



Un homme chauve, vêtu de noir et portant une boucle d'oreille d'or, entra un soir dans la maison des parents de Garnsk. Il leur dit de ne pas s'asseoir, alors que lui s'asseyait. Un silence pesant tomba aussitôt dans la maison. Garnsk épiait de derrière la porte, la scène silencieuse. L'homme sur sa chaise le remarqua et lui adressa un sourire. Garnsk aurait dit qu'il était heureux. C'était la première fois qu'il voyait quelqu'un d'aussi heureux, surtout en le voyant, lui. Car il n'avait quasiment jamais vu ses parents sourire. Au contraire, il les voyait toujours très soucieux à son rencontre et parfois, le soir, il les entendait pleurer ensemble en cachette. Il savait que ses parents pleuraient à cause de lui mais sans savoir pourquoi. Il se sentait donc coupable de faire autant de mal à ses parents et en même temps, il était dans une grande incompréhension. Quand ses parents pleuraient, il regardait parfois à travers la fenêtre, pour espérer voir une aide arriver.

Aujourd'hui, ses pensées avaient été entendues. L'homme assis lui demanda de venir le rejoindre. Il lui dit qu'il n'aurait plus à se sentir coupable de larmes envers qui que ce soit. Tandis que Garnsk s'avançait vers lui, ses parents pleuraient ouvertement à chaudes larmes et haïssaient du regard cet homme qui capturait ainsi leur fils. Les parents se sentaient impuissants face à l'homme et ne tentèrent rien pour le contrer. L'homme recouvra de sa cape noire le petit garçon, sans que celui-ci ne comprit qu'il ne reverrait plus jamais ses parents. Garnsk fut emmené à Théros Obsidia où il reçut l'enseignement des légats. Il se laissa repousser les cheveux, car dorénavant, la guerre est gagnée.

Garnsk ne sut jamais que ses parents œuvraient parfois pour la résistance contre Izzador. Que leurs larmes signifiaient la peur d'être découverts et qu'il n'arrive malheur à leur fils bien aimé. Enfin, Garnsk croit ses parents encore en vie, alors qu'ils ont été tués, sitôt après son départ avec l'homme en noir.

Humain dorn. Légat 6 / Légat martial 3.

Humanoïde de taille M

DV 6d8 + 3d10 + 27. **89 pv.**

Initiative : +4. **BAB** : +7. **Lutte** : +9.

Attaque : Epée longue +1 (+11, 1d8+5)

Attaque à outrance : Epée longue +1 (+11 / +6, 1d8+5), Coup d'écu à pointes (+5, 1d6+3).

Options d'attaque :

+4 attaque et +6 dégâts (action libre)

Energie négative : (à choisir ci-dessous)

● +2 dégâts pour 2 rounds (action libre)

● Intimidation des morts-vivants : 1d20+4. Jet d'efficacité : 2d6+8.

CA 19 (contact 10, dépourvu 19)

JS : Ref +3, Vig +12, Vol +12 (+4 c/ froid. Ne prend que la moitié des dégâts dus au froid naturel)

AL : CM. **Carac** : For 14, Dex 10, Con 16, Int 10, Sag 18, Cha 14.

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases).

Langues : Courant - Erénien, nordique et infernal.

Parler - Langue du commerce et noir parler.

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Science du coup de bouclier, Magie de guerre, Prestige, Spécialisation martiale (épée longue), Guerrier de l'Ombre (utilise l'intimidation des morts-vivants).

Compétences : Art de la magie +10, Concentration +19, Connaissance (Ombre) +10, Connaissance (Veradeen) +3, Intimidation +14, Profession (soldat) +10.

Classe de légat martial :

Discernement tactique : Action complexe. +1 attaque et CA (bonus divin) c/ un adversaire à tous les alliés -18 m

Moral des troupes : Action simple. Aux alliés -18m : effets de terreur dissipés, +3 attaque et dégâts (bonus moral), +2 CA pour 1 round.

Domaines : *Destruction* et *Guerre*.

Niveau 0, DD14 : Détection de la magie, Lecture de la magie, Assistance divine (bonus aptitude), Purification de nourriture et eau.

Niveau 1, DD15 : Bouclier de la foi, Imprécation, Bouclier entropique, *Blessure légère* (1d8+5), Faveur divine (bonus chance).

Niveau 2, DD16 : Aide (bonus de moral), *Arme spirituelle*, Endurance de l'ours, Soins modérés.

Niveau 3, DD17 : Animation des morts, *Contagion*, Dissipation de la magie.

Niveau 4, DD18 : Puissance divine, *Puissance divine*, Soins intensifs.

Particularité : dorn. Entre autres : L'épée bâtarde est considérée comme une arme de guerre. Bonus racial +1 aux jets d'attaque pour une arme de mêlée à deux mains.

Équipement : Epée longue +1, Cottes de mailles +1, Ecu en acier +1 à pointes +1, épée bâtarde de maître dans le fourreau à la ceinture. Excellent alcool, vêtements noirs en coton renforcé, bottes chaudes en fourrure d'ours polaire, 1 gros couteau de chasse, 6 rations de survies.

Combat

1 - Moral des troupes (si Garnsk est surpris par les PJ)

2 - Bouclier de la foi (+3 CA, parade, 7 min)

3 - Au choix :

Faveur divine (+1 att et dégâts, chance, 1 min)

Puissance divine (+6 att, +3 dégâts, 7 pv, 7 rounds)

Aide (+1 att et JS c/ terreur, 1d8+7 pv, moral, 7 min)

10 Orques ensanglantés

FP 3

5 orques constituent une barrière autour de Garnsk.

5 orques vont se poster aux abords du piège.

Orque, guerrier 2 / Barbare 1. Humanoïde de taille M.
DV 2d10+1d12+9. **24 pv.** +6 pv en rage

Initiative : +1. **BAB :** +3. **Lutte :** +7.

Attaque : Vardatch (+8 corps à corps, 1d12+4) ou javelot (+4 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : Vardatch (+8 corps à corps, 1d12+4) ou javelot (+4 à distance, 1d6+4)

Option d'attaque :

Rage : Vardatch (+10 corps à corps, 1d12+6) ou javelot (+4 à distance, 1d6+6).

Renversement : +8

CA : 18 (contact 11, dépourvu 17). -2 en rage.

JS : Ref +1, Vig +6, Vol +0. (+2 contre effets magiques. +1 Vol et +2 Vig en rage)

AL : CM. **Carac :** For 18, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 8.

Vitesse de déplacement : 12m.

Langues : Parler - Haut-Elfe, Nain Ancien, Noir parler, Orque.

Dons : Arme de prédilection (vardatch), Attaque en puissance, Enchaînement, Science du renversement.

Compétences : Escalade +0, Intimidation +9, Saut +0, Survie +2.

Particularités : orque. Entre autres : Vision dans le noir (18m), +1 attaque quand au moins 10 orques présents, +1 attaque quand aucune lumière, -1 attaque le jour. Rage de barbare (8 rounds).

Équipement : Cuirasse, vardatch, écu en acier, dague, lourdes bottes cloutées, ceinturon en cuir, 4 javelots, 2 rations pour une personne.

10 Orques écervelés

FP 3

5 orques sont comme des éclaireurs autour de Garnsk.

5 orques vont se poster aux abords du piège.

Orque, guerrier 2 / Barbare 1. Humanoïde de taille M.
DV 2d10+1d12+9. **24 pv.** +6 pv en rage

Initiative : +1. **BAB :** +3. **Lutte :** +7.

Attaque à 2 mains : Vardatch (+8 corps à corps, 1d12+6) ou javelot (+4 à distance, 1d6+4)

Attaque à outrance : Vardatch (+8 corps à corps, 1d12+6) ou javelot (+4 à distance, 1d6+4)

Option d'attaque :

Rage : Vardatch (+10 corps à corps, 1d12+9) ou javelot (+4 à distance, 1d6+6).

Renversement : +8

CA : 14 (contact 11, dépourvu 14). -2 en rage.

JS : Ref +1, Vig +6, Vol +0. (+2 contre effets magiques. +1 Vol et +2 Vig en rage)

AL : CM. **Carac :** For 18, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 8.

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases).

Langues : Parler - Haut-Elfe, Nain Ancien, Noir parler, Orque.

Dons : Arme de prédilection (vardatch), Attaque en puissance, Dur à cuire, Endurance.

Compétences : Escalade +4, Intimidation +5, Saut +4, Survie +2.

Particularités : orque. Entre autres : Vision dans le noir (18m), +1 attaque quand au moins 10 orques présents, +1 attaque quand aucune lumière, -1 attaque le jour. Rage de barbare (8 rounds).

Équipement : Chemise de mailles, vardatch, dague, lourdes bottes cloutées, ceinturon en cuir, 4 javelots, 2 rations pour une personne.

Marg, astirax de Garnsk

FP 4



Ours brun

Animal possédé de taille G

Dés de vie : 8d8+24 (60 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

CA : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14

Attaque de base / lutte : +6/+1 /+18

Attaque : griffes (+13 corps à corps, 1d8+8)

Attaque à outrance : 2 griffes (+13 / +8 corps à corps, 1d8+8) et morsure (+8 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

Attaques spéciales : étreinte

Particularités : (- / argent), absorption d'énergie magique (1d4) odorat, vision nocturne, perception de la magie (7,5 km), invisibilité à la lumière, télépathie avec Garnsk (30m).

Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +10, Vol +3

Carac : For 27, Dex 13, Con 19, Int 4, Sag 12, Cha 8

Compétences : Détection +7, Natation +14, Perception auditive +4

Dons : Course, Endurance, Pistage

Environnement : forêts froides. A côté du légat !

Organisation sociale : solitaire ou couple

Facteur de puissance : 4

Évolution possible : 7-10 DV (taille G)

Ajustement de niveau : —

Cet impressionnant carnivore pèse plus de 900 kilos et atteint près de 2,70 mètres de haut quand il se dresse sur ses pattes arrière. Naturellement agressif, il défend farouchement les limites de son territoire. Son profil peut être utilisé pour tous les ours de grande taille, grizzly y compris.

Combat

L'ours brun déchiquette ses adversaires à l'aide de ses griffes.

Étreinte (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, l'ours brun doit réussir une attaque de griffes. Ensuite, il peut tenter d'engager une lutte (action libre) sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Compétences. Un ours brun bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Natation.

(2 éclaireurs et 2 agresseurs)



Garnsk s'est entouré de quatre chiens de Yeth pour cette chasse aux mages.

Il en a choisi de deux types : des éclaireurs et des agresseurs. A tous les deux, il leur a demandé d'utiliser en permanence leur capacité de vol. Cette méthode permet d'éviter les pièges posés, sans pour autant amoindrir les possibilités de les rechercher activement. De plus, aucune trace dans la neige n'est présente puisque les chiens de Yeth volent et non marchent. Ainsi, si un combat s'engage, les érunsils n'auront pas pu savoir, en pistant le convoi du légat, qu'il y avait quatre chiens de Yeth en plus des orques. Garnsk bénéficiera de l'effet de surprise pour mieux anéantir ces maudits érunsils !

Les chiens de Yeth ne sont pas magiquement soumis à la volonté de Garnsk. Ils lui ont simplement prêté allégeance et obéissent à ses ordres. En effet, Garnsk leur a promis une récompense en retour du succès de sa mission. Bien évidemment, comme Garnsk est un légat, il biaisera sa promesse par quelques subterfuges.

La promesse faite n'est pas l'objet du scénario présent (peut-être d'un futur) et est donc laissée à l'appréciation de tout MJ, désireux de reprendre tout ou partie du contexte de cette aventure.

La Rupture a plus de 8 000 ans et la proximité du territoire d'Izrador avec la Veradeen, réduit massivement les effets du jour. Il règne en Veradeen une constante luminosité crépusculaire. Garnsk a choisi d'anciens chiens de Yeth qui se sont naturellement adaptés à la donne du Dernier Age (d'où les 2 dés de vie en plus par rapport aux autres chiens de Yeth). Ces chiens de Yeth ne craignent plus de sortir sous le jour crépusculaire de la Veradeen, même s'ils en sont affaiblis.

Pour de plus amples informations sur ce phénomène, lire la partie « De la Rupture au jour crépusculaire » dans Supports / Options de jeu.

Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille M**Dés de vie** : 5d8+10

2 Eclaireurs (30 pv chacun)

2 Agresseurs (32 pv chacun)

Initiative : +6**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases), vol 18 m (bonne)**Classe d'armure** : 20 (+2 Dex, +8 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 18**Attaque de base/lutte** : +5/+8**Attaque normale et à outrance** :

2 Eclaireurs : morsure (+9 corps à corps, 1d8+4)

2 Agresseurs : morsure (+9 corps à corps, 2d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales** : [aboïement](#), [croc-en-jambe](#)**Particularités** : [odorat](#), [réduction des dégâts](#) (10/argent), [vision dans le noir](#) (18 m), vol, sensibilité à la lumière.**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +6, Vol +6**Carac.** : For 18, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10**Langues** : Courant - infernal (incapable de le parler)**Compétences** : [Détection](#) +15, [Fouille](#) +7, [Perception auditive](#) +15, [Survie](#) +15 (+19* pour suivre une piste à l'odeur)**Dons** :

2 Eclaireurs : Pistage, Science de l'initiative

2 Agresseurs : Arme naturelle supérieure (morsure)

[Science de l'initiative](#)**Environnement** : à côté du légat !**Organisation sociale** : solitaire, couple ou meute (6-11)**Trésor** : aucun**Alignement** : toujours [neutre mauvais](#)**Évolution possible** : 4-6 DV (taille M), 7-9 DV (taille G)**Ajustement de niveau** : +3 (compagnon d'armes)

Haut de 1,50 mètre au garrot, il pèse environ 200 kilos.

Combat

Ces chiens de Yeth chassent de jour comme de nuit. Vieux et naturellement adaptés aux effets du Dernier Age, ils ne craignent plus de sortir sous le jour crépusculaire de la Veradeen, même s'ils en sont légèrement amoindris.

Les armes naturelles d'un chien de Yeth, ainsi que celles qu'il manie, sont considérées comme des armes d'alignement mauvais pour ce qui est de vaincre la réduction des dégâts de ses adversaires.

Abôïement (Sur). Quand le chien de Yeth se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres Extérieurs d'alignement mauvais exceptés) doivent réussir un **jet de Volonté (DD 12)** sous peine d'être paniquées pendant 2d4 rounds. C'est un effet de [terreur](#), de [son](#) et mental. Que leur jet de sauvegarde soit réussi ou non, toutes les créatures ayant entendu l'aboïement sont par la suite immunisées pendant une journée entière contre cette attaque (sauf si elle est portée par un autre chien de Yeth). Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Sensibilité à la lumière : L'adaptabilité de ces chiens de Yeth n'est pas encore totalement parfaite. Il subissent donc un malus de -1 à l'attaque lorsqu'ils combattent de jour et +1 à l'attaque dans l'obscurité la plus totale.

Croc-en-jambe (Ext). Un chien de Yeth touchant sa proie à l'aide de son attaque de morsure peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un [croc-en-jambe \(modificateur de +5 au test\)](#). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une [attaque d'opportunité](#). Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un [croc-en-jambe](#) au chien de Yeth.

Vol (Sur). Le chien de Yeth peut achever ou reprendre son vol au prix d'une [action libre](#).

Compétences. * Bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de [Survie](#) quand il suit une piste à l'odeur.

Extérieur (extraplanaire, Chaos) de taille G**Dés de vie** : 8d8+32 (68 pv)**Initiative** : +2**Vitesse de déplacement** : 9m (6 cases)**Classe d'armure** : 20 (-1 taille, +2 Dex, +9 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 18**Attaque de base/lutte** : +8 / +18**Attaque** : griffes (+13 corps à corps 2d6+6)**Attaque à outrance** : 4 griffes (+13 corps à corps 2d6+6) et morsure (+11 corps à corps, 2d8+3 plus maladie)**Espace occupé/allonge** : 3 m / 3 m**Attaques spéciales** : convocation de slaads, fièvre slaad, pouvoirs magiques**Particularités** : guérison accélérée (5), immunité contre le son, résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), [vision dans le noir](#) (18 m), vol**Jets de sauvegarde** : Réf +8, Vig +10, Vol +4**Carac.** : For 23, Dex 15, Con 19, Int 6, Sag 6, Cha 10**Langues** : Bas. - Langue du commerce. Cour. - abyssale.**Compétences** : Déplacement silencieux +13, [Détection](#) +9, Discrétion +9, Escalade +17, [Perception auditive](#) +9, Saut +17.**Dons** : Attaques multiples, Esquive, Souplesse du serpent.**Environnement** : Près du nexus « Les marches givrées »**Trésor** : normal**Alignement** : généralement chaotique mauvais**Évolution** : 9–12 DV (taille G), 13–24 DV (taille TG)**Ajustement de niveau** : +6

De par sa nature d'Extérieur, le slaad bleu a senti la présence du nexus « Les marches givrées ». Pour l'instant, il ne l'a pas encore localisé avec précision mais ça n'est qu'une question de temps. Le slaad part du principe que c'est son nexus à lui et que toute personne rôdant dans les parages essaie de lui voler. Il défend donc farouchement les alentours du nexus et se montrera hostile envers toute créature le traversant.

Combat

Prompt à la colère, le slaad bleu a tendance à attaquer toutes les créatures qu'il croise afin de faire étalage de sa force. De grandes griffes osseuses poussent au dos de ses mains, ce qui lui permet d'attaquer quatre fois par round quand il effectue une attaque à outrance.

~~**Convocation de slaad.** Une fois par jour, le slaad bleu peut tenter de convoquer un autre slaad bleu (40 % de chance de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de 4^{ème} niveau. Le slaad n'utilisera pas ce pouvoir car il préfère garder le monopole de la puissance du nexus non loin. Il a trop peur que le slaad convoqué s'en empare un jour.~~

Fièvre de slaad. Maladie surnaturelle – morsure, Vigueur DD18, période d'incubation 1 jour, affaiblissement temporaire de 1d3 points de For et de Cha. Le DD est lié à la Constitution.

Si cette fièvre réduit la valeur de Charisme du malade à 0, il se transforme immédiatement en slaad rouge. Il ne conserve aucun souvenir. Pouvoir, trait ou aptitude et devient un slaad rouge basique.

Si le malade est capable de lancer des sorts profanes, il se transforme en slaad vert plutôt qu'en slaad rouge.

Pouvoirs magiques. Immobilisation de personnes (DD14), passe muraille et télékinésie (DD15), à volonté. □ Marteau du Chaos (DD14). Niveau 8 de lanceur de sorts. Le DD est lié au Charisme.

Extérieur (extraplanaire, Chaos) de taille M**Dés de vie** : 10d8+32 (75 pv)**Initiative** : +7**Vitesse de déplacement** : 9m (6 cases)**Classe d'armure** : 24 (+3 Dex, +11 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 21**Attaque de base/lutte** : +10 / +14**Attaque** : griffes (+15 corps à corps 2d4+4)**Attaque à outrance** : 2 griffes (+15 corps à corps 2d4+4) et morsure (+12 corps à corps, 2d8+2)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m / 1,50 m**Attaques spéc** : convocation de slaads, pouvoirs magiques**Particularités** : Change-forme, guérison accélérée (5), immunité contre le son, réduction des dégâts (10 / Loi), résistance à l'acide (5), à l'électricité (5), au feu (5) et au froid (5), [vision dans le noir](#) (18 m).**Jets de sauvegarde** : Réf +10, Vig +12, Vol +9**Carac.** : For 19, Dex 12, Con 21, Int 14, Sag 14, Cha 14**Langues** : Cour. – Abyssale, noir parler, géant.**Compétences** : Art de la magie +17, Bluff +14, Connaissances (mystères) +15, Concentration +15, Déplacement silencieux +15, [Détection](#) +15, Discrétion +15, Escalade +15, Fouille +10, [Perception auditive](#) +15, Saut +17, Survie +2 (+4 pour suivre une piste à l'odeur).**Dons** : Armes de prédilection (griffes), Attaques multiples, Science de l'initiative, Préparation de potions.**Environnement** : Dans le groupe des Neiges convoquées.**Trésor** : normal x2**Alignement** : généralement chaotique mauvais**Évolution possible** : 11–15DV (taille M), 16–30DV (taille G)**Ajustement de niveau** : +6

Ce slaad gris travaille de concert avec Garnsk. Il a pour but de s'infiltrer dans la réunion des Neiges en prenant l'apparence de l'une d'elles pour mieux les surprendre et toutes les tuer au moment de l'heure du rassemblement des Neiges. Garnsk possède donc un allié à l'intérieur des Neiges, tandis qu'à l'extérieur du lieu-piège, il place ses orques. Ainsi, la surprise sera totale et les Neiges seront décimées. Sauf si les PJ interviennent à temps...

Combat

~~**Convocation de slaad.** Deux fois par jour, le slaad gris peut tenter de convoquer 1-2 slaad rouges ou 1 slaad bleu (60 % de chance de succès) ou encore 1 slaad vert (40 % de chance de succès). Ce pouvoir est l'équivalent d'un sort de 5^{ème} niveau. Le slaad n'utilisera pas ce pouvoir car il en a reçu l'ordre de la part de Garnsk. Néanmoins, si sa vie est en jeu (**reste au mieux 19 pv**) il essaiera de convoquer le slaad bleu du nexus « Les marches givrées ». Mais même en cas de réussite, le slaad bleu ne viendra pas, n'ayant pas aimé leur entretien préalable. Au contraire, le slaad bleu se dira que ce sera toujours un gêneur de moins pour le contrôle du nexus.~~

Pouvoirs magiques. Cercle magique contre la Loi, détection de l'invisibilité, détection de la magie, éclair (DD15, fracassement (DD14), identification, invisibilité, marteau du Chaos (DD16), ténèbres profondes, à volonté. □ □ □ Animation d'objets, □ □ □ rejet de la Loi (DD17), □ □ □ vol. □ mot de pouvoir étourdissant.

Change-forme (Sur). Le slaad gris peut prendre la forme humanoïde de son choix (action simple). Sous forme humanoïde, il est incapable d'utiliser ses armes naturelles (bien qu'il puisse s'équiper d'armes et d'une armure selon son apparence). Il peut la conserver jusqu'à ce qu'il choisisse d'en adopter une autre. Ce changement ne saurait être dissipé, mais le slaad gris recouvre sa forme naturelle s'il est tué. Un sort de *Vision lucide* révèle la forme naturelle de la créature.