bonus dégâts : + 1D4 , mouvement : 3

Armes : Baguette de tambour, RA : 6, attaque 85%, parade 55%, dégâts 1D6+1D4+6, PA 8

Esquive : 68%

Poing, RA : 7, attaque 55%, dégâts 1D3+1D4

Morsure, RA : 7, attaque 55%, dégâts 1D8+1+1D4

Armure : peau + peaux d'animaux . Total 2 PA

Magie : Spirituelle : Laminer 6, Visibilité, Soins 4, Coordination 3, Contremagie 4, Ecran spirituel 4, Endurance 2 (0 INT libre)

Divine : Transe du tambour, Créer maudisseur

Possessions :

- Esprit intérieur (araignée) : INT 10 (libre 0), POU 20, retient un esprit de peur de POU 18
- Grand tambour enchanté pour lier 2 esprits de pouvoir 10

Mogoro uzhim, chasseur,

FOR : 20, CON : 16, TAI : 19, INT : 13, POU : 14, DEX : 16, APP : 5

Points de vie : 18 () JD 6 (), JG 6 (), abdomen 6 (), poitrine 8 (), BD 5 (), BG 5 (), tête 6 ()

Points de magie : 24 ()

Bonus dégâts : + 1D6 , mouvement : 3

Armes : Harpon, RA : 4, attaque 90%, parade 30%, dégâts 1D8+1+1D6, PA 10

Esquive : 90%

Morsure, RA : 6, attaque 50%, dégâts 1D8+1+1D6

Harpon lancé, RA 2, attaque 90%, dégâts 1D8+1D3. Si empale et FOR/TAI réussit, fait choir et attire la victime.

Tir un par round, mais réutilise son harpon à chaque round grâce à sa corde. Portée 20 m.

Armure : peau + cuir rigide. Total 3 PA

Magie : Spirituelle : Vivelame 3, Soins 3, dardart, disruption, mur de ténèbres, miroir 4 (0 INT libre)

Possessions : 1 esprit lié de POU 10

Ageng, uzhim, fille « nuit polaire », adepte sorcière d'Arkat, initiée de Xentha

FOR : 16 (23), CON : 16 (21), TAI : 18, INT : 16, POU : 18, DEX : 15, APP : 12

Points de vie : 20 () JD 7 (), JG 7 (), abdomen 7 (), poitrine 9 (), BD 6 (), BG 6 (), tête 7 ()

Points de magie : 34 (18)

Bonus dégâts : + 2D6 , mouvement : 3

Armes : Masse lourde en ivoire , RA : 6, attaque 60%, parade 75%, dégâts 1D10+2D6, PA 10

Esquive : 40%

Morsure, RA : 7, attaque 55%, dégâts 1D8+1+2D6

Armure : peau + peaux d'animaux . Total 2 PA

Magie : Sorcellerie (toutes compétences et sorts à 75%, INT libre 16) : Invoquer/Dominer ombres, Suffocation,

Développer FOR

Divine : Créer obscurité, Soins des blessures x 2, Blocage spirituel x 2

Possessions :

- Sorcellerie active : résistance aux dégâts 8, développer FOR et CON 5, résistance aux sorts 5
- Amulette du clan, avec esprit d'intelligence 4 et 2 esprits de pouvoir 8, ont déjà utilisé leurs PM.

Borok uzhim, guerrier, initié de Himile

FOR : 20, CON : 16, TAI : 19, INT : 13, POU : 14, DEX : 14, APP : 7

Points de vie : 18 () JD 6 (), JG 6 (), abdomen 6 (), poitrine 8 (), BD 5 (), BG 5 (), tête 6 ()

Points de magie : 24 ()

Bonus dégâts : + 1D6 , mouvement : 3

Armes : Maillet troll, RA : 5, attaque 90%, parade 90%, dégâts 2D8+1D6, PA 16

Esquive : 30%

Morsure, RA : 6, attaque 70%, dégâts 1D8+1+1D6

Armure : peau + cuir rigide. Total 3 PA

Magie : Spirituelle : Soins 3, Miroir 3, démoralisation (5 INT libre)

Divine : Soins des blessures x 2

Possessions : 1 esprit lié de POU 10

Aeetya, uzhim, fille très froide, adepte sorcière d'Arkat, prêtresse de Himile

FOR : 14 (19), CON : 16 (24), TAI : 18, INT : 16, POU : 18, DEX : 15, APP : 12

Points de vie : 22 () JD 8 (), JG 8 (), abdomen 8 (), poitrine 10 (), BD 6 (), BG 6 (), tête 8 ()

Points de magie : 34 (18)

Bonus dégâts : + 1D6 , mouvement : 3

Armes : Masse lourde en ivoire , RA : 6, attaque 60%, parade 75%, dégâts 1D10+1D6, PA 10

Esquive : 40%

Morsure, RA : 7, attaque 55%, dégâts 1D8+1+1D6

Armure : peau + peaux d'animaux . Total 2 PA

Magie : Sorcellerie (toutes compétences et sorts à 75%, INT libre 16) : Appeler hollri, paralysie, développer CON,

Former/animer glace

Divine : geler x 4, Soins des blessures x 2, blocage spirituel x 2

Possessions :

- Sorcellerie active : résistance aux dégâts 5, développer FOR 5 et CON 8, résistance aux sorts 5
- Amulette du clan, avec esprit d'intelligence 5 et 2 esprits de pouvoir 8, ont déjà utilisé leurs PM.

Pikart, hollri, initié de himile.

Utiliser les caractéristiques de GUERVAIX (cf. Annexe 4), sauf qu'au lieu du pouvoir de réflexion, il a celui d'être indiscernable d'un stalagmite jusqu'à ce qu'il se décide à bouger.

Akilya, uzhim, fille « terres gelées », adepte sorcière d'Arkat, initiée de Bija

FOR : 14 (19), CON : 16 (21), TAI : 18, INT : 16, POU : 18, DEX : 15, APP : 12

Points de vie : 20 () JD 7 (), JG 7 (), abdomen 7 (), poitrine 9 (), BD 6 (), BG 6 (), tête 7 ()

Points de magie : 34 (18)

Bonus dégâts : + 1D6 , mouvement : 3

Armes : Masse lourde en ivoire , RA : 6, attaque 60%, parade 75%, dégâts 1D10+1D6, PA 10

Esquive : 40%

Morsure, RA : 7, attaque 55%, dégâts 1D8+1+1D6

Armure : peau + peaux d'animaux . Total 2 PA

Magie : Sorcellerie (toutes compétences et sorts à 75%, INT libre 16) : Dominer ours, Venin, Résistance aux sorts, Peau de vie

Divine : Soins des blessures x 2, Absorption x 3

Possessions :

- Sorcellerie active : Résistance aux dégâts 5, Développer FOR et CON 5, Résistance aux sorts 8, Peau de vie 4
- Amulette du clan, avec esprit d'intelligence 4 et 2 esprits de pouvoir 8, ont déjà utilisé leurs PM.
- Fioles de venin de sommeil POT 12 (agit en 3 rounds si inhalé et échec CON vs 12) : 3 ()

Urrh ours blanc, dominé par sort d'intensité 4 (a consignes d'attaquer tout ce qui approche sa maîtresse)

FOR : 32, CON : 15, TAI : 30, INT : 5, POU : 6, DEX : 11,

Points de vie : 23 ()

PPD 8 (), PPG 8 (), arrière train 10 (), poitrail 10 (), PAD 6 (), PAG 6 (), tête 8 ()

Bonus dégâts : + 3D6 , mouvement : 7

Armes : Griffes, RA : 6, attaque 60%, dégâts 4D6

Morsure, RA : 9, attaque 40%, dégâts 1D10+3D6

2 attaques par round séparées 3 RA : 2 griffes ou 1 griffe puis 1 morsure

Armure : fourrure 3 PA

Magie : Sa sorcière lance résistance aux sorts, et peau de vie 6 sur lui.

Azeer, uzhim, fille du blizzard adepte sorcière d'Arkat, initiée de Valind

FOR : 14 (19), CON : 16 (21), TAI : 18, INT : 16, POU : 18, DEX : 15, APP : 12

Points de vie : 20 () JD 7 (), JG 7 (), abdomen 7 (), poitrine 9 (), BD 6 (), BG 6 (), tête 7 ()

Points de magie : 34 (18)

Bonus dégâts : + 1D6 , mouvement : 3

Armes : Grande hache , RA : 5, attaque 60%, parade 75%, dégâts 3D6+2, PA 10

Esquive : 40%

Morsure, RA : 7, attaque 55%, dégâts 1D8+1+1D6

Boomerang (guerre) RA : 3, 40%, dégâts 1D8+1D3, vitesse 1/rm, portée 30/50

Armure : peau + peaux d'animaux . Total 2 PA

Magie : Sorcellerie (toutes compétences et sorts à 75%, INT libre 16) : Invoquer/Dominer gels,

Entrave (décrire comme un vent qui freine les mouvements), Résistance aux dégâts (comme un bouclier de vent)

Divine : Soins des blessures x 2, créer matrice de lien d'élémentaire de gel.

Possessions :

- Sorcellerie active : résistance aux dégâts 8, développer FOR et CON 5, résistance aux sorts 5

Amulette du clan, avec esprit d'intelligence 4 et 2 esprits de pouvoir 8, ont déjà utilisé leurs PM.

- Matrice de lien d'élémentaire de gel : « Dernier souffle » TAI 3 m³, POU 9, FOR 10, PDV 12. Enveloppe jusqu'à 30 points de TAI, au RA 1. Au RA 10, glace le sang : opposer 3D6 à l'armure la plus fine. ½ dégâts si résiste, sinon, pleins dégâts de froid dans les points de vie généraux. Sa maîtresse lui lance résistance aux dégâts 5.

Gustaf, humain, initié de Valind

Cf. Annexe 5. Si Gustaf a été tué lors de l'assaut des fidèles de Valind, ce sera son frère jumeau Jurtaf qui prendra le rôle de garde du corps. Il a les mêmes caractéristiques, compétences, et accès à la magie, mais n'a aucune possession.