

# BONS BAISERS DU VAHLIND



*Cette campagne pour JRJRF, Les Jeunes Royaumes Jeu de Rôle Fantastique, a été initialement inspirée du LDVELH Loup Solitaire, les Grottes de Kalte. Elle destinée un groupe d'au moins quatre aventuriers de niveau 13 minimum. La difficulté de la campagne peut aisément être modulée afin de répondre à un groupe de PJs d'un autre niveau. La présence d'un nain ayant des accointances avec d'importants personnages d'un royaume nain est vivement recommandée, de plus la présence de guerriers et de magiciens compléterait parfaitement le tableau. Cette campagne s'inscrit dans la lignée de scénario ayant conduit un groupe de PJs à côtoyer les plus hautes sphères du pouvoir régissant l'Ile d'Ewyrddon qui vit depuis des siècles sous contrôle impérial.*

*Toutefois cette campagne peut s'insérer aisément dans la vie d'un groupe de PJs par l'intermédiaire d'un quelconque commanditaire.*

*Un scénario pour JRJRF par Abel.*

## HISTOIRE

Elle prend forme au cœur de la Saison des Glaces, alors que les PJs hivernent dans leur taverne préférée.

Les PJs sont contactés quasi simultanément de deux manières. Pour deux affaires qui au premier abord semblent sans liens mais qui sont en réalité intimement liées...

- La première, par Enkyrr, le Haut Chaman d'Ewyrddon. Il se manifeste au bon souvenir des PJs afin d'obtenir son dû et de solder là leurs affaires... Sa requête est simple, il suffit aux PJs de retrouver les ossements d'Arawn Fenor, un des plus grands chamans des temps antiques, afin de constituer un reliquaire...
- La seconde, par un des sages diplomates du Premier Conseiller du Haut Roi de Karat-Org, Durkan Gumli en charge des relations avec les Royaumes Nains du Nord. Il souhaite que les PJs aillent régler une affaire concernant la nation naine dans l'Archipel Pourpre...

Les PJs vont donc devoir se remettre en route afin de répondre aux demandes qui leur sont formulées. Ils vont s'apercevoir que les deux buts de leur mission sont en fait liés. En effet les vahkukts, le peuple des terres nordiques du Vahlind est depuis plus d'une année sous l'influence

d'un de leur chaman noir, Önuuk Liuk, qui a trouvé un allié dans un sorcier nécromant pourpriote, du nom de Lurgios, exilé sur ces terres. Le nécromant quant à lui possède des liens avec un clan nain réputé disparu, les Azkülls...

Les deux hommes, tournés vers les Ténèbres et leur culte, n'ont de cesse que de promouvoir le mal et de le propager à la surface de Junggysgard. Pour ce faire le nécromant a convaincu le chaman d'utiliser les ossements d'Arawn Fenor, qui sont sacrés aux yeux des peuples du Vahlind, afin de lever une armée et de conquérir Junggysgard.

Bien entendu le nécromant est complètement fou et est une marionnette dans les mains d'Arïoch. Ce dernier a d'ailleurs ordonné à Baal Pacha de veiller sur les préparatifs de cette armée...

Toutefois pour asseoir leur pouvoir sur le Vahlind, les magiciens ont besoin de constituer un reliquaire avec au moins un fémur ou autre os long et le crâne d'Arawn Fenor. Ils pourront alors obliger tous les peuples à les suivre dans la guerre. Ils ont réussi à l'heure actuelle à fédérer une trentaine de tribus vahkukts, dix d'ogres et cinq tribus de centaures. Ce qui leur a permis de tester la force de leur armée nouvellement constituée en titillant le pays de Yur. Bien entendu le terrain a été soigneusement préparé par Lurgios et Önuuk Liuk. Depuis des mois ils entretiennent des contacts avec les Azkülls, un puissant clan nain soumis aux seigneurs des Ténèbres et qui n'avait pas fait parler de

lui depuis des siècles, à tel point que l'on tenait son existence pour légendaire et non véridique ...

C'est ainsi que Gruldfok Grogrund alias l'Ecarrisseur Noir, un capitaine de guerre azküll de légende fait son apparition dans cette campagne. Il est sur les terres du Vahlind afin de récupérer les ossements convoités et de mener ses hommes, ou plutôt nains, à la guerre dans cette région reculée de Junggysgard !

Chose surprenante s'il en est, leur stratégie fonctionnait à merveille car non content de compter sur leur puissance militaire, ils ont joué avec les croyances et superstitions ogres. Le résultat est ainsi à l'avenant, car ils ont réussi à soumettre pas moins de 20 clans yurites et à repousser vers le Sud au moins 80 clans ! Le bilan de ces migrations est une pagaille sans nom dans tout le pays de Yur et ce jusqu'à Moork et en Ostrynthie. Bien entendu cette déstabilisation entraîne par un effet boule de neige, des désordres et des escarmouches à Norfolk, au Tarkland, à Myrrhyn et même jusqu'aux confins de l'Empire, en effet l'invincible krak de Kanshaven serait en état de siège...

## ACTE I

Tout commence le 21 Segünn de la Saison des Glaces, alors que l'hiver a recouvert l'Empire et le Septante de son blanc manteau...

### 1- Souvenir Ewyrdde !

Alors que les PJs savourent un repos bien mérité dans leur auberge fétiche et s'adonnent à leur passe temps favoris, le sirotage de moult chopines, un événement indésirable vient troubler leur quiétude en début d'après midi.

Un détachement d'une demi douzaine de Chevaliers de la Lumière investit en effet l'auberge, ils contrôlent les identités de tous les occupants et fouillent méticuleusement le bâtiment. Ils sont à la recherche d'un jeune homme du nom d'Annk un rebelle ewyrdde ! Ils repartent ensuite bredouille. Les adeptes de la Lumière ne se montreront pas inamicaux d'un premier abord. Ils pensent qu'ils fouillent une auberge comme une autre et n'ont aucun soupçon sur les PJs. Par contre si les PJs ne collaborent pas assez à leur goût ou se montrent récalcitrants face à l'autorité temporelle et divine, les choses pourraient se gâter... Mais ils devront expliquer alors, devant la justice impériale, les raisons pour lesquelles le sang a coulé ! Si la rencontre se passe bien et que les PJs se montrent curieux et désireux de participer au bien public, les Chevaliers leur diront qu'ils sont sur les nerfs, entre les rebelles ewyrddes qui agitent leur île et la capitale de l'Empire, la situation de la Marche du Nord qui se dégrade violemment et la visite d'une délégation naine de Karat-Org à Losaz, ils ne savent plus où donner de la tête et ont remis leur tranquillité aux calendes grecques...

Les PJs devraient s'intéresser à la situation et se mettre en quête d'Annk. S'il ne le font pas Annk viendra de lui-même à l'auberge, le but de son long et fastidieux voyage dans l'Empire.

La recherche du jeune ewyrdde, quant à elle ne prendra pas trop de temps. En effet Annk s'était dissimulé derrière une large pile de bois, près de l'auberge, destinée au chauffage. Ce jeune homme d'environ 16-17 ans est exténué et souffre visiblement d'une blessure à la tête d'où le sang s'écoule. Les PJs devront lui apporter des soins ou il sombrera dans le coma pendant 1D4+1 jours. Si des soins lui sont donnés, il s'endormira jusqu'au lendemain matin.

Le lendemain, Annk cherchera à rencontrer les PJs rapidement. Après un solide petit déjeuner, il se présentera : *Je me nomme Annk, je suis un des initiés d'Enkyrr, et il m'a envoyé vers vous.*

Ensuite il entamera l'exposé de la situation :

*Enkyrr veut constituer un reliquaire avec les ossements d'Arawn Fenor pour apaiser les tensions qui secouent son île et fédérer son peuple. Il vous faudra constituer un reliquaire avec au moins un os long et le crâne. En effet les conversions au Grand Panthéon sont nombreuses et les ewyrddes se détournent du chamanisme peu à peu. Les prêtres impériaux assoient leur influence et commencent à installer un clergé ewyrdde soumis à Losaz. Bien entendu les lumineux ne l'entendent pas de cette oreille et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher la réussite de ce projet. Ils sont toutefois tenus à la discrétion et à ne pas faire de vagues car l'Empereur ne souhaite pas voir la situation s'enflammer sur Ewyrddon. L'organisation d'une telle expédition ne se fait pas à la légère et demande quelques recherches, notamment sur les dangers éventuellement rencontrés au cours du voyage, sur la manière et les moyens de s'y rendre et la géographie du terrain ...*

Une somme d'informations que la bibliothèque de Losaz pourra fournir en partie mais il faudra tout de même faire appel au Collège des Cartographes de Dar Menas pour avoir une carte fiable du Vahlind et surtout trouver un moyen sûr de s'y rendre !

Puis il continue : *Enkyrr m'a chargé de vous conseiller d'aller voir rapidement ödaa Yögg un chaman, euh spécial, qui vit non loin d'ici, à une cinquantaine de km à l'Est. Il pourra vous parler un peu plus d'Arawn Fenor. Le savoir qu'Enkyrr possède de cet illustre ancêtre se résumant à un nom !*

Puis il leur décrit l'itinéraire. Suite à cette rencontre les PJs auront le plaisir d'assister des événements étranges dans la journée :

H4 : Un Corbeau Barde est posé sur un arbre ou une barrière au bord du chemin et toise les PJs. Cette race de corbeaux à de tous temps servie comme messager des dieux ou oracle. Les nains entretiennent un profond respect et une grande estime pour ces corbeaux. Leur affinité est telle que chaque colonie naine se voit honorée de la présence d'au moins un corbeau barde, ils ont donc un bonus de 50% en Con. des Espèces Vivantes pour le reconnaître.

Leur apparence est strictement identique à celle d'un gros corbeau, on peut toutefois les différencier à leur manière de regarder fixement ceux qu'ils croisent et à leur attitude hautaine. Leur espérance de vie, qui dépasse les 500 ans montre à quel point ils sont de nature magique et intimement liés aux puissances supérieures. Il parle le Haut Elfique.

Si les PJs se montrent intéressés par lui il leur adressera la parole et leur tiendra ce discours :

*Voyez donc qui s'avance, serait ce de grands héros ou des faibles qui failliront avant même les glaces du domaine des Dieux ? Quoi qu'il en soit vous allez réveiller de sombres souvenirs et vous attirer le courroux des Ténèbres !*

Le corbeau se nomme Uggin et il pourra éventuellement discuter avec les PJs, mais pas trop longtemps, s'ils réussissent un jet sous CHA + Niv.%, les nains auront une chance de CHA x 3 + Niv.%. Sa conversation restera vague, mais les PJs pourront apprendre qu'ils sont suivis de plus ou moins loin par une partie des dieux et qu'ils pourraient bien trouver chez les seigneurs des Ténèbres de puissants ennemis. Quoi qu'il en soit l'embrasement du Septante pourrait bien être entre leurs mains...

Et finira de la sorte : *Prenez garde la partie d'échec a commencé !*

H6 : En soirée le soleil se relève durant une dizaine de minutes après son coucher ...

## 2- Ödaa Yögg

Peu de temps après leur départ, alors qu'ils sont en route en direction de chez Ödaa, ils aperçoivent un Korrigan armé et facétieux se disputant avec un Minotaure buté et puissant à proximité de l'endroit où se trouve les PJs, à leur vue les deux compères s'arrêteront puis les salueront comme s'ils les connaissaient ... La suite de la rencontre dépend des PJ, normalement l'affaire devrait en rester là, les deux compères disparaissant dans les bois ...

En suivant les indications d'Annk, les PJs arriveront à la hutte au fond des bois où vit Ödaa. Un jet Délicat sous Voir permettra aux PJs de déceler un panache de fumée au loin ... C'est la hutte d'Ödaa qui a été transformée en bûcher par les lumineux ! Puis c'est un festival de surprises :

- Première surprise Ödaa est un orque !

- Deuxième surprise, il vient d'être capturé par une escouade d'une quinzaine de lumineux qui l'on mis en cage. La cage a la particularité de contenir 3 kg d'Angyll, elle est donc capable d'absorber 75 PdM dans un rayon de 10 m !

- Troisième surprise, les PJs ne tomberont pas nez à nez avec les chevaliers de la Lumière pour la bonne raison que le korrigan et le minotaure les avertiront 5 minutes avant d'arriver chez Ödaa, du moins si nos vaillants PJs ne les ont pas tués. L'avertissement sera rugueux et pourra prêter à confusion avec des PJs sanguins...

Le minotaure se mettra en travers du chemin et le korrigan agité essaiera de parler aux PJs en Sylvain, ou avec un langage des signes improvisé, bien sûr l'incompréhension l'énervera et il n'hésitera pas à donner des baffes à l'idiot qui ne fait aucun effort pour comprendre !

Peu d'alternatives s'offrent aux PJs, il va falloir affronter les lumineux ... Par contre les PJs seraient bien inspirés de camoufler leur victoire en lâche attentat contre les forces du progrès !

Une fois Ödaa libéré, il les conduira dans une cache sûre, une caverne plus éloignée dans la forêt. Tout ce temps là il

refusera tout dialogue et remettra à plus tard la discussion, il disparaîtra à maintes reprises dans les sous bois, grimpera à un arbre ou deux, mangera une poignée ou deux de mousse terreuse en cours de route, fera demi tour 2 ou 3 fois et se permettra une pause caca. Là il mandera à ses gens, le minotaure et le korrigan, de préparer quelque festin et les couches de tous pour la nuit.

Une fois tous installés au coin du feu devant leurs assiettes, Ödaa leur demandera la raison de leur venue. Puis il leur demandera trois pièces de monnaie en or prétextant de lire la trame du temps dedans, puis il pourra leur dire ceci :

*Sur Junggysgard, Arawn Fenor vécu, dans la trouble période où son indépendance Lormyr obtint, face aux légions melnibonéennes il y a plus de 600 ans. Originnaire de Kymr ce puissant chaman était. Afin de soulever les hommes contre le joug melnibonéen il parcouru l'Empire et les terres qui aujourd'hui le forment. Les complots melnibonéens et de certains lormyriens les jalousies, hélas à l'exil dans les terres inhospitalières du Vahlind l'ont conduit, devant sa puissance et après avoir son œuvre achevée, tant était menacée sa vie. Du Nunavik les Plaines, près du Vahlind les Glaciers, son lieu de résidence devinrent, puis par une tribu vahkukt son adoption fût.*

*Ses ossement, aujourd'hui révévés, dans Nuurabagh le lieu sacré se trouvent, du Vahlind les Glaciers dans des territoires tabous. Seule conservée une phalange d'Arawn Fenor fût et transmise d'inuk à inuk par sa tribu.*

Ödaa fera un tour de Passe Passe durant son monologue afin d'escamoter la monnaie, puis s'exclamera : *Oh, les pièces disparues, jamais arrivé cela ne m'était. Une importance capitale votre question devait avoir ...*

En fait c'est tout ce que sait Ödaa et il ne pourra rien rajouter sur le Vahlind ou autre chose. Et le coup des pièces va lui permettre de se renflouer. Par contre il leur donnera 6 Baies Nourricières chacun, qui ont une date de péremption à 23 jours, voir le Livre de Magie, sorts de Chamanisme. Il attendra bien sûr de son don un petit geste. C'est tout ce qu'il pourra faire pour eux, toutes ses possessions ayant été brûlées. Par contre il pourra user du sort *voyage par les arbres* pour permettre aux PJs de regagner rapidement Losaz :

*Un vieux chêne je connais, du Quartier des Temple sur une place il est. Y transiter voulez vous ?*

S'ils acceptent, le premier PJ fera un jet sous POU x 3, s'il est réussi le voyage se passe sans encombre par contre s'il est un échec c'est l'arrivée qui pose problème. En effet le PJ sort du chêne en question alors qu'un des miliciens du prévôt est en train de se soulager contre l'arbre...

Au MJ de déterminer la réaction du milicien une fois la surprise passée !

Il ne reste plus au PJs que de repartir pour Losaz afin de préparer leur expédition !

## 3- Nain porte quoi ?

Les jours qui suivent, alors que les PJs sont sur le pied de guerre depuis la réapparition des amis d'Enkyrr, ils sont contactés par un des membres de l'ambassade naine. Le prétexte est variable, cela peut être la renommée des PJs, un lien avec Karat-Org ou autre...

La rencontre aura lieu soit à Losaz, ce qui semble le plus probable, soit dans les environs de la capitale, tout dépend

de ce que décident les PJs. Les PJs sont donc invités par Gundar, un jeune guerrier nain anxieux, originaire de la capitale impériale, à se rendre dans le Quartier Nain, à l'auberge du Bouclier de Brünni où les attend Durkan Gumli ce soir. Il leur donne toutes les indications nécessaires pour s'y rendre, et le mot de passe : GRUNNEDOCK HERETT KASTANK PER ZARDORF, le MJ devra le dire une seule fois avant de faire filer le nain. Gundar prendra congé ensuite fort rapidement, craignant d'être suivi ! Il faudra toutefois réussir un jet sous Mémoriser pour se souvenir du chemin exact, le messager délivrant son message fort rapidement. Le fait est que Gundar a raison, il est effectivement suivi et un jet Complexe sous Voir permettra de le confirmer ! Le curieux est un voleur humain qui se faufile dans la foule s'il se sent repéré, il sera impossible de le suivre, sa vitesse de déplacement passant à 15m/Rd...

L'auberge est du style discret, au fond d'une impasse, perdue dans un des nombreux pâtés de maisons du Quartier Nain. Seule une enseigne signale sa présence, elle se limite à un bouclier nain. Un nain massif répondant au nom de Arngrim, est posté à l'entrée, appuyé sur sa hache. Il demandera aux PJs la raison de leur présence ici, et s'ils se montrent courtois et de surcroît convaincants, avec le mot de passe et éventuellement un jet sous Mémoriser s'il est oublié ou incomplet, il les laissera passer, dans le cas contraire : baston !

Tout combat attirera inévitablement les occupants de l'auberge dehors et ils stopperont le combat si Arngrim est en difficulté et éventuellement si un des PJs est à l'article de la mort. Dans l'auberge les aventuriers découvrent une vaste salle abritant plusieurs tables dont une de plus de 10 m de long à laquelle sont attablés un groupe de notables nains. Une immense cheminée chauffe la salle et emplis son air d'un fumet de viande rôtie émanant du bœuf en train de cuire dans son âtre. De nombreux gardes en armes sont présents dans la salle et les PJs sont accueillis par le tenancier qui les conduit auprès de Durkan.

Il les installe à la large table puis leur sert une cervoise et le plat du jour. Passées les formules de politesses et les présentations naines Durkan attaquera ainsi : *Je suis ici avec ma suite en voyage diplomatique pour y rencontrer l'Empereur et ses conseillers. Je viens réaffirmer les liens d'amitié qui unissent l'Empire et Karat-Org et ainsi sceller les antiques alliances militaires entre nos deux nations.*

*En effet la situation semble se dégrader au Nord, de nombreux convois nains reliant Norfolk à Karat-Org ont été la cible d'attaques, de plus les patrouilles envoyées par Norfolk dans le grand Nord ne reviennent plus depuis quelques mois. Le roi de Norfolk fait également part d'une certaine fébrilité belliqueuse des clans yurites voisins de sa nation.*

Le repas fini et avant d'aller plus loin il convie les PJs à passer dans une petite salle plus intime, où ils pourront finir de discuter tranquillement en dégustant une bonne bière naine de garde. Au moment de changer de salle, les PJs effectueront un jet sous Voir -100% et s'il est réussi, ils pourront apercevoir qu'un des gardes nain semble bizarre, c'est-à-dire qu'il a l'air plutôt patibulaire,

regardant les PJs d'un air menaçant et possède un grand tatouage lui couvrant tout le bras gauche. Un jet sous Con. des Mythes et Sagas pourra faire observer que le tatouage semble d'origine naine mais que jamais on en a vu de semblable !

*Un fait plus inquiétant a été récemment rapporté par des émissaires de Norfolk auprès du Haut Roi, il semblerait que le clan des Azkülls soit sorti de sa retraite et soit la source de l'agitation qui règne en Moork et en Yur... Toutefois, Durkan qui semble réellement mal à l'aise, fait part aux PJs d'un petit problème ... Le Grimoire des Rancoeurs nain qui est précieusement gardé à Orgburg s'est vu amputé d'une page il y a quelques siècles, par une sombre histoire qu'il serait indécent et particulièrement embarrassant de raconter ici ou même de simplement se remémorer ... ! Le fait est que la page manquante donne tout un tas de détails et d'informations concernant le clan Azküll... et qu'elle est en possession d'un des princes marchands pourpriote, qui pour le décrire brièvement est un collectionneur d'objet rare vénal et sournois !*

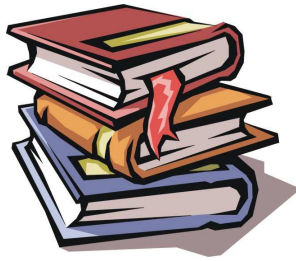
*Lano Davega a été contacté par des ambassadeurs nains et un accord de principe est doré et déjà conclu, la transaction n'attend plus que d'être concrétisée. Toutefois le prix est encore à définir mais est compris dans une fourchette entre 300 et 375 Livres Orgiennes, ce sera au mandataire envoyé par nos soins de finir la négociation du prix. Malheureusement des dissensions, mineures certes, ont éclatées parmi la noblesse naine et personne n'arrive à se décider quant à l'envoi d'émissaires auprès du marchand... Enfin aucun nain n'est à l'heure actuelle disposé à monter sur un navire afin d'accoster sur l'Archipel Pourpre ! C'est donc tout naturellement que je me tourne vers vous, votre réputation vous servant ! Si vous accomplissez cette mission la nation naine vous accordera ses honneurs et vous serez libre de mener la négociation à votre aise afin de garder la somme que vous parviendrez à conserver !*

Les nains laissent donc aux PJs le soin de racheter la page manquante du Grimoire des Rancoeurs à Lano Davega, qui est un des princes de l'Archipel. Les PJs devront se méfier de lui car on le soupçonne d'être impliqué dans la piraterie de ce royaume insulaire. Les nains leurs confient pour ce faire 375 Livres (DR) dans un petit coffre. Le poids total du coffre est de 9,5 kg dont 7,5 Kg de monnaies. Durkan demande ensuite aux PJs de lui remettre la page au port de Questie où il les attendra dans un mois, c'est-à-dire à partir du 25 Tierce de la Saison des Glaces. Il accompagne ses déclarations et la remise de la somme colossale avec toutes les menaces nécessaires pour leur faire comprendre que les nains ne rigolent pas et que si les PJs les trahissent ils se destinent à un avenir douloureux, sanglant et raccourci !

A la fin de l'entretien Durkan recommande chaudement aux PJs de rester discrets et de se méfier, plusieurs espions à la solde d'on ne sait qui ont déjà été repérés ou tués.

Il ne reste donc plus aux PJs qu'à récolter les renseignements qu'il leur faut pour la préparation de leur voyage et à se mettre en route !

## 1- Rats de bibliothèque !



Les PJs, enfin ceux qui savent lire à au moins 75%, sont donc bons pour aller collecter les renseignements qui leur seront utiles, pendant que les autres pourront céder à leurs vices...

Trois choix sérieux s'offrent à eux la Grande Bibliothèque

de Losaz, la Guilde de Magie du *Soleil d'Ithildynn* et le Quartier des Marchands.

Toutes les autres sources de renseignements sur le Vahlind, les Azkülls et Arawn Fenor s'avèreront fausses et erronées !

Les recherches menées à Losaz ne permettront pas de mettre la main sur une carte ou une description géographique précise. Les PJs apprendront en discutant avec les bibliothécaires qu'il faut qu'ils se rendent dans l'Archipel pourpriote pour trouver ce genre de renseignements, précisément au Collège des Cartographes de Dar Menas.

Durant cette recherche les PJs pourront se rendre compte qu'ils sont suivit et espionnés. Il faudra pour cela qu'ils réussissent un jet Complexe sous Voir ou autre au choix du MJ s'ils se méfient, ou Voir -100% s'ils ne sont pas ou peu méfiants. Il s'agira de 3 voleurs et d'un assassin, à la solde des Azkülls, qui préparent leur coup avant d'entrer en action.

## ► La Grande Bibliothèque de Losaz

Elle appartient à l'Eglise d'Arkyn et est sous le contrôle des Chevaliers de la Lumière. Son accès est payant, dans le cas de figure, où l'accès demandé ne concerne que la salle de Cartographie & Géographie, il en coûtera 5 DA. S'il s'agit de rechercher des renseignements sur les Azkülls et Arawn Fenor le prix sera plus conséquent, et 50 DA seront demandés pour accéder à la salle Occulte. De plus ils seront surveillés de près par un prêtre ou novice. Les PJs ont bien sûr intérêt à ne pas être recherché par, ou être en conflit avec les Chevaliers de Justice...

Quoi qu'il en soit au bout de chaque jour de recherches littéraires les PJs devront jeter les dés sous POU x 3 à chaque réussite les renseignements disponibles sont :

- Sur le Vahlind, *Le Vahlind est en fait un ensemble de terres au relief et aux paysages varié. La partie du Vahlind qui est connue et citée dans les mythes et sagas de Junggysgard ne représente en fait qu'une petite partie des terres de cette région du monde. En effet seul de rares marins tarklanders ou pourpriotes connaissent un peu plus l'étendue de ces terres. Ces terres seraient également habitées par des tribus nomades sauvages, une certitude cependant est que le froid et sa compagne la glace règnent la bas en maîtres !*

*Le Vahlind commencerait dans la Grande Forêt du Nord. Les Glaciers du Vahlind sont selon de nombreuses légendes, le bord du monde. Géographiquement parlant cette région est le pôle Nord de Junggysgard ce qui*

*explique sa forte activité magnétique. De plus sa position cosmologique la situe aux carrefours des plans Terrestre et Divin, impliquant de fait une concentration particulièrement entropique des flux de magie.*

- Sur les Azkülls, il n'existe aucun document, seule une petite mention dans un livre traitant de l'histoire naine les signale comme étant un mythe destiné à effrayer les enfants !

- Sur Arawn Fenor, tout document et archive ont été supprimés, seul un livre gardé dans la bibliothèque de l'Empereur en fait mention.

► La Guilde de Magie, le *Soleil d'Ithildynn*

C'est la plus puissante guilde de mages de l'Empire et la plus prestigieuse. Son entrée sera interdite aux non membres. Et les membres eux même doivent montrer patte blanche pour y avoir accès...

A la fin de chaque jour de recherches, ou à chaque don de 100 DA, les PJs devront jeter les dés sous POU x 3 à chaque réussite les renseignements collectés sont :

- Sur le Vahlind, les informations disponibles sont les même que celles de la bibliothèque. Elles insistent toutefois sur le dernier point, la position cosmologique et son influence instable sur la magie...

- Sur les Azkülls, *Le puissant clan Azküll est un mythique clan nain qui fit alliance avec les Dieux des Ténèbres dans des temps immémoriaux ...*

*Après la guerre qui l'opposât à la nation naine, il périt par les armes et sombra dans l'oubli, toutefois pour les plus sombres et pessimistes des bardes et conteurs de sagas il resta suffisamment de survivants pour qu'ils n'aient de cesse de le relever...*

*Son existence tient plus aujourd'hui du mythe que de la réalité dans la nation naine, les mères naines s'amusant même à raconter des histoires d'Azkülls aux enfants récalcitrants !*

*Hors de la nation naine leur existence sombra dans l'oubli général, il y a déjà fort longtemps.*

- Sur Arawn Fenor, les propos d'Ödaa Yögg sont totalement confirmés.

## ► Losaz la magnifique, 265 000 habitants, milice prévôtale de 1 600 hommes.

Cette cité immense et bouillonnante d'activité offre de multiples opportunités de rencontres. Des gens venant de tout le Septante se croisent ici mais également issus de toutes les races humanoïdes intelligentes de l'Empire. Ce qui contribue à sa beauté, tout comme en partie du moins, la Grande Bibliothèque qui domine la cité depuis la ville haute. La majorité des bâtiments utilisent la pierre et les colombages de bois et terre pour leur structure, donnant son air caractéristique à la cité. La ville est divisée en de nombreux quartiers où les prévôts font régner l'ordre à l'aide de la milice. Le bailli est le maître de justice de la métropole impériale et ne doit de comptes qu'à l'empereur lui-même, ce qui en fait un des puissants de l'Empire.

Si les PJs se rendent dans le Quartier des Marchands et prennent le temps de discuter avec des marchands, en finesse, ils apprendront que le meilleur moyen de se rendre dans le grand Nord, est de transiter par l'Archipel des Cités Pourpres. En effet de nombreux marchands pourpriotes sont

établis dans le seul comptoir du Vahlind, qui est aux mains des tarklander. Toutefois il existe une autre méthode qui consiste à passer par voie terrestre en passant par l'Est. Il faudra pour cela rejoindre le krak de Kanshaven, traverser une partie de la Forêt de Troos, Norfolk puis Yur !

Si les PJs se renseignent sur leur voyage a destination de l'Archipel Pourpre, ils apprendront que le plus rapide moyen de s'y rendre est d'appareiller du port de Questie, dans les Baronnie. En effet des navires relient souvent la cité à Dar Menas et Burgos. Il suffira de payer un marchand pour qu'il les emmène sur son bateau.

Il est à noter que les pérégrinations de nos PJs en ville vont attirer les voleurs, comme le miel avec les mouches. Ainsi à chaque jour passé dans la cité chaque PJ devra jeter 1D100 sous POU x 3 ou se voir délester d'un objet ou de sa bourse par un pickpocket ayant une maîtrise de sa compétence à 115%, à moins qu'ils se méfient auquel cas le jet se fera sous POU x 5 et le pickpocket pourra se voir affublé d'un malus à ajuster suivant les dispositions prises par les aventuriers.

Si cette partie de la campagne est relativement calme, les PJs seront toutefois confrontés à deux problèmes :

- Une nuit alors que les PJs dormiront ou seront occupés à quelque activité ludique, un groupe de 3 voleurs et un assassin chevronnés à la solde des azkülls essaieront de s'emparer du coffre nain et de tuer un ou des PJs tant qu'à faire. La cible de l'assassinat sera préférentiellement le PJ qui aura le plus connaissance de la situation ou qui semble être le chef. Les voleurs et l'assassin ne sont que des mercenaires ne connaissant pas leur commanditaire, les capturer afin de les faire parler ne servira donc pas à grand-chose...

- A un moment, choisi par le MJ, les PJs recevront la visite anodine d'un champion des Ténèbres nommé Argaiil Torg qui sera en fait sous l'effet du sortilège *Déguisement*.

Il a pris l'apparence d'un homme bedonnant d'une trentaine d'années qui semble mesurer 1m65. Il se présentera humblement à la manière d'un prêtre, vêtu d'habits civils rouge, portant une dague à la ceinture et une canne, mais une aura de puissance émane de lui. Il saluera les PJs et leur serrera la main, ce faisant il piquera à l'aide d'une bague prévue à cet effet un des PJs. La goutte de sang ainsi prélevée permettra à un de ses démons de suivre les PJs à tout instant... D'un abord plutôt agréable il proposera une promenade aux PJs et d'un ton doux et calme leur dira ceci tout en marchant, avant de s'en aller :

*Mes doux sires, je me dois de vous mettre en garde vis-à-vis de vos fréquentations. Je me suis en effet laissé dire que vous étiez entourés de faibles et de mécréants qui n'ont de cesse que de vous attirer dans l'hérésie et la profanation.*

*Mon seigneur et maître m'ordonne de vous convaincre que vous êtes dans l'erreur et de laisser là ces vaines recherches qui ne pourront que mettre vos vies en péril... de même que vos âmes, le regard des dieux s'étant dorénavant posé sur vous ! Mais mon seigneur et maître dans son infinie empathie s'intéresse à vous et me permet*

*de vous faire entrevoir une parcelle de vérité si vous le souhaitez ...*

Argaiil propose une entrevue dans un temple éloigné d'une centaine de kilomètres de la capitale pour une cérémonie de changement d'alignement !!!

Si on lui demande qui est son maître, il restera très évasif, le désignant comme le glaive divin, celui qui fait rayonner la loi divine ou le commandant suprême des armées divines ...

Il parle en fait de **Baal Pachha** !

Si les PJs acceptent l'invitation, ils devront se mettre en route rapidement et Argaiil leur donnera un lieu de rendez vous facile à trouver à moins de 10 kilomètres du temple. Ce dernier monte un destrier infernal et les attendra à l'endroit indiqué avec son apparence magiquement travestie mais reprendra rapidement son apparence en s'excusant auprès des PJs de s'être grimé de la sorte. *En effet les infidèles et les âmes perdues qui se débattent dans leurs existences misérables au sein de l'Empire n'ont pas assez de cervelle pour entrevoir la véritable lumière...* Argaiil mesure en fait 1m85 pour 98 kg, il est couvert d'une cote de maille noire et porte un heaume, laissant ainsi voir sa véritable nature de seigneur runique plutôt que de prêtre. Les PJs pourront également rapidement s'apercevoir qu'une douzaine de Cavaliers Wärgs les suit à travers bois à portée de flèches !

Le temple en question à l'air d'une maison forte perdue dans la campagne de la Province de Losaz. Y sont présents un prêtre de **Baal Pachha** et son novice, 18 mercenaires lormyriens (dont 10 arbalétriers), 12 orques cavaliers wärgs, 6 uruzs et 3 démons du 4° Cercle, il ne nous reste plus qu'à souhaiter bonne chance aux PJs...

## 2- En route, bon sang !!!

Une fois leurs préparatifs terminés les PJs devraient logiquement se rendre à Questie avant de rejoindre les Iles pourpriotes par voie des mers.

### ► *Petit Rappel : Exposition aux Eléments...*

*Un aventurier exposé à un froid glacial (au-delà du niveau acceptable) sera 2 à 4 fois plus sujet aux jets sous FAT.*

*Un personnage exposé aux limites de températures testera sa FAT au bout d'une heure s'il est correctement équipé ou trois tours, puis en plus des malus infligés par la fatigue, il perdra 1D3 PdV par heure d'exposition avec un équipement correct ou 1D3 par demi heure à moduler suivant l'équipement.*

### Tableau des Températures

Températures	Degrés C°.
Moyenne optimale	17/25
Niveau acceptable	8/32
Limites	-10/45

• Losaz – Questie, 750 Km, 12 jours et demi de voyage en marche forcée harassante ou 11 à 5 jours à bonne allure en cheval.

C'est une région composée de plaines fertiles et de vastes étendues vallonnées et enneigées, la dernière partie fait

place à un paysage côtier de forêts vallonnées et de larges plages de sable blanc.

Cette partie du voyage sera presque calme si le PJ qui guide ses compères réussit un jet de dés sous POU x 5 à une fréquence définie par le MJ.

Si le jet est raté les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-2	Smilodon affamé en chasse, il passera à l'attaque en fin de journée alors que les PJs sont en train de monter leur camp ou au petit matin.
3-4	10 Voleurs de grand chemin, une embuscade (75%) sera tendue en début d'après midi. Ils pourront aisément être mis en déroute vu la valeur au combat des PJs.
5-6	Contrôle routier de Chevaliers de la Lumière, ils sont un demi quintys c'est à dire un chevalier runique, 5 templiers, un sergent et 18 hommes d'armes comprenant des arbalétriers. Ils bloqueront un pont ou autre passage obligé. Ils prélèveront au passage un péage d'1 sou de cuivre par jambe (ou patte)...
7	Troupe de 12 Orques en maraude, la rencontre sera totalement fortuite au détour d'un bosquet.
8	Troll en chasse, il tend une embuscade (55%) dans la matinée
9	Un petit Baron local se montre agressif et souhaite soulager les PJs de tout surpoids monétaire. Il est accompagné d'une dizaine de guerriers...
10	6 Cavaliers Wärgs d'Argaill, il vont tester la force des PJs en prenant le moins de risques possible...

Quoi qu'il en soit les PJs rencontreront obligatoirement une délégation Azküll qui les attend sur la route. Si au premier contact ils ne se montreront pas hostiles et essaieront la ruse, la situation dégènera rapidement devant tout obstacle venant des PJs.

Une troupe naine de 8 azkülls se présente donc aux PJs avant qu'ils atteignent leur port d'embarquement pour l'Archipel Pourpre. La rencontre à lieu en rase campagne sur un chemin éloigné de tout village ou hameau en début de soirée alors que la nuit tombe. Ils veulent récupérer le coffre sous prétexte qu'un accord a finalement été trouvé parmi les nobles de la nation naine et que ce sont eux qui sont maintenant en charge de cette mission ! Pour preuve ils connaissent le mot de passe nain qui a servi aux PJs pour rencontrer Durkan et le leur donne : GRUNNIGDECK RETT ZABAK PARDORF, même si l'info est fautive, les PJs devront tester leur compétence Mémoriser à moins qu'ils se souviennent du mot de passe... Un seul des azkülls, qui semble le chef, parle avec un fort accent aux PJs, en effet les autres ne pipent pas un mot de Commun...

De plus un PJ observateur pourra remarquer avec un jet Surhumain sous Voir réussi, que les nains ont l'air plutôt patibulaires et qu'ils possèdent tous un grand tatouage leur couvrant intégralement un bras, la tête ou autre. Un jet sous Con. des Mythes et Sagas pourra faire observer que

le tatouage semble d'origine naine mais que jamais on en a vu de pareil ! Cette info les mettra en relation avec ce qu'ils avaient déjà pu apercevoir à l'Auberge du Bouclier de Brünni...

Se passera ensuite ce qui doit se passer...

Si les PJs remettent le coffre et son contenu aux azkülls, ils peuvent considérer cette partie de la campagne comme perdue et ils seront impitoyablement haïs par la nation naine dans son ensemble. Leurs noms seront inscrits dans le Grimoire des Rancoeurs et ne provoqueront qu'haïne et violence de la part des nains lorsqu'ils se rencontreront !

- Questie, 20 500 habitants, milice prévôtale de 125 hommes.

C'est la capitale de la province des Baronnie, cette cité tient surtout sa réputation de ses vignobles et ses fêtes des Vendanges Nouvelles où le vin coule à flots. Mais la ville sait également se montrer sage notamment par l'entremise de son collègue des érudits réputé dans tout l'Empire.

Questie est une cité typique de l'Empire, cela se traduisant par une administration et un clergé impérial très présent et un plan urbain calqué sur celui de Losaz. L'architecture utilise essentiellement le bois et le torchis pour les bâtiments d'habitations et l'usage de la pierre est plus répandu pour les lieux de culte et bâtiments officiels. La particularité de la cité est sa population fortement brassée. En effet moins de la moitié des habitants de la ville sont issus des Baronnie, l'autre partie étant originaire des quatre coins de l'Empire. Si la cité affiche une certaine prospérité et un visage accueillant, elle le doit avant tout à l'Empire car c'est lui qui a permis le développement de la cité en pacifiant son territoire et en mettant au pas la noblesse belliqueuse des Baronnie.

L'économie de la cité est essentiellement tournée vers le vin comme dit plus haut mais également le bétail et les produits de l'agriculture. Ce qui suffit à attirer dans ses murs et son port de nombreux marchands impériaux mais aussi pourpriotes ou ilmiorais. De nombreux marchés se tiennent quotidiennement dans la cité et une fois par semaine à lieu le grand marché au bétail. Il est à noter que la cité a vu se développer un commerce non négligeable de textiles et d'épices en provenance des pays voisins de l'Empire à destination de Losaz pour la plupart.

Au niveau religieux la cité accueille en son sein deux temples majeurs, un de *Galadriel* et un de *Parnos*, mais également un temple ou sanctuaire de chaque dieu composant le Grand Panthéon. Il est à noter qu'une petite guilde de mages locale est également présente, elle se nomme *La Fleur des Lunes* et reconnaît la primauté du *Soleil d'Ithildynn*.

Le port de cette capitale provinciale s'il est modeste n'en reste pas moins actif et est source de travail pour de nombreux questois. La plupart des navires y mouillant battent pavillon impérial, pourpriote ou ilmiorais.

Au niveau culinaire Questie se distingue par une nourriture variée et raffinée, ainsi les maîtres cuisiniers questois sont recherchés par les grands de l'Empire.

Si la cité compte une arène, elle reste modeste comparée aux autres arènes de l'Empire. En effet dans les Baronnie la majorité des jeux de combats et joutes se font sur les places publiques où l'on installe des lices pour délimiter les

zones de combat. De nombreuses joutes sont organisées notamment durant les semaines saintes et lors de visites d'ambassadeurs ou de grands de l'Empire.

Le Duc des Baronnie possède un palais dans la cité mais y séjourne rarement, préférant ses châteaux de chasse dans la campagne de la province ou la vie à la cour impériale.

La garde de Questie est bien entraînée et disciplinée, et peut compter sur un contingent de Chevaliers de la Lumière en cas de coup dur ! Les troubles fête et hors la loi sont conduits devant le tribunal impérial, mais s'ils opposent une forte résistance à la milice ils sont généralement mis à mort sur place en guise d'exemple...

Les PJs peuvent dénicher un navire pour le voyage jusqu'à l'Archipel Pourpre dans le port, les PJs devront jeter les dés sous Eloquence ou CHA x 4 auprès des différents capitaines ou seconds qu'ils rencontreront, s'ils réussissent ils trouveront une Caraque, « L'Espadon Pourpre », le capitain de ce navire marchand, Sanche Ido (Marin niv. 7, POU 14) appareillera dans 24 à 48 heures pour Dar Menas, selon le désir du MJ, et le coût sera de 200 DA/pers frais de bouche compris, un jet sous Marchander réussi pourra faire baisser le tarif de 50 à 100 deniers...

Lors de leurs pérégrinations dans la cité les PJs seront sujet à toute sorte de rencontres, effectuer un jet par jour...

1D12	Rencontre
1-2	Rien de spécial !
3	Pickpocket maîtrisant sa compétence à 99%.
4	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable...
5	3D8 mendiants très agressifs ...
6	Patrouille de 2D6 miliciens, et un sergent ...
7	Procession religieuse toutes les rues bloquées dans le quartier
8	1D6 guerriers ivres, qui cherchent la bagarre
9	Exécution publique par écartèlement, la place est bouclée par des hommes d'arme
10	Grande foire au bétail, plus de place dans les auberges, pickpockets, rues engorgées et autres aléas
11	Tournoi en l'honneur du Duc, ambiance chaude dans la ville à cause des nombreux guerriers qui sont attirés pendant ces 3 jours ...
12	Jeune baron belliqueux de niveau 1D10 et sa suite de 4 guerriers niveau 5

• Questie – Archipel des Cités Pourpres, 10 jours de navigation.

C'est une navigation le long des côtes dans son ensemble. Le paysage se fera plus changeant entre les côtes impériales et celles de l'Archipel avec une végétation nettement plus marquée de type méditerranéen et un climat plus clément toutefois bien que la neige ne couvre pas le pays le temps est assez frais avec environ 8°C.

Durant le trajet Sanche Ido doit jeter des dés sous POU x 3, si c'est un échec les PJs auront droit à une rencontre aléatoire sur la table ci-dessous :

1D10	Rencontre
1-3	Navire pirate pande, ils sont hostiles. Trirème de 160 esclaves, et 55 pirates, 1 baliste...
4-5	Tempête de FOR 50, jet de résistance FOR + TAI du PJ vs FOR du vent ou chute. Endommagera le navire si son capitain rate un jet sous Manœuvre Maritime à 85%, alors vitesse /2.
6-8	Navire marchand, qui suit sa route.
9-10	Trirème de Guerre Impériale ou Pourpriote avec 50% de chances qu'ils veuillent contrôler l'Espadon Pourpre. 170 esclaves, 14 soldats et 30 marins et officiers, 1 baliste...

Ces quelques jours de navigation seront également propices à la méditation et/ou aux rêves prémonitoires et d'essence divine... En effet les dieux suivent maintenant d'un regard discret et lointain nos valeureux PJs !

Ainsi si un ou des aventuriers méditent et prient durant ce voyage, ils se verront gratifié d'un point de Destin consécutivement à une Cérémonie réalisée avec réussite.

De plus les PJs devront jeter les dés sous POU x 1 chaque nuit. Si le jet est une réussite le ou les PJs recevront un rêve d'origine divine !

Le MJ jettera 1D100 sous POU x 5 de chaque PJ, si le jet est une réussite ils entendront en songe l'avatar de leur dieu, sinon ils rencontreront un avatar d'Arroy Lann, il est à noter que les personnages athées n'auront pas d'autre choix que de recevoir la visite d'Arroy Lann :

- Les dieux de la Nature verront d'un très bon œil cette quête d'Arawn Fenor et proposeront leur aide en instruisant le PJ dans la compétence de son choix (ou de celui du MJ), il gagnera ainsi 15% si son score dans la compétence est inférieur à 50%, 10% s'il est compris entre 50 et 100% ou 5% s'il est supérieur à 100%. Ils encourageront également les PJs à poursuivre leur quête et à suivre leurs préceptes...

- Les dieux de la Lumière se montreront intrigués et curieux des PJs. Leurs gesticulations les amuseront et ils leur offriront 3 points de Destin ainsi que quelques mises en gardes contre les Ténèbres rampantes et allusions aux Azkülls ou au champion des Ténèbres... Mais également face à la possible résurgence du chamanisme et de son hérésie qui pourraient nuire aux saintes églises de la Lumière !

- Si d'aventure il est des PJs ayant la malchance d'adorer les dieux des Ténèbres ou de bénéficier d'une entrevue avec Arroy Lann, ils souffriront d'horribles cauchemars et perdront 1 point de Destin. Le cauchemar ne mettra pas en scène la déesse de manière franche, il fera plutôt penser à la Cour Céleste de manière voilée. De plus leur cauchemar diffus prendra la forme d'une mise en garde ou d'un rêve prémonitoire qui leur intimera l'ordre de ne pas mener à bien cette quête mais au contraire de détruire la page Azküll du Grimoire des Rancoeurs. Mais ce n'est pas tout dans la grande partie d'échec cosmique qui est en train de se jouer un pion gêne particulièrement, il s'agit d'Enkyrr qu'il faut impérativement assassiner de manière à faire éclater une rébellion en Ewyrddon. De plus, les PJs devront impérativement remettre le reliquaire d'Arawn Fenor à un dénommé Lurgios qui lui seul pourra ouvrir la voie au changement sur Junggysgard, c'est seulement ainsi que les



PJs pourront sauver leurs âmes et que les dieux pourront revoir leur point de vue sur les misérables vermines qu'ils sont ! Ainsi soit-il !

Cet effroyable cauchemar ne sera bien entendu pas sans effet sur la SAN des PJs et ceux-ci devront la tester avec à la clef la perte d'1D4 point sur une réussite et d'1D8+1 en cas d'échec ! De plus le PJ ne se réveillera pas au mieux de sa forme et supportera les conséquences du degré de fatigue Las...

## ACTE III

### 1- Dar Menas

199 000 habitants, milice de 1 250 hommes.

Cette riche et fantasque capitale portuaire est bâtie sur un antique port melnibonéen de l'île Major, la principale terre de l'Archipel. Cette cité est immense et démesurée, présentant une diversité architecturale stupéfiante et élégante. Plusieurs ports s'ouvrent sur la mer et les terres de Junggysgard, fourmillants d'activité jour et nuit.

Des humanoïdes venant des quatre coins du monde vivent à Dar Menas et toutes les langues de Junggysgard peuvent être entendues au détour d'une rue.

Ce qui attire tout ce monde est la souplesse des lois pourpriotes et la facilité avec laquelle le commerce est exercé. En effet tout est permis dans l'archipel à partir du moment que cela ne perturbe pas les affaires et l'ordre public, il suffit d'être discret ! Le pirate, l'esclavagiste, le voleur, le pêcheur, le paysan ou l'honnête marchand peuvent prospérer en toute quiétude, toutes les formes de commerces ont droit à une place ici.

Pour maintenir l'ordre la cité s'est dotée d'une redoutable milice surentraînée avec la faune qu'elle doit gérer chaque jour... Si la milice préfère traduire les contrevenants en justice, elle n'hésite pas à "tuer dans l'œuf" toute tentative de rébellion ou de contestation ! Ce qui contribue à sa réputation emprunte de crainte et de respect...

On trouve tout et de tout à Dar Menas, les plus grands et exotiques bordels, des tripots proposant de nombreux jeux de hasards ou paris, des temples d'Argentar dédiés aux jeux et protégés par des golems de pierre, des montreurs d'animaux rares, des orfèvres ou bateleurs d'exception, épices, mercenaires, grimoires ou encore armes... Mais pas de mages ou sorciers, du moins officiellement, ceux-ci étant impitoyablement pourchassés et exécutés... s'ils ne sont d'aucune utilité à l'un des princes de l'archipel !

Durant leur séjour dans la cité les PJs pourront se rendre compte qu'ils sont suivis et espionnés. Il faudra pour cela qu'ils réussissent un jet Surhumain sous Voir (-100%) ou POU x 1. Il s'agira d'espions d'une guilde locale, la Main Noire, qui est payée par les azkülls pour se débarrasser des PJs par tous les moyens et qui entrera en action au moment propice ...

De plus lors de leurs pérégrinations dans la capitale pourpriote les PJs seront sujet à toute sorte de rencontres, effectuer les jets sur la table ci-dessous à la discrétion du MJ...

1D20	Rencontre
1	Rien de spécial !
2	Puces, la gêne entraîne une perte de 15% dans toutes les compétences tant que l'aventurier et son matériel ne sont pas nettoyés en profondeur, jet de sauvegarde POU x 1
3	Pickpocket maîtrisant sa compétence à 99%.
4	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable...
5	3D8 mendiants très agressifs ...
6	Patrouille de 2D6 miliciens, et un sergent ...
7	Procession religieuse menée par le clergé d'Argentar toutes les rues bloquées dans le quartier par la foule de fidèles
8	1D6 guerriers ivres, qui cherchent la bagarre
9	Exécution publique d'un mage par le bûcher, la place est bouclée par des hommes d'arme ( <i>cette rencontre pourrait être mise en œuvre dès l'arrivée des PJs, s'il y a des magiciens dans le groupe afin de mettre l'ambiance...</i> )
10	Grande foire au bétail, plus de place dans les auberges, pickpockets, rues engorgées et autres aléas
11	Combats de gladiateurs en l'honneur du Prince Lano Davega, ambiance chaude dans la ville à cause des nombreux guerriers qui sont attirés pendant ces 3 jours ...
12	Diseuse de bonne aventure, mage devineresse niveau 1D20, bienveillante ou non ...
13	Les aventuriers se retrouvent au beau milieu d'une bataille rangée entre deux guildes rivales de voleurs ou de marchands ...
14	5D100 pèlerins fanatisés faisant une étape dans la ville avant de se rendre sur un lieu saint ...
15	Melnibonéen, classe et niveau au choix du MJ
16	Ambassadeur Pande et sa suite qui se frayent un passage à coup de fouets dans la foule, 50% qu'un aventurier reçoive un coup de fouet
17	Maison close très attrayante, la patronne est une barde niveau 10, les aventuriers ont 50% de chances de se faire dévaliser après avoir passé une merveilleuse soirée (jet sous INT x 3 et gain d'1D6-1% ou d'1D4-2% si échec en Donjuanisme) ...
18	Fête populaire locale, tous les commerces sont fermés pour la journée hormis les tavernes
19	Les aventuriers ont un malentendu avec deux prêtres des ténèbres de niveau 1D10 ...
20	Tempête de FOR 40 ...

Reste maintenant aux PJs le soin de régler les raisons pour lesquelles ils se sont déplacés jusqu'ici, visiter le Collège des Cartographes et conclure l'affaire naine avec Lano Davega...

Si les PJs se dirigent tout de suite vers le Prince Lano Davega, se référer à la partie correspondante...

### ► Le Collège des Cartographes

C'est une des plus puissantes guildes de Junggysgard et sa richesse est telle qu'elle sert à l'occasion de banque à certains princes ou rois ! Son Grand Maître est conseiller personnel du Grand Prince de l'Archipel et son pouvoir est immense. La guilde possède des ramifications dans quasiment toutes les capitales du monde et de nombreux ports...

Vu de l'extérieur le Collège a toutes les apparences d'une petite forteresse. Ce qui tranche radicalement avec sa présentation intérieure qui oscille entre le musée et la bibliothèque studieuse avec des airs de caserne en état de guerre...

Deux ou trois gardes sont visibles sur l'enceinte du bastion des cartographes et 5 en surveillent ses portes d'entrée et les allées et venues. De plus si un des PJ réussit un jet Difficile sous Voir il pourra repérer 3 Chevaliers de la Lumière qui les regardent.

Une fois la *Barbacane* d'entrée franchie, après avoir dû déposer leurs armes, du moins celles qui n'auront pas été dissimulées par un jet sous Dissimuler. Les PJs se retrouvent dans une large cour où sont présentes des écuries et de nombreux animaux, chevaux, ânes, bœufs et même deux griffons...

La cour donne sur *Le Bureau d'Accueil*. Il est au rez-de-chaussée d'un bâtiment en U à un étage dont les ailes sont accolées à la muraille qui ferme la cour. Cet immeuble fait face à la barbacane. L'accueil mesure plus de 64 m par 40 et de nombreuses colonnes en occupent l'espace, ces piliers ont la particularité de recevoir de l'Angyll incrusté dans de nombreux motifs les couvrant. C'est ainsi qu'environ 4 kg de ce précieux métal sont disséminés à travers la pièce. L'angyll a la particularité d'absorber les PdM de tout sort lancé dans la salle, ainsi 100 PdM par heure peuvent être ici annihilés. Un PJ pourra repérer ce détail avec un jet Difficile (-30%) en Voir puis un autre Complexe sous Con. de la Roche (-50%). Une double porte gardée est sise à l'opposé de son entrée, elle conduit vers les appartements privés du Collège.

Le large bureau bourdonne d'activité et un brouhaha couvre les conversations, il est occupé par deux larges escaliers gardés menant à la mezzanine à arcades et aux ailes de l'étage, de colonnes soutenant la mezzanine, de sièges, un long comptoir, et des scribes pourront renseigner les PJs sur les prix et les modalités de fonctionnement du collège. Sur les murs, sont affichés les expéditions en préparation, et diverses petites annonces. De nombreuses personnes sont présentes ici, des scribes bien entendu mais également des marchands, des guerriers, des caravaniers, des marins ou encore des érudits !

Obtenir des informations est ici un jeu d'enfant mais cela sera coûteux... Les PJs vont devoir s'adresser à un des scribes de l'accueil et lui formuler leur demande, dont il prendra soigneusement note. Il leur indiquera que le collège peut se charger de les convoier jusqu'à cette destination si les PJs le souhaitent. Il les enverra ensuite au Bureau des Comptables situé à l'étage à gauche de la mezzanine afin qu'ils puissent établir un devis et que les PJs s'acquittent de la facture si le devis est accepté. Une fois ceci fait les comptables renverront les PJs vers le

*Bureau de Consultation des Cartes et Portulans* afin qu'ils puissent obtenir leurs renseignements, il est situé en face dans l'autre aile.

Les tarifs sont :

- 125 DA pour un topo sur le Vahlind

- une carte peut être fournie pour la modique somme de 2 500 deniers d'argent, ou 1 750 si un jet sous Marchander Complexe (-50%) est réussi.

- une expédition peut être menée en partance de Dar Menas jusqu'aux confins du Vahlind, le prix comprendra l'acheminement en bateau jusqu'à Nuukt Havn avec l'équipage, des gardes et un chef d'expédition, un guide sera ensuite recruté sur place par le chef pour conduire les PJs là où ils le souhaitent. Les repas et le petit matériel sont également fournis. Le prix sera de 1 250 DA par personne, le voyage devrait durer plus de 30 jours jusqu'à Nuukt Havn et sera des plus sûrs... Par contre le navire n'appareillera pas avant une dizaine de jours, ce qui laissera le temps au climat du Vahlind d'être plus clément. L'expédition pourra ainsi éviter les glaces de la Mer Pâle !

Arrivé au *Bureau de Consultation des Cartes et Portulans*, ils seront rapidement pris en charge par un érudit qui les conduira dans un box où sont disposés des livres et des cartes. Le bureau en lui-même est spacieux avec des dimensions de 20m x 50. Trois portes permettent d'y accéder et d'en sortir, la première est celle qui donne sur la mezzanine, la seconde donne sur une salle de gardes et la troisième permet d'accéder à une des tours du Collège.

Au sujet du Vahlind, ils pourront savoir ce qui suit, s'ils réussissent un jet Délicat sous Parler Commun (-15%), en effet l'accent pourpriote bien que chantant à tendance à rendre les autochtones difficile à comprendre... Si le jet est un échec le MJ devra déformer le texte ci-dessous !

*Le Vahlind est en fait un ensemble de terres au relief et aux paysages varié. La partie du Vahlind qui est connue et citée dans les mythes et sagas de Junggysgard ne représente en fait qu'une petite partie des terres de cette région du monde. En fait elles sont divisées en trois régions, Boréalys la grande forêt du Nord, les Plaines du Nunavik où est situé le seul comptoir commercial étranger du Vahlind, Nuukt Havn qui a été fondé par des tarklanders et les Glaciers du Vahlind la partie citée comme étant cette contrée. Ces terres sont habitées par des tribus humaines nomades appelées Vahkukts dont certaines sont particulièrement belliqueuses mais également des tribus ogres et centaures. Entre eux et les glaces, une certitude, les chances de survie sans guide local sont très minces ! De plus les dernières informations que nous avons sur ces terres nous donnent à penser qu'une guerre est en cours là bas, les tribus étant d'humeurs belliqueuse et certaines s'étant rassemblées, d'ailleurs nos hommes présents à Nuukt Havn et Dhoz-Kam nous signalent des échauffourées dans les clans ogres de Yur et de fortes migrations vers le Sud et l'Est qui seraient le fait de la poussée vahkukt !*

*Les Glaciers du Vahlind sont, selon les vahkukts, le bord du monde et le lieu de résidence des dieux et des morts. La région de Nuurabagh se trouve à environ 800 km au Nord Ouest de Nuukt Havn.*

*De fait ils enterrent souvent leur plus hauts dignitaires la bas et cette région est taboue. Géographiquement parlant*

*cette région est le pôle Nord de Junggysgard ce qui explique sa forte activité magnétique. De plus sa position cosmologique la situe aux carrefours des plans Terrestre et Divin, impliquant de fait une concentration particulièrement entropique des flux de magie, les vahkukts signalent même dans leur folklore que certains dieux en foulent le sol...*

Les PJs pourront se rendre compte que les infos qu'ils viennent d'obtenir l'ont été de manière plutôt rapide comparées aux demande spéciale que d'autres clients ont faites à leurs côtés, en réussissant un jet sous INT x 3.

En questionnant le scribe du guichet sur ce fait, il leur répondra avoir la mémoire embrouillée et des difficultés à comprendre leur question, mais qu'une poignée de deniers pourraient lui rendre une certaine célérité cérébrale... Si les PJs acceptent de lui graisser la patte, il leur révélera :

*Un homme est déjà venu ici nous réclamer exactement les mêmes renseignements il y a plusieurs mois de cela voire même plus d'un an, c'est facile de s'en souvenir ce genre de demande étant particulièrement rare, vous êtes les troisièmes que j'aie pu voir en 10 ans de travail ici ! Cet homme ne s'embarrassait pas de chichis et payait rubis sur l'ongle avec de gros pourboires, on aurait dit qu'il fuyait l'Archipel, je me demandais même s'il n'était pas sorcier ! Il nous a également demandé des renseignements ou cartes d'un pays Azküill que nous avons été incapable de lui fournir, cette région n'existant pas ! Il a ensuite pris la mer avec une de nos caraques se rendant au port de Nuukt Havn dans le Vahhind... Je ne l'ai plus jamais revu... Ah oui je me souviens de son nom, c'était Lurgios ! Et nous avons appris quelques temps plus tard qu'il était condamné à être brûlé vif en place publique pour sorcellerie...*

Si les PJs se renseignent sur l'autre personne ayant demandé les mêmes renseignements, un jet Complexe sous Eloquence (-50%) sera nécessaire et le scribe qui semble mal à l'aise leur lâchera :

Sur un échec, *Je n'ai plus aucun souvenir de la personne, cela fait maintenant plusieurs années...*

Sur une réussite, *Je ne pourrai vous livrer ce genre de renseignement que contre une somme substantielle, car ma vie est en jeu !*

A peine aura-t-il prononcé cette phrase qu'il s'écroulera agonisant, un carreau d'arbalète planté dans la tête ! A ce moment les PJs joueront à leur Initiative, les passages vers les premières et troisièmes portes sont libres. Très rapidement un vent de panique va courir dans la salle et la garde être appelée ! Un PJ peut éventuellement essayer de repérer le tireur avec un jet Complexe en Voir. Si le jet est réussi, le PJ pourra apercevoir un garde et un érudit partir en courant par la troisième porte et disparaître.

Les gardes vont se montrer plutôt prompts à la réaction et 3 arriveront rapidement auprès du scribe mourant. Un autre a visiblement repéré quelque chose et se dirige en courant vers la porte de la tour...

Si un des PJ s'intéresse à l'érudit il lui dira dans son dernier souffle : *Ill la ... mmm main noire ! Arggghh ...*

Si la course poursuite s'engage entre les PJs et les assassins, ils devront emprunter l'escalier de la tour et monter à l'étage. S'ils descendent ils se retrouveront dans

le Bureau des Expéditions et pourront constater qu'il n'y a pas de trace des fuyards s'ils réussissent un jet Simple sous Voir (+25%), les personnes présentes dans ce bureau n'ayant pas l'air inquiètes ou dérangées si ce n'est par les PJs.

S'ils gravissent la tour, les PJs se retrouveront sur le toit et les remparts du Collège, toutefois la porte d'accès est fermée à clef, avec une serrure Excellente, s'ils sont d'abord descendu ou seulement en train d'être fermée par l'érudit. Dans ce cas il suffira d'opposer la FOR du PJ qui ouvre la voie aux 11 pts de FOR de l'érudit plus 8 pour la TAI de la porte pour la forcer. En cas de réussite critique l'érudit sera déséquilibré et chutera ce qui l'empêchera de fuir. Dans ce cas de figure il n'opposera aucune résistance, se laissant capturer. Toutefois il ne voudra absolument pas parler et tentera de porter un coup de Dague à un des PJ à un moment opportun, il a 75% à l'ATT et inflige 1D4+3 pts de dégâts. Il possède une bourse contenant 25 DA, 10 PA et 15 EO de plus un jet Difficile sous Chercher ou Voir pourra permettre de découvrir un tatouage représentant une main noire à la base de la nuque.

Cet épisode et ce qui suit ne manquera pas d'attirer les gardes en faction sur les toits et mettront rapidement en joue les PJs avec leurs arbalètes, laissant filer le garde assassin qui leur demandera de stopper les PJs !

Si nos ne font pas le choix que de s'arrêter et de se laisser capturer par la garde, elle n'hésitera pas à tirer...

Pendant ce temps le tueur en profitera pour tenter de s'enfuir par le toit de la tour Nord-Est en empruntant une corde et un grappin. Les PJs devront éviter les gardes pour pouvoir le rattraper puis le poursuivre en s'essayant à leur tour à l'escalade, à moins de couper la corde alors qu'il est dessus auquel cas il chutera et endurera 4D6 points de dégâts. Quoi qu'il en soit les PJs devront mettre la main dessus avant qu'il n'entre dans les pâtés de maisons qui entourent le Collège, sinon il parviendra à s'échapper dans le labyrinthe des ruelles de Dar Menas.

Le tueur espion ne se laissera pas capturer volontairement et se battra. S'il est capturé il ne parlera que sous la torture. S'il est tué les PJs pourront trouver sur lui en réussissant un jet Difficile sous Chercher ou Voir (-30%) là aussi un tatouage représentant une main noire à la base de sa nuque. Il est également en possession de 7 DA, 5 CO, 5 DR. Ce qu'il sait est mince :

*J'appartiens à la guilde de la Main Noire, je suis en mission dans le Collège afin de le surveiller ainsi que ses clients et leurs demandes. La votre est le genre d'information qui doit rester secret, je ne devais que me contenter de vous suivre mais cette larve de scribouillard s'est mise à vous parler j'ai donc dû agir...*

Si les PJs se donnent de la peine ils pourront également apprendre où se trouve la guilde et le nom de son maître, Don Astaxas. Toutefois le tueur ne donnera pas l'entrée et le mot de passe exact aux PJs et les induira en erreur.

Il dira aux aventuriers que l'entrée est la poterne à côté du portail qui donne sur la rue principale et le mot de passe est MANIGRITTA.

En réalité une autre entrée moins surveillée se situe sur la ruelle à droite de l'entrée principale, c'est le petit escalier qui permet de descendre aux caves et le mot de passe est BOTTEGUA...

Sur ce les PJs vont se retrouver rapidement encerclés par la garde du Collège puis seront désarmés et arrêtés. Ils passeront ensuite les 2 prochaines heures enfermés dans les geôles du bastion du Collège.

Si les PJs ont abattus des gardes et qu'ils refusent de collaborer avec Fangas Heinlez le maître du Collège, ils seront expédiés devant un tribunal pour trouble à l'ordre public et assassinat. L'échelle des peines ira de l'admonestation avec amende de 1 500 deniers à une peine de prison de 3 ans accompagnée d'une amende de 30 000 DA (tiens ça fait 375 Livres !)...

Sinon c'est le maître du Collège qui statuera sur leur sort. Tout dépendra de l'attitude des PJs, s'ils se montrent collaboratifs, il passera l'éponge en échange d'un menu service, démanteler la Main Noire ! De toute façon c'est ça ou le tribunal....

Les PJs devront bien sûr trouver un moyen de prouver que leur mission a été menée à son terme...

## 2- La Main Noire

C'est une guilde d'assassins et malfaiteurs spécialisée dans l'assassinat, l'extorsion et les cambriolages.



Son maître est Don Astaxas qui n'est en réalité qu'un homme de paille des Azkülls. En effet ceux ci ont créés cette guilde il y a maintenant plus d'un siècle afin de s'assurer que le Collège des Cartographes ne possède aucun lien pouvant permettre de remonter jusqu'à eux et leur pays.

Cette étroite surveillance devenait nécessaire face à ces intrépides marchands que sont les pourpriotes, leur présence aux quatre coins du monde pouvant à tout moment déboucher sur la découverte de secrets chers aux azkülls.

La Main Noire est connue dans l'Archipel, mais son existence est tenue pour légendaire et jamais la justice pourpriote n'a pu la mettre en cause ou assembler des preuves contre cette guilde sectaire.

Si cette organisation est relativement puissante elle n'en reste pas moins faillible, en effet elle s'est avérée incapable d'empêcher le Prince Davega d'entrer en possession de la page Azküll et pire encore elle n'en était pas informée. Ce sont les azkülls qui les ont tenus informés et les ont mis en état d'alerte.

La guilde si elle est puissante et capable d'agir dans n'importe quel coin de l'archipel, demeure assez restreinte

par le nombre de ses membres. En effet seulement 45 personnes forment la guilde et elle peut compter dans certains cas sur des mercenaires lorsque le besoin se fait ressentir.

Le siège de la Main Noire est situé dans le Quartier des Docks. Le bâtiment qu'ils occupent à l'apparence d'un entrepôt quelque peu délabré de l'extérieur. Si le bâtiment leur appartient dans son ensemble ils n'en utilisent qu'une petite partie comprenant la moitié du rez-de-chaussée et le sous sol, le reste étant loué à d'authentiques et honnêtes marchands...

Alors que les PJs traversent le Quartier des Docks, un Corbeau Barde sera présent dans une rue, perché sur un rebord de fenêtre. Il regardera passer les PJs, s'il l'un d'eux l'aperçoit en réussissant un jet sous Voir, il lui dira en Haut Elfique : *Vous allez au devant de grave ennuis jeunes amis, oubliez ce que la contrainte à pu vous faire croire et essayez de passer de travers à BOTTEGUA ...*

Si les PJs se rendent à l'entrepôt sur les indications du tueur, ils se rendront dans un piège... Toutefois s'ils survivent à la première pièce, les PJs pourront voir que le travail sur les portes fortes de la guilde a été accompli par des nains s'ils réussissent un jet Délicat sous Artisanat.

*La Salle de la Poterne :*

La porte en elle-même possède 30 PdA, ce qui peut sembler surprenant si l'on se fie à l'état extérieur du bâtiment et de ladite porte. De plus elle est fermée par une serrure Exceptionnelle. En fait toute la salle et la partie de la façade sont conçues comme une forteresse.

La salle est de bonne dimension, environ 10 m sur 5 et son mobilier est plutôt limité. En effet seul un large bureau et des rayonnages s'y trouvent. Divers denrées et objets sont entreposés sur les étagères, cela va de couvertures à de nombreuses bouteilles de vins, en passant par de nombreux grimoires de comptes et de contrats. Un homme est assis derrière le bureau, il a l'air d'un marchand mais il s'agit d'un assassin bien entraîné en face de lui se trouve un autre homme qui tout comme le premier est un des hommes de la Main Noire. Dans le coin face à l'entrée se trouve une cheminée où crépite le feu d'une bonne flambée. Si les PJs frappent à la porte une voix demandera de quoi il s'agit. La réponse à donner est évidemment le bon mot de passe, sans quoi le deuxième homme donnera l'alerte en tirant sur une corde qui pend du côté de la cheminée puis ira se cacher derrière l'ouverture de la porte pour attendre le meilleur moment d'agir... A moins d'un bon prétexte, comme le traitement d'une affaire commerciale, lorsque les PJs entreront dans la salle, ils essuieront rapidement une salve de 3 carreaux d'arbalète moyenne (2D6+4 dg, Att à 120%) venant des trois meurtrières situées dans le mur face à la porte et dissimulés dans des rayonnages. C'est à ce moment que l'assassin agira en attaquant dans le dos un des PJs. Tandis que le premier homme sortira de dessous le bureau une arbalète légère et une falcata. Les aventuriers auront alors 5 rounds avant d'essuyer un nouveau tir d'arbalètrie...

La seule entrée dans la guilde est située dans la cheminée dissimulée par un passage secret que l'on pourra ouvrir en actionnant le mécanisme d'ouverture. Ce dernier est un large bouton représentant un crâne de taureau sur le linteau

de la cheminée. Une fois le passage ouvert il donnera sur la Salle de Garde.

Une autre porte permet de se rendre dans le passage couvert fermé par le portail, elle est de même facture que la porte principale. Le passage mène à une large cour fermée. Deux fenêtres à meneaux et barreaux éclairent la salle, une qui donne sur la ruelle où est située la seconde entrée et une qui donne également sur le passage couvert.

#### *La Salle de Garde :*

Cette salle aux dimensions identiques à celle de la *Poterne* est comme son nom l'indique la salle des gardes des portes. Conçue comme un bastion, trois meurtrières permettent de protéger la salle annexe et trois trappes permettent de protéger l'entrée basse et le couloir qu'elle dessert. Une de ces trappes donne sur l'extérieur au dessus de l'entrée basse qui est située dans un renforcement de la façade. Un large escalier permet d'accéder à l'étage et au sous sol. A l'étage l'escalier débouche sur un semblant de couloir fermé par un passage secret. Une manette permet de l'ouvrir pour accéder à un couloir qui permet d'emprunter un petit pont qui enjambe la ruelle et rejoint le bâtiment voisin. De l'autre côté le couloir dessert un bureau et des entrepôts, un autre escalier permet de descendre sur le passage couvert.

Emprunter l'escalier vers le bas conduira également à un semblant de couloir fermé par une porte secrète que l'on peut actionner par une manette. Il débouche sur un petit couloir fermé à ses deux extrémités par deux puissantes portes, comme celle de la Salle de la *Poterne*. L'une est la porte d'entrée, l'autre permet d'accéder à l'Entrepôt.

Le mobilier est sommaire mais fonctionnel et confortable. Trois lits superposés sont présents, une table et six chaises, un plan de travail d'où un petit puit émerge, un râtelier où sont suspendues et rangées des armes et munitions pour arbalète moyenne et enfin une cheminée où mijote un ragoût de lapin. Une fenêtre à meneaux et barreaux éclaire la pièce. Elle donne au dessus de l'entrée du sous sol et peut être close de l'intérieur par de puissants volets à meurtrières.

Trois gardes sont en permanence dans la Salle de Garde et se battent farouchement. Ils disposent également d'un feu dacyrien qu'ils utiliseront en dernier recours avec les effets suivants :

- Blast dû à l'explosion, 2D6 points de dégâts non absorbable par des armures non magiques dans un rayon de 1 m et 1D6 entre 1m et 2m.

- Feu provoquant 2D6 points de dégâts par round dans un rayon de 3 m. Les cibles dans le rayon létal ont POUx2% de chances d'être partiellement touchée et d'endurer des dégâts d'1D6 par round, un jet critique indique 1 pt de dégât.

- Le gaz produit par la combustion du feu dacyrien est très toxique et entraîne 1D8 point de dégât par round (cf. Chapitre Système de Jeu, le Monde, Asphyxie). Le gaz se développe un round complet après le lancement du feu et s'étend progressivement dans un rayon d'un mètre par round. Un vent léger de FOR 20 peut chasser ce nuage.

#### *L'Entrepôt :*

Cette pièce de belle dimension, 25m par 25 est parsemée de nombreux piliers de soutènement. De nombreuses marchandises sont stockées ici. Il s'agit de ballots de laine

et de tissus, de barriques de vins, de caisses de munitions pour arc et arbalètes, d'armes diverses et encore d'épices. Une seule issue permet d'accéder au *Cœur de la Main Noire*, il faut pour cela la découvrir en cherchant du côté des larges tonneaux stockés contre le mur opposé à l'entrée. Un d'eux est fictif et sert de passage vers une porte, là encore de même facture que celles qui sont fortifiées. Le découvrir se fera avec un jet Ardu (-75%) sous Chercher ou Normal sous Ecouter pour peut que l'on se donne les moyen de les faire sonner.

Si les PJs sont arrivés dans l'Entrepôt discrètement personne ne sera présent sinon 6 hommes de main embusqués les attendront, ce qui est plus que probable...

#### *Le Cœur :*

Un tunnel descendant d'une dizaine de mètres y conduit, il est fermé par une nouvelle porte forte. Le Cœur en lui-même est une pièce circulaire de 25 m de diamètre et 3 m de plafond. Trois autres portes situées aux points cardinaux permettent d'en sortir mais elles ne sont pas visibles car cachées par des tentures. Au sol le dallage fait apparaître une main noire au centre de la pièce.

La porte Est permet d'accéder à une *Chapelle* octogonale, elle est dédiée à *Arroy Lann*.

La porte Ouest permet de se rendre dans les *Egouts de Dar Menas*.

La Porte Nord conduit aux *Appartements de la Main Noire*.

La Porte Sud est celle d'où viennent les PJs.

Cette pièce est la salle du chapitre de la Main Noire, elle est rendue confortable par de nombreux sièges faisant face à un pupitre où trônent 3 sièges et une grande table. Des bancs font le tour du Cœur et des tentures et tapisseries couvrent les murs. Ils représentent, pour certain une large main noire, pour d'autres des scènes mythologiques rendant hommage au combat des dieux des Ténèbres et une tapisserie montre une scène étrange où des nains aux blasons inconnus adoucent des humains dans cette même pièce, d'ailleurs un jet Complexe sous Chercher pourra permettre d'apercevoir une inscription en Haut Elfique signifiant DUNKELHEITT VYSALT. Bien entendu les PJs devront réussir un jet sous Con. des Mythes et Sagas pour comprendre ces représentations. Chose surprenante pour une pièce souterraine une énorme cheminée permet de chauffer cette salle, elle est située dans une partie de cette pièce visiblement dédiée aux repas car on y trouve du vin et divers jambons et fromages sur une table et dans la seule armoire.

#### *La Chapelle :*

Une porte forte ferme son accès. En plus de sa résistance la porte est protégée par un glyphe de garde qui inflige 2D8 pts de dégât d'électricité dans un rayon d'1m50. Le glyphe se déclanchera si la porte est ouverte sans prononcer le mot de passe qui est DUNKELHEITT VYSALT. De taille plus modeste, environ 7m de diamètre, et de forme octogonale, cette salle respire le mal. En effet des sacrifices humains ont visiblement déjà été pratiqués ici.

Le mobilier de la Chapelle est assez conséquent. Il est composé d'une statue d'1m représentant une femme masquée, diverses tapisseries, un ciborium, de nombreux chandeliers, d'encensoirs, de coffres et étagères ainsi que d'un autel sacrificiel, toutefois un jet sous Cérémonie sera nécessaire pour comprendre sa fonction. Des jets sous

Evaluer et Con. de la Roche permettront de déterminer que les chandeliers et les encensoirs sont d'or et d'argent. De même un PJ examinant la statue pourra déterminer de la sorte qu'elle est taillée dans une seule pierre d'onix par contre la toucher sans la cérémonie nécessaire déclenche un *Anathème*, le sort sera automatiquement lancé à chaque fois que quelqu'un le touche. Cette malédiction emplit la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée (-30% dans toutes ses compétences) pendant 1D4 jours. De plus la cible doit effectuer un jet sous SAN s'il est réussi elle perd 1D4 pts mais si c'est un échec elle perdra 1D10 pts de SAN. Dans le cas d'un jet de sauvegarde sous POU x 1 réussi, la cible doit quand même effectuer un jet sous SAN, il n'y aura aucune perte s'il est réussi mais s'il s'agit d'un échec la cible perd 1D3 pts de SAN.

Des jets Difficile (-30%) sous Chercher dans le ciborium permettront de mettre la main sur des gemmes, 1D6 diamants d'1D12 carats et 1D8 Emeraudes d'1D24 crts ainsi qu'une opale d'1D100 crts. Mais surtout ils permettront de mettre la main sur des viscères humanoïdes, coeur, poumons... qui entraîneront un jet sous SAN et la perte d'1D4 pts de SAN sur un échec !

Les étagères et les coffres contiennent des livres cérémoniels et de liturgie du culte d'*Arroy Lann*. Toutefois un jet Complexe sous Chercher permettra de sortir de tous ces écrits deux parchemins de bonne qualité contenant deux sortilèges de Sorcellerie, au choix du MJ, de Rang 1D4.

*Les Egouts :*

La porte forte permet d'accéder à un tunnel en pente douce d'une cinquantaine de mètres de long. A son extrémité et sur les 10 derniers mètres il est plus étroit, à peine 1 m de large et 1m 70 de haut et fermé par une puissante grille. Derrière s'étendent les égouts de Dar Menas. Le tunnel est équipé d'un piège déclenchant un tir d'arbalète lourde (3D6+5 dg, Att 100%) et un tintement de cloche dans les Appartements. Le tir proviendra de la partie située dessus la porte. Repérer le piège pourra se faire en réussissant un jet Surhumain en Voir et le désamorcer se fera avec un jet Délicat sous Cordes & Rouages. Une fois repéré il pourra simplement être évité en faisant un saut d'1 mètre ou plus simplement en le désamorçant depuis *le Cœur*, où est dissimulé un levier derrière les tentures à droite de la porte qui permet d'accéder aux égouts.

Trois meurtrières sont également disposées dans le tunnel permettant à des tireurs situés dans les Appartements de sécuriser cette entrée.

*Les Appartements de la Main Noire :*

Un furieux combat attend ici les PJs, car les attendent Don Astaxas, 2 de ses 4 lieutenants, 3 hommes de main et un groupe de 4 azkülls.

Les Appartements sont en fait une vaste salle de 25m par 25.

Dès la porte franchie elle donne une partie de la salle qui sert d'antichambre et où sont disposés une grande table et des fauteuils ainsi qu'une large cheminée

Des box délimités par des cloisons de bois divisent la pièce et délimitent des zones.

Dans un des murs sont creusées trois cellules de 2 m de largeur et profondeur, fermées par des grilles.

A l'opposé est situé le poste de défense qui permet de surveiller l'arrivée des égouts par des meurtrières, il sert également de couchages et de lieu de vie pour 6 hommes.

Enfin en face se situent les appartements privés de Don Astaxas composés d'une chambre et d'un grand bureau.

Les chartes de la Main Noire sont entreposés ici, elles scellent l'alliance avec les Azkülls et défini le champ d'action de la guilde. Les noms des membres sont aussi donnés dans ces parchemins. De même les liens que la guilde entretient ainsi que les affaires en cours font également partie du lot. Parmi ces affaires figure l'achat et la vente d'une esclave qui devrait arriver dans l'archipel dans quelques jours (ou est déjà arrivée, si les PJs ont déjà rencontrés le prince Davega) à bord d'un navire pirate tarklander. Le commanditaire est le Théocrate du Pandstan, l'intermédiaire est la main noire et l'associé d'affaire est le prince. Tout ceci profitant aux projets azkülls. Il est à noter qu'un jet sous Chercher devra être réussi pour trouver ces documents et un jet sous Juridisme sera nécessaire pour comprendre ces parchemins.

Un passage secret est dissimulé dans un des murs du bureau. Il est caché par une des tentures qui couvre les murs de ce box, le découvrir demandera un jet Ardu (-75%) sous Chercher et déclencher l'ouverture nécessitera un jet Difficile sous Cordes & Rouages.

La pièce dissimulée par le passage secret est le coffre de la Main Noire. Ici sont stockées les colossales liquidités de la guilde dans divers coffres. Le premier contient 3 498 Doublons et pèse 75 kg dont 5 kg pour le coffre. Le second contient 5 854 Deniers, 2 751 Pistoles et 103 Livres, il pèse 69 kg dont 5 kg pour le coffre. Le troisième contient 951 Ecus et 513 Couronnes, il pèse 15 kg dont 5 kg pour le coffre.

Si les Pjs sont arrivés jusqu'ici, ils sont maîtres de la Main Noire...

Si les PJs ont été mandatés par le Maître du Collège des Cartographes pour enquêter sur la secte ils devront ramener les chartes de la guilde en signe de réussite de leur mission. Ils seront ensuite libre de leurs mouvements, et se verront même offrir une ristourne de 50% sur le voyage jusqu'à Nuukt Havn. Si c'est le prince Davega qui a conduit les PJs jusqu'ici, ils devront lui ramener le document attestant la « livraison » de la princesse impériale, (il est dans la salle de la Poterne) afin de clore leurs affaires.

### **3- Le Prince Lano Davega**

Le Prince Davega est connu dans toute la capitale. Il possède un palais somptueux au centre de Dar Menas dans le Quartier d'Enhdra. Les PJs n'auront pas à poser beaucoup de questions pour parvenir à rencontrer le prince. Ils seront rapidement orientés vers le Quartier des Marchands où est sise la guilde du prince.

Il ne restera plus aux PJs que de rencontrer un des responsables qui les mènera rapidement vers son maître.

En effet le prince Davega attendait des nouvelles des nains...

Les PJs seront rapidement introduits dans le palais et le prince les fera attendre dans un salon où crépite une bonne

flambée. Ce salon arbore fièrement des trophées de chasse comme des têtes empaillées de griffons, de smilodons ou une mâchoire de mégalodon et des cornes de minotaure... Ils n'auront pas longtemps à attendre avant que le maître des lieux ne se montre.

C'est un homme d'une quarantaine d'années à l'air décidé et autoritaire, les cicatrices qui marquent son visage laissent supposer qu'il s'agit également d'un combattant hors pair. Le contact est plutôt amical même si le prince marque la différence de rang entre les PJs et lui-même !

Il sera surpris dans un premier temps, s'attendant à rencontrer une délégation de Karat-Org. Mais les explications données, il se concentrera rapidement sur les affaires.

Il invitera les PJs à le suivre jusqu'à un petit salon où ils pourront discuter à l'aise.

Le salon est richement décoré et particulièrement confortable offre des dimensions bien proportionnées et intimistes, une série de grandes fenêtres à colonnes donnent sur une des places du quartier. Une cheminée ornée de superbes épées chauffe la salle, et alors que les PJs s'installent le prince fait porter par des serviteurs des coupes de vin fin d'Oriel.

Le prince en viendra au fait rapidement :

*Mes chers amis, je me dois avant tout de vous tenir informé d'un point nouveau sur la transaction pour laquelle nous sommes en relation. En effet j'ai été récemment contacté par un homme qui souhaiterait lui aussi entrer en possession de l'objet pour lequel nous sommes en rapport. Hélas les lois du marché m'obligent à revoir les finalités de notre accord, cet acheteur me proposant une somme plus élevée que celle que nous avions convenue...*

*Mais rassurez vous les lois de l'archipel vous protègent étant donné que vous avez la main par l'engagement que nous avions ratifié.*

*Le prix restera donc dans la limite convenue, c'est-à-dire 375 Livres orgiennes, mais il vous faudra me rendre un menu service...*

*Il s'agit de récupérer au port marchand de Dar Menas, une marchandise que j'attends avec impatience depuis plusieurs jours maintenant. Il vous faudra faire preuve de discrétion et, euh comment dire, éviter les contrôles portuaires de marchandise par la milice locale... Un navire marchand tarklander devrait appareiller dans la nuit et vous devrez récupérer la marchandise et la convoyer jusqu'au Quartier des Docks dans la plus grande discrétion !*

*Bien, pouvons nous conclure l'affaire ?*

Si les PJs le souhaitent il pourra leur laisser quelques minutes de réflexion, mais exigera une réponse avant qu'ils prennent congé.

Si les PJs demandent qui est leur concurrent, le prince leur lâchera qu'il s'agit d'un noble local, Don Astaxas, mais encore faudra t il qu'ils réussissent un jet Délicat sous Eloquence...

Une fois l'affaire conclue, le prince renverra les PJs, et leur fera remettre les instructions de leur mission par un de ses fidèles serviteurs :

C'est-à-dire se rendre au Quartier du Port Marchand demain en fin de journée, attendre que le navire tarklander

accoste, probablement jetée 3 ou 4, leur remettre un pli du prince et récupérer la marchandise. Ensuite la convoyer jusqu'au Quartier des Docks à l'adresse... de la Main Noire ! Là ils devront se présenter comme les convoyeurs du prince et leur donner le mot de passe : EPICE IMPERIAL. Ils remettront alors la marchandise en échange de quoi ils recevront une lettre qui prouvera au prince que la transaction a bien été effectuée ! C'est alors qu'il remettra aux PJs la page Azküll contre la somme convenue.

Les PJs devront donc se rendre au Quartier du Port Marchand et y attendre le navire. Ce quartier est essentiellement résidentiel sur sa périphérie et plus industriel vers le port. Des fabriques de cordes, des ateliers maritimes et des cales sèches sont massivement présentes entrecoupées d'entrepôts, d'habitations et d'auberges. La capitainerie, qui est située dans un bastion à cheval sur la mer et le port, contrôle l'accès à la mer. En face se dresse le puissant phare de Dar Menas où brille un feu divin allumé par les prêtres d'Argentar à la nuit tombée. De puissantes murailles enserrent le port et une tour de défense, la Tour des Quais, se dresse en son centre. De là partent les quais et les jetées du port. Le port fourmille d'activité, que ce soit le jour ou bien la nuit et la milice se fait plutôt discrète même si elle est ici particulièrement présente.

Les tavernes sont plutôt folkloriques et retentissent d'un joyeux brouhaha de langues venues des quatre coins du monde.

En fin de journée, un nouveau navire s'engage dans le port, il s'agit d'un drakkar de guerre tarklander. Dans la demi heure qui suit il est amarré jetée IV. Lorsque les PJs se rendront près du drakkar, ils verront une douzaine de gardes du port sur la jetée et quatre fonctionnaires monter à son bord. Ils y resteront environ 20 minutes puis redescendront et se dirigeront vers la capitainerie accompagnés de 4 gardes, tandis que les autres rentreront à la Tour des Quais.

Les PJs seront alors libre d'aller rencontrer les tarklanders. Très rapidement ils s'apercevront qu'il ne s'agit point de paisibles marchands mais que les solides marins ont tout l'air de guerriers...

Le capitaine de l'Etoile du Nord est d'un abord rugueux mais plutôt sympathique. Il semble jovial lorsque les PJs se manifestent et se présente à son tour : Svenn Gaard Denkö, puis rapidement il donne rendez vous aux PJs dans 2 heures à la taverne du Vieux Loup de Mer d'un ton plutôt autoritaire. Le temps que les tarklanders débarquent quelques marchandises et que la nuit s'installe, pour une plus grande discrétion.

Le Vieux Loup de Mer est une taverne typique des ports d'affluence, emplie d'aventuriers et de durs à cuire. Tous les barbares et rugueux marins de Dar Menas semblent s'être donnés rendez vous ici ! Svenn Gaard Denkö attend les PJs dans une alcôve protégée par des rideaux qui permettent une certaine intimité et de la discrétion. Il semble être connu par ici et sa réputation est établie tant il est traité avec respect par les clients et les employés de l'établissement. Il est accompagné de deux tarklanders qui semblent être pour l'un son lieutenant et pour l'autre un conseiller ou comptable, il congédiera dans le même temps une charmante jeune

femme qui visiblement loue ses charmes. De plus la salle compte quelques marins de son équipage.

Svenn fera rapidement servir aux PJs une cervoise après les avoir fait asseoir à sa table. Il rentrera ensuite dans le vif du sujet :

*Eh bien messieurs je crois que je possède quelque chose qui doit vous intéresser !*

*Mais avant je dois jeter un œil sur ce que j'attends de vous. Remettez cela à mon conseiller !*

Rapidement il jettera un œil au pli et fera un signe d'approbation à Svenn, qui reprendra la parole :

*Bien, le prince a tenu son engagement, je vais donc tenir le mien...*

*Il y a derrière la taverne une remise dans laquelle se trouve votre colis, apportez simplement une cervoise à l'homme qui est devant et emportez votre bien ! Par contre prenez garde à ce qu'il ne vous échappe...*

Svenn décrète alors qu'il est temps de fêter sa fructueuse campagne et fait livrer un tonnelet de 10 litres de cervoise à sa table.

La marchandise s'avère n'être rien d'autre que la cousine de l'Empereur, Dame Galelle que le prince doit fournir au Théocrate du Pandstan pour alimenter son harem de Wamabad !

Un jet Ardu réussi sous Con. de la Guerre permettra de déduire qu'il s'agit donc d'une tentative de mettre le Sud de l'Empire à feu et à sang en déclanchant une guerre avec le Pandstan, tandis que le Nord sera lui la proie de l'ost vahkukt, créant un conflit sur deux fronts dans l'Empire !

Les PJs devront faire face à leur dilemme et agir en conséquence avec leur alignement ...

#### **4- Adios Archipel !**

Quoi qu'il arrive si les PJs sont toujours vivant après cet intermède pourpriote, ils seraient bien inspirés de se faire rapidement oublier des autorités pourpriotes car leur passage sur l'Archipel aura été tout sauf discret, ce qui à le don d'irriter ces îliens ...

Pour pouvoir quitter l'Archipel et rejoindre l'Empire il n'y a qu'une solution, le bateau !

Si les PJs ont déjà négocié avec le Collège des Cartographe pour leur voyage, il n'y aura pas de problème particulier ...

Par contre si les PJs n'ont rien de prévu, il va leur falloir trouver un capitaine qui veuille bien les embarquer, ce qui ne devrait pas poser trop de problème mais à prix honnête, cela restreint nettement les choix !

En effet entre les pirates, les contrebandiers et les capitaines peu scrupuleux profitant des étrangers pour arrondir leur fin de mois, les PJs ont du pain sur la planche ...

En gros ils devront jeter 1D100 :

01 ou 00 : un capitaine honnête ;

02-25 : un pirate, qui tentera de les vendre comme esclave ;

26-60 : un contrebandier, qui se fera malheureusement repérer par un navire de guerre impérial qui le prendra en chasse...

et 61-99 : un capitaine demandant une grosse somme (environ 300 à 500 DA par pers.) pour convoyer les PJs ...

## **ACTE IV**

### **1- Intermède nain ...**

Si les PJs sont dans les temps, c'est-à-dire qu'ils arrivent à Questie aux environ du 25 Tierce de la Saison de Glaces ils n'auront aucun mal à découvrir où est descendue la délégation naine.

En effet, une vingtaine de nains pleins aux as débarquant dans la meilleure auberge du port afin de la louer entièrement ne manque pas d'attirer l'attention !

Dès leur arrivée les PJs seront rapidement reçus par Durkan qui se montrera très pressé de découvrir l'objet de la transaction. Sitôt la page entre ses mains, il l'a confiera à son érudit et scribe afin qu'il vérifie l'authenticité de la pièce. L'attente du résultat se fera dans une certaine fébrilité, Durkan se rongant la rate à tourner comme un beau diable dans l'auberge. Au bout de 10 minutes l'érudit réapparaîtra avec un large sourire et l'ambiance se détendra dans la même mesure. L'accueil des nains sera ensuite chaleureux et prodigue, en effet dès l'arrivée du scribe, Durkan Gumli fera servir un banquet à l'assemblée et conviera les PJs à se détendre et à profiter des douceurs servie : oie farcie au sanglier, lentilles et saucisses de goret, navets farcis au bœuf, topinambour au canard et bien d'autres plats arrosés comme il se doit de cervoise tiède et de bière fraîche !

Cette « collation » durera jusque tard dans la nuit et emmènera les PJs à tester leur résistance à l'alcool...

Bien entendu la soirée peut être le prétexte à un combat loyal (jusqu'à la perte de 10 PdV) entre un ou des champions nains et un ou des PJs ...

Les noms des PJs seront bien entendu célébrés comme amis de la nation naine et Durkan s'enquerra de savoir combien les PJs ont pu empocher lors de la transaction, ce qui lui arrachera un rire hilare ou une moue de respect selon la somme gagnée ...

Il est à noter que si les PJs n'ont pas livré dame Galelle aux mains des pandes, c'est maintenant le meilleur moment pour lui rendre la liberté. En effet le Duc des Baronnie se fera une joie de rendre à l'empereur sa cousine dans sa bonne cité de Losaz.

### **2- Le Vahlind : par Tarkland ou par Norfolk ?**

La nuit de beuverie passée les PJs vont devoir s'inquiéter de leur mode de transport jusque sur les terres du Vahlind.

Les PJs ont normalement dus profiter d'un contrat avec la guilde du *Collège des Cartographes* afin qu'ils soient transportés jusqu'à Nuukt Havn par bateau.

Si les PJs préfèrent voyager par voie de terre, le voyage sera plus long et fastidieux. Ils peuvent profiter du départ de la délégation naine pour se joindre à eux et ainsi profiter de la protection et de la tranquillité que peuvent apporter ces rudes compagnons de fortune sur environ le tiers du trajet qui les sépare du Vahlind. Après quoi leurs routes se sépareront. Mais lors du voyage Durkan se permettra de mandater les PJs afin qu'ils fassent le point sur la situation



dans le Nord, notamment à Yur et au Nord des Monts Ellyrion car il semblerait que Norfolk soit actuellement menacé par une force inconnue.

❖ Voie des mers (Itinéraire Recommandé) :

Pour rappel le contrat avec la guilde leur coûtera 1 250 DA/pers. (hors Marchandage réussi à voir avec le MJ), les repas et le petit matériel sont également fournis et le voyage devrait durer plus de 30 jours. Ce mode de transport sera le plus sûr... L'embarquement doit se faire tôt dans la matinée après que leur navire, le brick l'*Ecume Pourpre*, ait fait son ravitaillement.

Le capitain du navire se nomme Lissan Madero, c'est un homme d'expérience d'une cinquantaine d'année, le visage buriné par l'écume des flots et le caractère trempé des hommes qui ont navigué sur toutes les mers des Jeunes Royaumes. C'est un Marin Niv. 18, il possède un POU de 17 et 140% en Orientation, 155 % en Manœuvre Maritime et 125% en Cartographie. Le brick embarque un équipage de 12 hommes et ses cales sont pleines de marchandises à destination du Tarkland. C'est pourquoi une escale est prévue à Barnnhäg, la capitale où la transaction sera effectuée et les cales à nouveau remplies de marchandises et de biens de première nécessité attendus à Nuukt Havn. L'escale devrait durer 3 jours...

• Questie (Empire) – Barnnhäg (Tarkland), 3 400 Km, 22 jours et demi de navigation.

Cette première partie du voyage sera relativement calme, à part le deuxième matin de navigation une alerte aux pirates pandes, en effet une birème à prise en chasse le brick au lever du soleil, mais si le capitain réussit un jet Ardu sous Manœuvre Maritime, il réussira à échapper à ses poursuivants sans dommage aucun, sinon...

Cette partie du voyage se déroule sur sa majeure partie par cabotage, le long des côtes de l'Empire essentiellement.

Le calme de cette traversée sera là propice au recueillement, ainsi comme leur précédant voyage maritime, si un ou des aventuriers méditent et prient durant ce voyage, ils se verront gratifiés d'un point de Destin consécutivement à une Cérémonie réalisée avec réussite.

De plus les PJs devront jeter les dés sous POU x 2 chaque nuit. Si le jet est une réussite le ou les PJs recevront un rêve d'origine divine !

**Table des Rêves Divins**

1D100 - CHA	Rêve
10 et moins	<b>Straasha</b> apparaît au PJ et lui tient ce discours : <i>Les Dieux sont avec toi mortel, si d'aventure tu étais en grande difficulté, implore notre clémence ...</i> (reçoit un bonus de 50% dans une compétence au choix, durant 5 Rds).
11 à 75	<b>Þozz:Mann:Lfyr</b> apparaît au PJ et lui tient ce discours : <i>Tu aiguise notre curiosité et notre intérêt mortel, ainsi nous t'accordons une indulgence ...</i> (la première blessure subie n'infligera qu'un point de dégâts).

76 et Plus	<b>Barbas</b> apparaît au PJ et lui tient ce discours : <i>Pour qui te prend tu misérable vermine, tu va apprendre à tes dépends à ne point te mêler de nos affaires ...</i> (se voit immédiatement affligé de l'Œil noir, cf. Livre du Monde, Système de Jeu, le Monde).
------------	---

• Barnnhäg, 24 000 hab., garde royale de 200 hommes et clan du Dragon de la Légion Sauvage...

Barnnhäg tranche littéralement avec les autres cités du Septante. En effet la capitale tarklandère pourrait passer pour un gros bourg rural aux yeux de la plupart des septentrionaux tant son architecture utilise le bois et la chaume et de nombreux espaces sont dévolus aux activités agricoles. Seuls quelques bâtiments sont constitués de pierres, les tarklanders lui préférant le bois.

La cité est étendue et occupe presque entièrement le fjord où elle est blottie. Un immense port et chantier naval cours tout le long de sa baie, où s'affairent de nombreux pêcheurs, artisans et divers pirates ou marins. La cité remonte ensuite sur les collines la surplombant. Sur les hauteurs sont situés les principaux bâtiments administratifs comme les temples majeurs, la forteresse du roi ou le fort du clan du Dragon de la Légion Sauvage. Nombreuses sont les maisons qui possèdent leurs jardins individuels entrecoupés de petits murets et de haies d'arbustes fruitiers. De plus il n'est pas rare de rencontrer du bétail allant et venant entre la cité et les nombreux pâturages alentours. La végétation y est également très présente tant par les jardins et potagers que par les nombreux bosquets d'arbres qui courent à travers la cité. Il est à noter que les Chevaliers de la Lumière possèdent une commanderie, composée d'une maison forte, d'un donjon, d'une chapelle, plusieurs maisons et de quelques grange le tout enfermé dans une enceinte fortifiée, dans la baie portuaire de la capitale tarklandère.

Si l'activité de la cité est très tournée vers l'agriculture comme en témoigne de nombreux silos à grains et scieries parsemés à travers la cité, le commerce ou plutôt la piraterie est également très présente et de nombreux entrepôts regorgent de denrées provenant de tous les Jeunes Royaumes. De nombreuses tavernes émaillent le paysage citadin de Barnnhäg et les brasseries se comptent par dizaines tout comme les nombreux séchoirs à poissons et à viande qui donnent à la ville son fumet particulier !

Pour les trois jours d'escale à passer dans la cité, les PJs seraient bien inspirés de se faire tout petit, en effet les tarklanders ne sont pas connus pour leur patience ou leur pacifisme...

En ce début de Saison des Fleurs, le temps est frais mais agréable et le soleil est au rendez vous.

En papotant avec les autochtones, les PJs pourront apprendre que le roi a fait envoyer de nombreux détachements berserks le long du limes car les échauffourées sont nombreuses depuis quelques semaines avec les yurites ... Mais si les PJs savent se montrer généreux (tournée générale patron !) ils apprendront également que des vahkuks, les barbares du Grand Nord, ont été aperçus dans les rangs des ogres de Yur.

Un jet de chance sous POU x 2 d'un des PJs ou bien une lueur d'intelligence, pourra les mettre en contact avec un éclaireur de l'armée royale en repos. Ce dernier pourra,

suivant les circonstances et les actions des PJs, donc à la volonté du MJ, donner des détails :

- les yurites semblent organisés et s'inscrivent visiblement dans une campagne d'usure afin de fixer les tarklanders sur le limes, ce qui ne leur ressemble pas ...
- les espions royaux signalent que parmi les ogres participant aux escarmouches tous ne proviendraient pas de Yur, ainsi certains seraient descendus des terres du Nord.
- visiblement les yurites seraient poussés par leurs frères du Nord et les vahkukts vers les royaumes humains...
- il semblerait également qu'un ou des magiciens soient à l'origine des troubles de ces régions nordiques...

Si un ou des PJs souhaitent prendre contact avec un chaman tarklander, ils seront rapidement mis sur la piste d'une jeune chamane, Siggel Orn Derbn, qui vit retirée dans la forêt à 1 heure de marche de la cité. Le premier adolescent ou jeune pré pubère rencontré leur indiquera la route à suivre, qui est au demeurant assez simple. Par contre, tous déconseilleront de rendre visite à la Légion Sauvage, en effet ses membres sont en ce moment un peu à cran car la guerre se prépare dans leurs rangs et il est de tradition qu'ils vivent reclus dans leur domaine afin de prier et de s'entraîner avant de partir au combat ...

Le MJ devra faire en sorte de motiver les PJs à se rendre chez cette chamane, quitte à le leur imposer comme un commandement divin au cours d'un rêve par exemple... En effet il s'agit là d'un piège tendu aux PJs par les Dieux des Ténèbres, ces derniers souhaitant introduire dans leurs rangs une des leurs afin de les suivre au plus près et de pouvoir récupérer les ossements d'Aravn Fénor le plus rapidement et sûrement possible. La succube est également en liens avec Argail Torg le serviteur des dieux des Ténèbres. Les PJs s'ils sont parvenus jusqu'ici ont montrés qu'ils étaient des adversaires sérieux et coriaces et qu'ils méritent donc la mort. Cette chamane qui a eut une courte existence vient d'être sauvagement assassinée par une succube, Wyoxarynn, et cette dernière à sous ses ordres un maltrön berserk, Harögg Arawugk ...

A l'arrivée à la chaumière de Siggel Orn Derbn, un calme trop perceptible se fait sentir.

La porte est entrebâillée et une jeune femme, à la beauté extraordinaire, se tiens debout au milieu de l'unique pièce. Elle est couverte de sang et est visiblement très effrayée... Si les PJs font le tour vite fait de la chaumière et fouillent un peu partout derrière les tentures et autres peaux tendues, ils pourront facilement découvrir des restes humains, une main ici, une demi-jambe là et des viscères sur les murs.

Les PJs devront à ce stade tester leur SAN tant la scène de crime est horrible, il n'y aura aucune conséquence sur une réussite mais perdront 1D3 pts de SAN sur un échec.

Siggel pourra expliquer aux PJs qu'il s'agit de sa jeune sœur Gladre qui vient d'être lâchement assassinée par des hommes de main de Woggar Mof Bneirr, un seigneur de guerre local qui lui en veut à mort. Elle revenait de la forêt et à pu se cacher dans les fourrés quand elle aperçu les

hommes armés entrer dans sa chaumière puis elle est entrée dans sa maison après leur départ.

Woggar lui en veut à mort car elle a refusé de lui donner sa jeune sœur en mariage...

Ensuite elle éclate en sanglots et supplie les PJs de l'emmener avec eux !

Si les PJs tentent de suivre des traces dans la chaumière et à l'extérieur, ils trouveront des traces de deux individus (les démons) sur un jet sous Pister ou Chercher Ardu. Mais ces traces apparaissent d'un coup et disparaissent aussi sec sans que l'on puisse deviner qui les a laissées, d'où elles venaient et où elles sont allées. A l'extérieur il n'y a aucune trace visible, même avec des jets critiques sous Pister ou Chercher...

Pour se faire embarquer, elle fera tout ce qui est en son pouvoir, en commençant par séduire un des PJs, cela devrait être assez facile avec un CHA pareil (24) et Donjuanisme à 110%...

Elle mettra également en avant ses pouvoirs magiques et tentera de convaincre les PJs de son utilité à ce niveau, pour ce faire, elle usera de *Détection de Pensée* sur les PJs après leur avoir plus ou moins extorqué leur autorisation, ce qui servira d'épreuve magique, elle dira aux PJs qu'elle connaît vaguement l'endroit où ils comptent se rendre et elle pourra les aider dans ce sens.

Enfin elle remettra aux PJs 2 potions de Soins Magiques et 3 fioles de Potion de Bonne Santé.

Bien entendu il faudra verser un petit supplément pour le voyage de cette charmante demoiselle, et celui-ci s'élèvera à 400 DA.

A part cela l'escale tarklandère sera relativement calme si les PJs sont discrets et ne font pas de vagues.

Bien entendu les chevaliers de la Lumière, se montreront très curieux s'ils reconnaissent dans les PJs des ressortissants impériaux et seront extrêmement méfiants envers eux. Ils viennent de recevoir des ordres du Pontife de Losaz et sont en train de préparer une expédition vers le Vahlind ! Ils sont donc au courant qu'un groupe de rebelles ewyrddes ou alliés essaient de récupérer quelque chose dans le Grand Nord ...

• Barnnhäg (Tarkland) – Nuukt Havn (Vahlind), 2 000 Km, 13 jours de navigation.

Cette partie sera calme car le brick a reçu l'autorisation de battre pavillon royal tarklander. Les rares navires tarklanders croisés l'éviteront donc.

Par contre le capitain devra manœuvrer souvent, dans la deuxième partie Nord du voyage pour éviter les nombreux icebergs dangereux croisés.

Un soir les PJs seront alerté par la vigie qui signalera des remous à plusieurs encablures du navire, ils laisseraient penser à un dragon de mer ... Mais après une nuit passée à veiller, il n'en est rien.

❖ Voie de terre (Itinéraire Suicidaire) :

• Questie (Empire) – Forêt de Troos, 1 600 Km, 40 jours de voyage.

Cette première partie du voyage par la terre ne posera pas de problème particulier aux PJs s'ils voyagent avec la troupe des émissaires nains, en effet l'effet de groupe dissuadera

les hors la loi de tenter quoi que se soit contre le groupe et les bêtes sauvages s'en éloigneront également... Toutefois le groupe subira des contrôles routiers de la part des Chevaliers de la Lumière, espérons que les PJs ne soient pas recherchés...

- Forêt de Troos – Norfolk, 1 000 Km, 25 jours de voyage.

Cette partie du voyage sera nettement plus tendue !

Le MJ est libre d'ajuster cette partie à ses envies, mais il devra garder en tête que la traversée de Troos n'est pas une partie de plaisir pour des humanoïdes n'y habitant pas et qu'ils seront soumis à toute une série de rencontres, pour certaines heureuses mais pour les autres plutôt malheureuses. Le MJ devra donc s'appuyer sur le Bestiaire afin de rythmer la progression des PJs avec les plus ou moins agréables formes de vies de la région ...

Le MJ n'oubliera pas non plus que le lieu est propice pour les dieux des Ténèbres et ils parsèmeront la route des PJs de nombreuses créatures ou pièges ...

Avant Norfolk le groupe des PJs devrait avoir subi de lourdes pertes, et peut être pas qu'au travers des nains les accompagnants !

Quoi qu'il en soit leurs chemins se sépareront sur les terres de Norfolk et les nains leurs donneront des conseils afin de se rendre au plus vite à Dhoz-Kam, toutefois ils devront traverser Moork ou Yur ...

- Norfolk – Nuukt Havn (Vahlind), 2 200 Km, 55 jours de voyage.

Cette partie du voyage sera de loin la plus dangereuse. En effet Moork et Yur sont en guerre et en proie à l'anarchie la plus complète. Déjà qu'en temps normal ce ne sont pas des pays réputés pour leur organisation, calme et pacifisme, là cela tourne au suicide que de vouloir les traverser. Le MJ pourra donc laisser libre cours à son sadisme !

Donc au programme hordes d'orques déchaînés, ogres sur le pied de guerre et même pourquoi pas grands prédateurs affamés en chasse ...

Le MJ accordera le voyage avec la campagne : migrations ogres, vahkukts en guerre, tribus centaures du Nord et invasions orques et ogres sur le Sud.

**Pour la description des terres du Grand Nord voir l'aide de jeu Le Vahlind...**

### 3- Nuukt Havn, enfin !

Si les PJs ont choisis la voie des mers (ce qui est vivement conseillé) ils arrivent à Nuukt Havn aux environs du 13 Prima de la Saison des Fleurs. Le climat est nettement moins rigoureux, il atteint des valeurs supportables de l'ordre de -5° à 3°C et les neiges commencent à fondre ... Sinon les PJs rescapés du voyage par terre, arrivent aux alentours du 14 Prima de la Saison du Feu... Les neiges ont fondues mais le pays est entièrement en guerre et Nuukt Havn est assiégée !

Ce comptoir est l'implantation urbaine humaine, située la plus au Nord au monde.

Ce bourg est blotti entre des vallons et la mer, et du haut de ses remparts on aperçoit la plaine à perte de vue. Seules au loin les silhouettes des monts du Vahlind déchirent le

ciel. Une chose frappe cependant, si la cité est épargnée par la neige et la glace, ce n'est pas le cas de la plaine alentour. En effet des sortilèges créent une barrière climatique sur le bourg et ses terres à trois ou quatre kilomètres à la ronde. La saison des Fleurs est donc bien installée sur la cité et les arbres bourgeonnent. Par contre au-delà la neige ne fait que commencer à fondre ...

Une chose assez surprenante est à signaler, un grand campement vahkukt est installé à quelques centaines de mètres des murs du bourg depuis quelques mois car ils fuient les troubles de l'intérieur des terres. En temps normal les nomades ne s'approchent du bourg que durant la Saison du Feu.

Les PJs trouveront tout l'équipement nécessaire à leur expédition ici :

Fourrures, lampes, ustensiles de cuisine, tentes, traîneaux, chiens et autres objets utiles...

Une fois l'*Ecume Pourpre* amarrée au port, le capitain Madero convie les PJs dans sa cabine. Là il leur indique que le sanctuaire vahkukts de Nuurabagh est situé au Nord Ouest de Nuukt Havn à environ 800 Km, soit à peu près 20 jours de randonnée à traîneau. Il leur indique ensuite que le guide du collège tiens ses quartiers à l'auberge du *Bakötk Exalté*, ils n'auront qu'à se présenter à lui de la part du Capitain, il se nomme Gorysonn Loof Mpegg. Puis avant de libérer les PJs, il les salue chaleureusement et leur souhaite bonne chance.

Le bourg est blotti sur lui-même et ses rues sont étroites pour la plupart. De nombreux tarklander vivent ici et les PJs pourront très vite repérer la présence de guerriers berserkers, sur un jet sous Voir réussi. En effet le roi du Tarkland a dépêché dans cette colonie une compagnie entière, soit une centaine d'hommes, de la Légion Sauvage afin de défendre le bourg en cas de danger.

Le reste de la population est essentiellement composée de pourpriotes, ce qui donne à la cité son cachet si particulier avec ce mélange culturel.

Les PJs vigilants pourront également apercevoir, s'ils réussissent un jet sous Voir, des Chevaliers de la Lumière. L'ordre a en effet décidé d'envoyer un quintys, soit une cinquantaine d'hommes, dans les terres du Nord afin de mesurer l'importance du danger que font courir les nomades nordiques sur les riches terres du Sud. Cette escouade a également une mission secondaire : mettre la main sur des rebelles ewyrddes qui devraient transiter par Nuukt Havn, nos PJs quoi !

Trouver le *Bakötk Exalté* ne posera pas de problème particulier aux PJs, en effet celui-ci est la plus grande auberge du bourg et elle est située sur la place principale juste en face de la maison du Hovdig, ou bourgmestre. C'est une large bâtisse de forme ovale percée de quatre porte et haute d'environ 6 m. Le rez-de-chaussée accueille une unique pièce avec en son centre un énorme foyer où crépite un feu fort agréable. L'étage quand à lui abrite les chambres et dortoirs de l'auberge.

Une cinquantaine de client sont présents dans la taverne à l'arrivée des PJs et tous dévisagent ces nouvelles têtes, en effet les étrangers sont plutôt rares et attirent toujours

l'attention. L'ambiance est plutôt fébrile dans la taverne, de même que dans le bourg d'ailleurs.

Trouver Gorysonn sera relativement simple, tant il est connu par ici. La première personne, à qui les PJs s'adresseront, sera dans un premier temps relativement méfiante mais se détendra rapidement si les PJs lui disent qu'ils viennent de la part du *Collège des Cartographes*. En fait Gorysonn est présent dans la salle, il est attablé et est en train de jouer aux dés. La partie est enragée et de jolies sommes sont mises en jeu. Quatre autres joueurs sont présents à la table et la partie est à 30 deniers.

Leurs compétences Jeu sont respectivement à 109% - 141% - 103% - 96% - 89% ; la partie sera gagnée par celui qui obtiendra le plus de réussite sur une suite de trois jet Ardu (-75%), qui pourra empocher les mises.

Une fois la partie terminée Gorysonn se rendra disponible pour les PJs, c'est un tarklander taciturne et bougon mais au grand cœur et surtout connaissant les territoires du Vahlind comme sa poche !

Les PJs pourront apprendre rapidement de sa bouche, que des vahkukts se regroupent à une centaine de kilomètres de là. Jusqu'ici rien d'inquiétant pourraient ils répliquer mais ce qui n'est pas bon signe c'est que des trappeurs ont signalés la présence d'ogres et de plusieurs centaures, de plus un de leur grand chaman celui qui les exhorterait à la guerre serait sur place...



Les PJs devront ensuite faire leurs emplettes avec l'aide de Gorysonn. Il leur faudra au moins un traîneau à voile pour deux, celui-ci sera également tracté par quatre chiens et probablement un autre attelage pour le portage du matériel. Chaque attelage vaudra environ 140 deniers. Les

PJs auront besoin également de provisions, environ 6 semaines pour l'aller et le retour, une couverture de fourrure, un manteau, des bottes, une tente, etc ...

Le petit matériel, ustensiles de cuisine, cordes, bâches, etc, est fourni par le collège.

Une fois les achats des PJs effectués ils pourront s'accorder une bonne nuit de repos avant de pouvoir prendre la route... dès le lendemain matin.

## ACTE V

### 1- Une petite rando à la fraîche !

► Nouveau Rappel : Exposition aux Eléments...

Un aventurier exposé à un froid glacial (au-delà du niveau acceptable) sera 2 à 4 fois plus sujet aux jets sous FAT.

Un personnage exposé aux limites de températures testera sa FAT au bout d'une heure s'il est correctement équipé ou trois tours, puis en plus des malus infligés par la fatigue, il perdra 1D3 PdV par heure d'exposition avec un équipement correct ou 1D3 par demi-heure à moduler suivant l'équipement.

### Tableau des Températures

Températures	Degrés C°.
Moyenne optimale	17/25
Niveau acceptable	8/32
Limites	-10/45

Les PJs sont donc prêts pour une vingtaine de jour de chevauchée blanche.

Le temps en ce début de Saison des Fleurs est plutôt clément, mais comme à son habitude dans ces contrées éloignées il peut très vite tourner. C'est pourquoi Gorysonn s'est donné pour objectif de parcourir le plus possible de distance dès aujourd'hui, ils devraient pouvoir effectuer une cinquantaine de kilomètres avant le soir.

Un PJ soucieux pourra s'apercevoir au matin du départ, avec un jet Délicat sous Voir, que 2 Chevaliers de la Lumière les regardent partir ...

Les PJs partent tôt le matin, un peu avant le lever du soleil. Les premiers kilomètres sont plutôt agréables, car ils bénéficient des protections magiques du bourg. Ils passent relativement rapidement devant le campement vakukt. Si les PJs souhaitent s'y arrêter, il leur faudra leur donner une offrande, les babioles sont très prisées des nomades tout comme les armes en acier...

Les nomades seront plutôt accueillants mais refuseront obstinément de parler d'Arawn Fenor et ses reliques, répondant simplement : TABOU, trop d'insistance pourrait même les énerver !

Un détail, les nomades parlent seulement le Sylvain, voire le Yuric ...

En fin de journée, pendant plus d'une heure, Gorysonn, apprendra aux PJs à monter leur tente et à sécuriser leur attelage à l'aide de cordes.

Ce temps passé auprès des PJs leur permettra d'effectuer un jet sous INTx3 et s'il est réussi ils gagneront 1D6-1% en Cordes & Rouages. Bien sûr chaque soir les PJs devront effectuer un jet sous Cordes & Rouages pour monter correctement leur tente, un malus peut être appliqué suivant les conditions météo.

Dès le premier soir Siggel / Wyoxarynn, va tester les PJs en leur envoyant Harögg Arawugk. Ce dernier va attaquer le campement, discrètement, au milieu de la nuit.

Siggel laissera les PJs se débrouiller et simulera un profond sommeil. Elle interviendra si un des PJs meurt ou si elle est tirée de son sommeil par un des PJ. C'est alors qu'à l'aide d'un simulacre de cérémonie de renvoi, elle donnera l'ordre au démon de partir. Elle profitera ensuite de l'affaiblissement des PJs et de la confiance qu'elle vient d'acquérir ...

Le lendemain, le temps semble clair, mais Gorysonn met tout de suite en garde les aventuriers en leur disant qu'il faut lever le camp rapidement car le blizzard va sûrement souffler aujourd'hui...

Après 3 heures de route le temps change radicalement et le vent se lève, sans toutefois dégénérer en blizzard.

Dans l'intervalle de temps leur guide va les mettre en alerte, en effet 2 bakötk les ont pris en chasse depuis un quart d'heure. Il n'aura pas le temps de finir sa phrase que les prédateurs vont surgir au détour d'un névé...

Gorysonn, une fois le combat réglé, se mettra au travail en dépeçant un des animaux afin de s'enduire de sa graisse nauséabonde mais particulièrement protectrice... Il proposera aux PJs de faire de même, toutefois l'odeur dégagée reboutera ceux qui ne réussissent pas un jet sous INTx4, le MJ pourra accorder les malus/bonus qu'ils lui sembleront utile aux vue des circonstances et des caractères des PJs.

Le reste de la journée sera calme et ne verra pas le blizzard se lever, même le temps est résolument au froid et au vent.

D'ailleurs, les PJs devront monter leur tente avec un jet Délicat sous Cordes & Rouages. La nuit sera calme et les PJs pourront en profiter pour se délasser.

Au matin du troisième jour, le temps est revenu au beau fixe. Gorysonn stimule les PJs afin de reprendre la route le plus rapidement possible, la journée d'hier ne leur ayant pas permis de couvrir une longue distance, il compte bien se rattraper ce jour.

Les prochains jours se ressemblent et permettent au groupe de couvrir une belle distance jusqu'au huitième jour.

Au soir les PJs montent le camp au pied de collines enneigées, rocailleuses et abruptes. Gorysonn trouve l'endroit idéal pour se protéger du vent fort qui s'est levé depuis la fin d'après midi. Les PJs devront monter leur tente avec un jet Difficile sous Cordes & Rouages.

*Ce coup ci, dit-il, on va y avoir droit au blizzard !*

En effet toute la nuit le blizzard souffle, empêchant les PJs de dormir correctement et les obligeant à un jet sous POU x 2. Si le jet est une réussite, le PJ effectuera un seul test de FAT, par contre si c'est un échec le PJ effectuera 2 jets sous FAT, et subira les conséquences !

Le matin du neuvième jour est fort désagréable, le blizzard soufflant toujours. Cette journée de route ne permettra aux PJs de couvrir seulement le tiers de la distance habituelle !

Mais alors que midi sonne, une large crevasse s'ouvre au beau milieu des traîneaux de l'expédition, accompagnée d'un terrible craquement.

Les PJs conduisant les derniers traîneaux devront immédiatement effectuer un jet Délicat sous Equitation. Si le jet est raté, le traîneau et ses occupants basculeront dans le vide de la crevasse et feront une chute de 15 mètres. Ils endureront 5D6 points de dégâts moins 1D6 d'amortissement dû au traîneau (oui, le MJ est sympa !).

Si le jet est réussi, le traîneau va rester en équilibre au bord de la crevasse. Les PJs devront alors tester leur Equilibre avec une difficulté Simple (+25%) pour ne pas tomber dans le gouffre.

Une fois sauf les PJs devront retirer à eux le ou les traîneaux en danger. Pour cela ils devront opposer leur FOR à la TAI du traîneau de 20. S'il s'agit d'un échec le traîneau tombe entraînant avec lui les chiens.

Bien entendu, les PJs devront ensuite composer avec tout l'équipement perdu dans ce triste épisode.

Ensuite quatre jours s'écoulent sans accros particuliers, le temps étant là encore plutôt clément.

Puis au matin du 14<sup>e</sup> jour, le ciel est brumeux et alors que les PJs sont occupés à ranger leur matériel sur leurs traîneaux, Gorysonn crie : *Là à environ 5 km, des Vahkukt, ils sont au moins une vingtaine ; cinq traîneaux et des cavaliers ! Malheur, on a peu de chances de leur échapper !* En effet les nomades profitent d'une situation en léger surplomb et pourront rejoindre les PJs lourdement chargés avant midi...

Le groupe de nomade comporte 5 centaures et 22 vahkukts, ils sont sur le pied de guerre et galvanisés par la perspective de la gloire qui s'offre à eux en ramenant les têtes de ces espions étrangers ! Ils arriveront en deux vagues, la première comportant les 5 centaures et 10 vahkukts sur leurs traîneaux et la seconde les 12 vahkukts restant qui sont à pied.

Si les PJs s'en sortent ce ne sera que pour affronter le blizzard qui se lève peu après le combat.

En effet en fin de journée un blizzard de FOR 40 se lève. Par un tel vent les joueurs doivent effectuer un jet de résistance opposant FOR + TAI du personnage à la FOR du vent. En cas d'échec l'aventurier tombe au sol.

De plus les températures descendent à -10°C, infligeant aux PJs la morsure du blizzard, jusqu'à ce qu'ils se soient mis à l'abri dans leurs tentes. Les PJs devront monter leur tente avec un jet Complexe sous Cordes & Rouages. Toute la nuit la tempête souffle empêchant les PJs de dormir correctement et les obligeant à un jet sous POU x 2. Si le jet est une réussite, le PJ effectuera un seul test de FAT, par contre si c'est un échec le PJ effectuera 2 jets sous FAT.

Le matin du 15<sup>e</sup> jour les PJs sont quelque peu déboussolés par la nuit passée et mettront un peu de temps avant de s'apercevoir que le beau temps est revenu !

Ils peuvent voir les glaciers du Vahlind déchirant de leurs majestueuses silhouettes les cieux. Ils ont l'air proches tant leur présence est imposante mais ils sont encore à environ 200 km !

Le beau temps durera encore durant les 3 jours suivant.

C'est au soir du 18<sup>e</sup> jour que les PJs seront alertés par Gorysonn qui leur demandera de se tenir prêt au combat. Si la question arrive, il leur dira qu'il a repéré un mille-pattes géant qui les a pris en chasse... Le combat ne se fera pas attendre longtemps et au bout d'une demi-heure le monstre attaquera !

Ensuite les deux jours suivants ne laisseront pas le soleil poindre à travers la couverture nageuse. Toutefois ils pourront avancer sereinement vers leur destination.

Vers midi, le 20<sup>e</sup> jour le groupe fera face à une rivière à moitié gelée qui charrie des tonnes de plaques de glace et leur coupe la route.

C'est à ce moment qu'1D4+1 bakötks surgiront de derrière un vallon et attaqueront les PJs. Le MJ peut faire surgir les bakötks de l'autre côté de la rivière s'il le souhaite.

Une fois le combat réglé nos explorateurs devront traverser la rivière. Le poids des attelages ne permettra pas aux PJs de traverser sur leurs traîneaux et ils devront le faire à pieds.

Les attelages guidés par les chiens auront 90% de chances de passer. Quant aux PJs ils devront réussir deux jets sous Equilibre pour passer, ou sous DEX x 2. Si un des jets est un échec, ils tomberont dans l'eau glacée et devront être secourus ou réussir un jet Difficile, dû au froid, sous Natation. Le PJ malchanceux subira alors d'1D4 point de dégât et il devra tester deux fois sa FAT, s'il a pris le temps de s'enduire de graisse de bakötk, voir la description dans le Bestiaire.

Une fois ces épreuves passées les PJs sont aux pieds des Glaciers du Vahlind, au bord du monde ! Toutefois Gorysonn préviendra les PJs qu'ils se trouvent apparemment sur le territoire de Trolls du Vahlind... Le MJ devra donc jeter les dés sous Pister avec un modificateur Difficile toute les heures passées sur leur territoire pour les éviter ...

Ils mettront environ une journée avant de trouver au loin l'entrée de Nuurabagh, aisément praticable au pied de ces montagnes géantes de rocs et de glaces.

Là, à environ 5 km du défilé qui permettra aux PJs d'entrer dans les glaciers, Gorysonn leur dira qu'il les attendra ici, car il ne veut pas affronter le domaine des dieux, cette quête ne lui appartenant pas.

Il leur indique un petit surplomb abrité par le relief et leur dit qu'il dressera un camp ici et qu'il y attendra les PJs durant une semaine.

## 2- Les Glaciers du Vahlind !

L'entrée du défilé de Nuurabagh est située à l'endroit où les contreforts des montagnes sont le plus escarpés et un large sentier y mène en cheminant entre les vallons du paysage. La large ouverture du défilé cernée de hautes falaises enneigées en marque l'entrée. L'entrée du défilé est parsemée de cairns sur lesquels sont posés des crânes

humanoïdes et animaux peints de toutes les couleurs et de poteaux sculptés. Ces cairns servent tous de portes prières adressées aux dieux de la Nature et les poteaux font office d'ex-voto. Toutefois la plupart ont été profanés et de nombreux poteaux sculptés ont également été mis à bas.

A l'origine ces objets de dévotions avaient également une fonction de protection de l'entrée de la passe.

Les aventuriers pourront découvrir tout cela s'ils s'approchent du défilé discrètement, en effet un large camp a été monté à l'entrée de la passe.

Un des PJs serait bien inspiré de réussir un jet sous Difficile sous Voir afin de détecter dans le paysage les toiles de tentes du camp en question.

Ils devront ensuite effectuer une série de Mouvement Silencieux et réussir un jet sous Se Cacher, dont le facteur de difficulté dépendra de l'habillement des PJs, le terrain étant blanc neige...

Le camp en lui-même comporte 6 tentes de 20 places, 4 tentes de 6 places et 5 tentes de 3 places.

Trois des grandes tentes portent des armoiries et de nombreux drapeaux et fanions de même origine parsèment le camp, un PJ pourra déterminer qu'elles semblent naines, si un jet sous Con. de la Guerre est réussi. Il pourra également reconnaître comme naines deux des 6 places et quatre 3 places.

La quatrième est ronde et semble de facture vahkukt, se rappellera le PJ qui aura réussi un jet sous Mémoriser. Il pourra également reconnaître comme nomade deux des 6 places et une 3 places.

La cinquième 20 places est facilement reconnaissable à sa facture orque. Elle abrite des guerriers uruzs à la solde des azkülls.

Enfin la sixième 20 places est totalement atypique et seul un jet Difficile sous Con. des Mythes et Sagas permettra se découvrir qu'il s'agit d'une tente centaure.

Devant ce tableau, Siggel / Wyoxarynn trouvera plutôt amusant d'utiliser sa *Suggestion* face à un des PJs en reconnaissance afin de lui faire attaquer frontalement le camp découvert !

Cela dit même si le camp est du genre imposant, il est à noter qu'il a été substantiellement vidé de ses occupants, en effet seuls 15 Azkülls sont présent ainsi que 10 Vahkukts, 10 uruzs et 4 centaures. Toutefois tous ces occupants sont sur le pied de guerre et tendus face aux récents événements qu'ils ont eut à affronter !

Par contre prendre le temps d'observer et de noter les mouvements sera très instructif...

En effet des patrouilles sont régulièrement organisées, toutes les deux heures pour être précis et elles comptent à chaque fois 6 guerriers et jamais plus d'1 centaure. Chaque patrouille effectue une reconnaissance autour du camp durant environ 1h30. Les patrouilles cessent durant la nuit.

Si une patrouille devait manquer à l'appel une autre de 8 guerriers serait envoyée à sa recherche puis le camp serait en état d'alerte maximale.

De plus 3 guetteurs surveillent en permanence les abords du camp, par contre ils sont au nombre de 8 la nuit.

On peut également noter la présence d'une quinzaine d'esclaves, humains pour la plupart mais aussi orques et nains, affairés aux diverses tâches domestiques. Ces esclaves font tout partie de la troupe azküll.

Enfin un peu à l'écart du camp se dresse un sanctuaire dédié aux dieux des Ténèbres et où deux esclaves ont été sacrifiés...

Lurgios et Gruldofk Grogrund sont là, et ils sont déjà dans les Glaciers du Vahlind !

Maintenant advienne ce que pourra !

Si les personnages s'en sortent dans un affrontement plus ou moins direct, les esclaves seront libres, ils s'en trouveront hébétés dans un premier temps puis rapidement la moitié fuira dans les plaines du Nunavik, où les attendra sûrement la mort ...

Les esclaves nains quant à eux ont l'air hagard et stuporeux. En effet un enchantement les tiens au service de leurs maîtres et leur ôte toute capacité de réflexion ou d'initiative. S'ils portent les marques de leurs anciens clans nains, ils arborent également des séries de tatouages Azkülls qui marquent leur statut d'esclave. Un des PJs (Ragnouf) pourrait bizarrement se reconnaître au travers de ces pauvres erres...

Toutefois l'un d'entre eux, un humain, tentera par tous les moyens d'aller prévenir la troupe qui est allée à la conquête des Glaciers du Vahlind !

Il pourrait même essayer d'accompagner les PJs afin de les trahir au moment opportun. Par cet acte de trahison il espère gagner les faveurs de ses maîtres Azkülls et ainsi acquérir la liberté ...

Il est à noter que si les PJs s'attardent dans ce camp, histoire de restaurer leurs forces, ils devront faire face d'une part au retour de la troupe vahkukt décrite dans le paragraphe suivant et d'autre part à un raid de trolls du vahllind dont le nombre sera soumis à la discrétion du MJ.

La voie vers le cœur du Vahlind est maintenant grande ouverte ...

### 3- Promenons nous au cœur du Vahlind !

#### ► Petit Rappel concernant le Vahlind :

- Toute créature utilisant les compétences Orientation ou Navigation Aérienne souffre d'un malus de 100%.
- Toute créature utilisant les compétences de Perception souffre d'un malus de 30%.
- La portée des armes de jet est divisée par quatre, sauf pour les armes en os ou en pierre.
- La chance d'utiliser son capital de points de Destin est doublée, mais pas les effets escomptés.
- L'usage de la magie par les humanoïdes mortels les contraint à faire un test sur le tableau donné dans l'Aide de Jeu Le Vahlind.

Alors que les PJs passent le défilé un corbeau barde posé sur un tas de pierres au bord du chemin toise les PJs.

N.B. les nains ont un bonus de 50% en Con. des Espèces Vivantes pour le reconnaître.

Il leur adressera la parole en leur tenant ce discours :

*Voyez donc nos grands héros qui s'avancent, êtes-vous prêt pour affronter le domaine des Dieux ? Quoi qu'il en soit vous allez réveiller de sombres souvenirs et de vieilles légendes.*

Le corbeau se nomme Izzynn et il pourra éventuellement discuter avec les PJs, mais pas trop longtemps, s'ils réussissent un jet sous CHA + Niv.%, les nains auront une chance de CHA x 3 + Niv.%. Izzynn pourra dire aux PJs, contre une tiote pièce d'or ou une semaine de rations, quand même !

- *Malheureux les Ténèbres sont déjà au cœur de votre communauté !*

- *Ici, l'habit du pèlerin vous devrez revêtir en maintes circonstances !*

- *En ces lieux ne soyez point prompts à l'utilisation des hautes arcanes !*

- *Ici l'écoulement du temps peut vous jouer des surprises plus ou moins bonnes ...*

- *Sachez que le temps de la guerre est arrivé, voyez que déjà l'on se bat sur les terres naines, au Tarkland, à Myrrhyn et aux frontières de l'Empire ! Vous devez briser les prétentions d'Önuuk Liuk et de son allié étranger !*

Puis le corbeau s'envolera en bénissant les PJs, ce qui aura pour effet de leur faire gagner 2 pts de Destin ou à défaut 1% dans une compétence au choix...

Devant la première des révélations Siggel / Wyoxarynn, se rapprochera d'un des PJs en mimant la peur et suivant la réaction de ces derniers elle s'embrasera et usera de *Déplacement parallèle* (elle se tiendra à environ 50 cm de l'endroit où l'on croit la voir, 50% que les ATT la rate ; 3 PdM) ensuite elle convoquera Harögg Arawugk, sinon elle attendra que les PJs aient retrouvé les ossements pour agir avec son mignon ...

La rencontre avec Izzynn passée, le défilé attend le passage des PJs dans une atmosphère inquiétante. Le vent souffle de face et soulève des volutes de masse d'air enneigées, le tout avec un bruit strident et le ciel est couvert ... Le défilé est recouvert d'une épaisse couche de neige, qui réduit les déplacements au quart de la vitesse normale, fait environ 100 mètres à son point le plus large pour se rétrécir à moins de 3 m au plus étroit. Le "chemin" qui le parcourt est long d'environ 6 km et présente un dénivelé positif de plus de 300 m.

Rapidement les PJs tomberont sur le retour d'une troupe de 16 vahkutks et 8 centaures, visiblement mis à mal ! Cette troupe retourne au camp de base, car ils n'ont pas le droit d'aller plus avant sur ce territoire tabou. Il est à noter que 8 azkülls, 9 vahkutks, 2 uruz et 8 centaures ont laissé la vie face au(x) ver(s) des glaces qui a(ont) assailli leur troupe !

Le défilé débouche sur une vaste plaine parfaitement circulaire d'environ 5 km de diamètre. La plaine est elle aussi recouverte d'une épaisse couche de neige. Les PJs pourront rapidement remarquer qu'un chemin pavé traverse la plaine et forme une croix parfaite, afin de relier tous ses accès. Le chemin n'est bizarrement pas recouvert de neige et ses dalles noires tranchent avec le blanc immaculé de la neige présente partout ici. Le centre de la croix ainsi formée est sis en plein milieu de la vallée et est marqué par une mosaïque ronde constituée de pavés au sol et d'environ 12 m de diamètre. La mosaïque représente la Cour Céleste, toutefois s'en rendre compte nécessitera un jet Difficile sous Voir et un jet sous Cérémonie si ce dernier est réussi...

Les PJs seraient bien inspirés de la remarquer car cette mosaïque possède, en plus de sa fonction sacrée, une fonction de protection ! Pour éviter qu'elle ne s'active les PJs devront effectuer un don aux dieux et une courte prière, avec un jet sous Cérémonie Réussit. Cela est valable pour toutes les personnes qui passeront la mosaïque !

Ne pas respecter ces conditions entraîne l'attaque immédiate d'un à dix vers des Glaces, selon la volonté du MJ...

La preuve évidente de l'utilité de cette démarche pieuse est apportée par les restes de cadavres de quelques vahkukt, centaures, azkülls et orques qui gisent depuis son entrée jusqu'en son centre !

De la plaine partent quatre chemins :

- Le premier, à l'Est, permet visiblement d'accéder aux montagnes environnantes.
- Le deuxième, au Nord, s'enfonce profondément sous la montagne. C'est l'entrée du Sanctuaire !
- Le troisième, à l'Ouest, permet également d'accéder aux montagnes environnantes.
- Le quatrième, au Sud est celui par lequel les PJs sont arrivés.

Par contre déceler ces chemins depuis l'entrée de la vallée nécessitera un jet Ardu sous Voir et/ou le déplacement au centre de la plaine !

Si les PJs s'en sortent, quatre possibilités s'offrent à eux :

- L'Est et l'Ouest où trolls du Vahlind, yetis, lézards blanc, ours de cavernes, démons, élémentaires et même un dragon blanc les attendent ...

Pour ces issues le MJ est totalement libre de faire mourir les PJs comme bon lui semble !!!

- Le Sud et rentrer bredouille...
- Ou le Nord, porte du sanctuaire tant convoité !

#### 4- Le Sanctuaire

Le passage au Nord s'ouvre sur les entrailles du Vahlind. C'est le plus vaste complexe souterrain des Jeunes Royaumes, creusé par les dieux eux même et leurs antiques armées il y a des éons...

L'entrée est large de 10 mètres et haute d'autan. Un tunnel parfaitement creusé chemine sur environ 1 km avant de déboucher sur une vaste caverne de plus de 250 mètres de circonférence. La caverne aux proportions majestueuses présente une magnifique voûte de glace translucide et étincelante qui dégage une lumière perpétuelle. Son entrée est délimitée par un dallage sombre de 10 par 25 m, sur la droite, est situé un autel de pierre, très simple hormis une inscription en Haut Elfique indiquant : *Nous sommes le commencement et la fin*. Cette phrase fait évidemment référence aux premières et dernières lettres de l'alphabet Haut Elfique et donne l'indication des tunnels qu'il faut emprunter...

Mais une petite inscription en Haut Elfique orne encore l'autel et un jet Ardu sous Voir ou Chercher permettra de la découvrir :

*Ici nul besoin de combustible pour ta lampe afin de trouver le chemin !*

Sur l'autel se trouve un encensoir d'or et d'ambre plein d'encens... En fait les PJs devront là encore rendre hommage aux dieux et allumer l'encensoir sans cela l'alerte sera donnée à une meute de Loups des Glaces, de 12 individus, qui défendent l'entrée de ce sanctuaire. Ils passeront à l'attaque par surprise avec pour seul avertissement une légère bise glaciale ! D'ailleurs des traces de combat parsèment la caverne et les cadavres de 2 uruzs gisent au sol.

Il est à noter que si l'encensoir est allumé, même après l'arrivée des loups, ils repartiront comme ils sont venus ...

Huit tunnels permettent de quitter la caverne mais seul 2 d'entre eux permettent de s'enfoncer dans le saint des saints de Nuurabagh.

- Le premier, porte la rune Aleth : **ᚦ** ; Il s'agit de l'un des accès...

- Le deuxième, avec la rune Emeth : **ᚷ** ; le troisième, porte la rune Illh : **ᚱ** ; le sixième, porte la rune Häh : **ᚨ** ; le

septième, porte la rune Läss : **ᚱ** ; ce sont des accès aux labyrinthes qui parcourent le Vahlind... Il est à noter que 4 uruzs sont allés s'y perdre !

- Le quatrième, porte la rune Ulynn : **ᚱ** ; il s'agit de l'entrée de la tanière d'une Cryohydre...

Le tunnel semblera être le bon et ira en s'élargissant jusqu'à une immense caverne où un lac à demi gelé abrite ladite bête. Le lac s'étendra sur les deux tiers de la surface de la caverne et rejoindra, par des passages aquatique, l'extérieur, mais cela il y a peu de chance que les PJs puissent s'en apercevoir ! Par contre les PJs pourront effectuer un jet Difficile sous Voir pour pouvoir apercevoir les restes de 3 guerriers azküll sur le pourtour du lac ...

-Le cinquième, porte la rune Neth : **ᚱ** ; il s'agit d'une porte dimensionnelle vers le plan des Dieux, le royaume de **Limbja** qui saura accueillir comme il se doit les présomptueux mortels ! Le seuil a déjà perdu un azküll...

- Le dernier, porte la rune Yth : **ᚦ** ; Il s'agit de l'un des accès...

Les labyrinthes du Vahlind abritent toutes sortes d'animaux du Grand Nord, mais également un nombre plus que conséquent de morts-vivants, de démons et de créatures fantastiques. De plus les accidents naturels à type d'éboulement, coup de grisou ou autre sont bien évidemment à craindre ...

Ces vastes réseaux de galeries divinement creusées parcourent des centaines de kilomètres et peuvent donner accès à de vastes richesses d'or ou de savoir et reliques diverses par contre elles présentent un niveau de dangerosité rarement atteint sur Junggygard...

De manière générale les aventuriers qui pénètrent dans ces dédales ont droit à un jet d'Orientation Impossible (-170%) par jour pour arriver à se repérer. Par contre il faudra autant de réussites réalisées à la suite que de jours de voyages vers la sortie...



Il est à noter que toutes traces ou objets abandonnés pour servir de repère le long de ces tunnels seront automatiquement volatilisés au bout d'1D24 heures.

Emprunter le premier ou le dernier des tunnels reviendra exactement à la même chose. En effet les tunnels, de 2 m 50 par 3 m 50 de haut, se rejoignent magiquement au bout de 100 m. Ces passages finement creusés ont visiblement été retouchés par les mortels. Des traces de creusement et de consolidation sont présentes mais il faudra réussir un jet sous Con. de la Roche pour le déceler. De plus des torches sont présentes sur les murs et elles sont toutes allumées !

Le tunnel court sur 2 km 500 et conduit à une faille sous les montagnes du Vahlind. Cette faille possède une profondeur et une longueur insondable mais sa largeur est d'environ 75 m. Une corniche, le long de la paroi permet d'accéder à une petite arche de pierre suspendue au dessus du gouffre.

Emprunter la corniche nécessitera un jet sous Equilibre ou sous DEX x 2, sous peine de tomber dans le néant...

Ensuite passer l'arche demandera également un jet Aisé sous Equilibre ou sous DEX x 3, en cas d'échec la sanction sera la même que celle de la corniche !

Une fois passés les PJs devront tirer leurs initiatives car ils arrivent sur un promontoire rocheux, et au beau milieu de rochers ils découvriront le festin d'une meute de 10 Suulks ou grand lézard blanc, en train de dévorer un azküll...

Le tunnel continue ensuite de l'autre côté de la faille. Il est de même facture que le précédent tronçon et mène, au bout d'1 km 500 à une immense caverne de 500 m de long dont la voûte s'élève à plus de 200 m au dessus du sol. Les PJs pourront ressentir un souffle glacial parcourir la caverne en provenance des nombreuses fissures qui émaillent la voûte et qui permettent de laisser voir le jour, ou la nuit, et l'extérieur si un jet Difficile sous Voir est réussi.

Si les PJs veulent sortir par une de ces fissures, des jets Ardu sous Escalade seront nécessaires.

Les PJs vont tomber ici dans une Embuscade tendue par 10 azkülls, elle pourra être repérée par un jet Ardu sous Voir...

Un tunnel éclairé lui aussi par des torches part de l'autre côté de la caverne. Ses dimensions sont identiques au précédent et il serpente sur plus de 750 m avant de déboucher sur une grotte hérissée de stalagmites et de stalactites. Deux tunnels s'ouvrent dans la paroi opposée. Celui de droite est en légère pente ascendante et celui de gauche reste sur le même niveau.

Si les PJs empruntent celui de droite, ils marcheront sur 50 m avant de voir le dénivelé s'intensifier jusqu'à 3 m tous les 10 m. Le tunnel les mènera au bout d'un km à un rétrécissement où le froid se fera plus présent. Un PJ pourra s'apercevoir que le tunnel semble, contrairement aux autres, naturel, si un jet Délicat sous Con. de la Roche est réussi. La partie rétrécie fait au maximum 90 cm de large sur 1 m 70 de haut et ce sur 10 m puis donne sur une caverne ouverte sur l'extérieur où un feu crépite.

Le feu pourra être senti par les PJs s'ils réussissent un jet Aisé sous Sentir. La caverne est le lieu de vie d'une famille de Trolls du Vahlind. La petite famille compte 8 mâles, 14 femelles et 8 bambins et ils seront dans un premier temps surpris puis très courroucés par la visite ...

On peut estimer qu'1D6 mâles et 1D10 femelles sont en maraude.

Les trolls ont un peu de mobilier, des paillasses infestées de puces polaires et autres parasites, des coffres contenant de la viande faisandée et autres denrées, des peaux dont certaines sont de grande valeur et un renforcement de la grotte renferme un gros coffre contenant 1D100 ambres de 3D20 carats, des armes d'os et de pierre et une, au choix du MJ, en adamanthynn. Deux armures vahkukts de TAI 11 et 13 sont également entreposées.

Si les PJs s'en sortent, les extérieurs les conduiront dans les tréfonds du Vahlind, ses dangers et ses tempêtes.

Si les PJs empruntent celui de gauche, ils marcheront sur moins de 300 m avant de déboucher sur une vaste grotte remplie, elle aussi de concrétions calcaires. Le mur d'en face, à 50 m, est constitué de blocs de granite s'élevant jusqu'au plafond de glace à 6 m de hauteur.

Toutefois les PJs vont rapidement être pris à partis car les les azkülls y ont établis un second camp. 35 azkülls sont stationnés, moins les 10 partis sécuriser l'immense caverne déjà franchie, ici ainsi que les 2 uruzs survivants.

Le camp a été monté ici car il est aux portes du sanctuaire chamannique de Nuurabagh, Lurgios et Gruldofk Grogrund ont donc préférés faire surveiller leurs arrières par le gros de la troupe, le danger venant plutôt des galeries que du sanctuaire lui-même, de plus les uruzs, tout emprunts de superstitions qu'ils sont ne voulaient absolument pas entrer dans le sanctuaire !

Un combat attend donc les PJs dans cette grotte ...

Un promontoire rocheux permet d'accéder à une porte de pierre aménagée dans le mur.

La porte est complètement lisse, sans serrure ni gonds. Toutefois un texte est gravé dessus. Il y est écrit en Haut Elfique :

*Je fais trembler les gens depuis la nuit des temps.*

*Mais je crains le soleil.*

*L'homme me combat régulièrement.*

*Toutefois je peux également lui être utile.*

La réponse à cette énigme est *Le Froid*. Prononcée à haute voix en Haut Elfique, la porte s'ouvrira pour laisser passer les PJs puis se refermera automatiquement au bout de 2 min après le dernier passage.

La porte dévoilera un couloir parfaitement éclairé par des sorts de *lumière* permanents. La température est ici nettement plus élevée que dans les précédents souterrains pour arriver à environ 18°C.

Le couloir court sur environ 30 m avant de déboucher sur une nouvelle porte de pierre. La surface de la porte est sculptée de centaines de squelettes accrochés par groupe de trois ou quatre à des blocs de pierre aux faces lisses.

Un levier est dissimulé dans le mur à droite de la porte, il permet l'ouverture de la porte mais est protégé par un *glyphe de garde* qui se déclenchera si celui qui actionne le

levier est athée et/ou d'Al. Mauvais. Détecter le levier demandera un jet Complexe sous Chercher ou Ardu sous Voir. Il est possible de détecter le glyphe magiquement ou avec un jet Surhumain sous Chercher.

Le glyphe déclenche une *malédiction* qui occasionnera un Malus de 20% aux jets de compétence, aux jets de sauvegarde ou aux tests de caractéristique (min. 01% de réussite) et une perte de 2D10 points de SAN (2D4 en cas de jet de sauvegarde sous POUx1 réussi).

Cette porte permet de découvrir une large salle maçonnée, qui possède la dimension d'un carré de 25 m de côté pour 5 m sous plafond. Le sol est recouvert de dalles de quartz et de granite formant un motif à damier. Au centre une allée délimitée par de hauts piliers mène à un autel, l'autel de pierre avait la particularité d'être enserré par une grande statue de pierre blanche et lisse qui représentait un guerrier chamannique vahkukt colossal.

Le golem gît maintenant au sol, fracassé en mille morceaux et autour de lui gisent aussi 13 azkülls complètement brisés...

Quatre portes percent les murs de la salle, une de part et d'autre de l'autel et une sur chaque mur latéraux. Toutes les portes sont fermées par des battants en pierre sculptée. Sur l'autel est inscrit en Haut Elfique : *Si toutes les voies mènent au saint des saints, elles ne sont pas toutes d'égale difficulté !*

Si un PJ se retourne il pourra alors apercevoir une cinquième porte qui perce le mur par lequel ils viennent d'arriver, cette porte mène à la chambre funéraire des chamans vahkukts où des dizaines de religieux reposent. Une sépulture sort toutefois du lot et pourra aisément être prise pour celle d'Arawn Fenor ...

Les quatre premières portes rejoignent la même salle mais, elles imposent toutes à ceux qui les empruntent des épreuves différentes. Il est à noter que seule une personne à la fois peu emprunter chaque porte, toutes les portes ne sont utilisables que si la personne qui y est entrée en ressort d'un côté ou de l'autre ...

Une détection de la magie sur ces portes indiquera pour chacune une puissante aura magique sauf pour la cinquième qui n'a aucune aura.

- **Porte 1**, mur de gauche.

Cette porte conduira le PJ dans un des labyrinthes du Vahhind. Sortir de ce labyrinthe nécessitera 5 jets réussis consécutifs sous Orientation. Un fumble indique que le PJ s'est perdu pour une durée minimum d'1D24 heures ...

Par contre une réussite critique réduit le nombre de réussites nécessaires d'un jet. Il est à noter que le MJ est libre de proposer au PJ une rencontre avec la créature ou l'événement de son choix comme expliqué dans l'encadré ci-dessus.

- **Porte 2**, mur de droite.

Cette porte est en fait un portail vers le plan divin, toutefois le PJ qui franchira la porte ne sera que partiellement exposé aux esprits qui courent à travers le plan des dieux, le passage étant plus ou moins sécurisé et le PJ ne devant parcourir qu'une cinquantaine de mètres avant d'accéder à la sortie... Le PJ devra jeter les dés sous son CHA% afin de déterminer ce qu'il va lui arriver durant ce court laps de temps sur ce plan. Ensuite il devra tester sa Concentration pour garder son objectif, la sortie

donc, en tête et pouvoir filer dans sa direction, il devra être effectué un jet tous les deux rounds, s'il n'y a aucune rencontre sinon il en faudra un par round...

Une réussite critique permettra au PJ de passer totalement inaperçu et même de gagner 2 pts de Destin ou 1% dans une compétence de Magie.

Une réussite permettra au PJ de passer mais il devra effectuer au moins une passe d'armes contre une érinée.

Un échec mettra au travers de la route du PJ un mort vivant, lémure ou fantôme au choix du MJ.

Un fumble attirera irrémédiablement un démon malebranche vers le PJ et un combat à mort, de plus le PJ perdra 1D6 pts de Destin ou 1D3% dans une compétence de Magie.

- **Porte 3**, à gauche, mur en face.

Cette porte mettra le PJ face à ses plus terribles peurs...

Parvenir à la franchir nécessitera un jet réussi sous Concentration, une seule tentative sera possible par PJ, une fois la tentative passée, la porte ne sera empruntable par la même personne que 30 jours plus tard. Une réussite critique permet un passage aisé, une simple réussite permet également le passage mais le PJ endurera 1D4 pts de dégâts, un échec ne permet pas le passage et inflige 1D8 pts de dégâts et un fumble inflige 2D6 pts de dégâts et un recul de 2D6 mètres avec ses conséquences... Il est à noter que les dommages subis ne seront pas absorbables par des armures.

De plus le passage nécessitera un jet sous SAN. En cas de réussite critique le PJ ne perdra aucuns pts de SAN. Sur une simple réussite la perte sera d'1D3 pts. En cas d'échec la perte s'élèvera à 2D6 pts et sur un fumble le malheureux perdra 3D12 pts de SAN.

- **Porte 4**, à droite, mur en face.

Cette porte testera le PJ sur ses valeurs intellectuelles et physiques ...

Dès le passage de la porte le PJ se retrouvera en équilibre sur une poutre au dessus d'un gouffre abyssal !

Il devra alors avancer en effectuant un jet sous Equilibre afin d'arriver 4 m plus loin sur un promontoire rocheux.

Une fois sauf le PJ devra effectuer un jet sous Escalader afin d'arriver dans une sorte de grotte, 5 m plus haut, où sommeille un dragon d'or.

Le PJ devra alors passer devant le monstre sans le réveiller en réussissant un Mouvement Silencieux. Là le PJ arrivera devant une porte qu'il devra Crocheter ou ouvrir en la dégondant grâce à sa compétence Cordes & Rouages ...

Une fois la porte passée, le PJ se trouvera dans un escalier en colimaçon et n'aura d'autre choix que de le gravir afin d'arriver quelques minutes plus tard dans une petite pièce en face d'un vieillard chauve à longue barbe portant une tunique blanchâtre, il se nomme Assfuhr. Le vieillard lui proposera alors une manche d'un jeu de dés ou à défaut de lui donner une solide excuse. Le PJ devra alors tester sa compétence Jeu ou s'il ne le souhaite pas il pourra tenter de le convaincre de ne pas jouer avec un jet Difficile sous Eloquence. Une fois ceci fait le vieillard lui posera alors cette énigme :

*Si je te dis Cinq, tu me réponds Quatre ...*

*Si je te dis Six, tu me réponds Trois ...*

*Si je te dis Quatre, tu me réponds Six ...*

*Et si je te dis Sept, que me répond-tu ?*

La réponse est Quatre, c'est le nombre de lettre composant le mot !

Si les épreuves sont passées avec succès le PJ pourra alors franchir cette porte !

Par contre au premier échec le PJ endurera immédiatement 1D4 pts de dégâts et recommencera l'épreuve. Si l'échec est dû à un fumble les dommages seront doublés. Au deuxième échec le PJ se verra éjecté de la porte dans la salle d'où il vient. Il endurera alors 1D8 pts de dégâts et subira un recul de 2D6 mètres avec ses conséquences.

Ces dommages ne sont pas absorbables par les armures.

### Le Saint des Saints

Les portes donnent toutes dans cette salle, qui est en fait une grotte rectangulaire aménagée. Ses dimensions sont de 30 m par 50 m et sa hauteur de 5 m. La grotte est coupée en deux par un gouffre de 4 m de large à la profondeur insondable, la première partie de la grotte délimite un espace d'environ 20 m par 10. Un autel de pierre se dresse au bord du gouffre. Il est absolument lisse et ne présente aucun motif ou inscription.

Il suffira aux PJ d'accomplir une Cérémonie aux dieux de la Nature et d'effectuer une offrande de matière naturelle non travaillée comme une gemme brute, une pépite d'or ou encore un silex ou morceau de marbre pour que l'autel s'efface en laissant apparaître un pont de pierre qui permettra de franchir le gouffre.

Mais les PJs arriveront dans la grotte au moment où Lurgios, Gruldofk Grogrund et leurs sbires accompliront le rituel sur l'autel et feront apparaître le pont. La surprise sera totale des deux côtés et seule l'initiative permettra de savoir qui agira en premier, cela dit j'espère pour les PJs qu'ils arriveront presque simultanément dans la grotte car seul face à eux un PJ n'a que peu de chances de survie...

Lurgios tentera lui la carte de la fourberie en se faisant passer pour un otage aux mains des azkülls...

L'autre partie de la grotte abrite en son centre le squelette d'un géant gisant au sol, toutefois en réussissant un jet sous Voir un PJ pourra s'apercevoir qu'il a été travaillé afin de servir de châsse à quelque chose de très précieux ! Aux pieds du squelette un tibia et quelques os forment là encore un autel qui porte l'inscription en Haut Elfique : *Gloire éternelle à Arawn Fenor prophète du chamanisme !*

Un jet Complexe réussi sous Voir permettra de déceler des traces de sang sur l'autel et des traces de polissage aux pieds de l'autel, traces qui marquent une fervente dévotion. Les PJs devront là encore accomplir une Cérémonie et sacrifier quelques gouttes de leur sang afin de libérer l'entrée de la châsse et surtout afin de ne point mettre les gardiens de la tombe d'Arawn Fenor en ordre de bataille...

Une fois ce rituel accompli les PJs pourront alors s'emparer des ossements d'Arawn Fenor sans danger mais sitôt les ossements sortis de leur châsse, les gardiens apparaîtrons ...

Ce sont un troll du vahllind, une érinnye et le vieillard de la quatrième porte. Les deux premières créatures sont les esprits de guerriers chamaniques qui ont brillés de leur vivant au service du chamanisme. Ils possèdent toutes

leurs caractéristiques au maximum... Quant au troisième, il s'agit en fait d'un dragon d'or Ancien sous l'effet d'un sortilège de modification d'apparence, mais lui n'est pas gardien, seulement ami du défunt, partageant jadis les mêmes convictions et se sent responsable de la dépouille de son ami et surtout de ce qu'elle représente...

Maintenant les PJs devront faire face aux gardiens dans un combat à mort ou donner aux gardiens de sérieuses raisons de les laisser partir avec ce qu'ils sont venus chercher, comme par exemple la preuve de leur adoration et de leur profond respect des Dieux de la Nature, etc... Un jet Complexe réussi sous Eloquence devrait suffire...

Si la rencontre est amicale ou fini par s'apaiser et que les PJs se montrent respectueux et dignes de confiance, le dragon pourra alors les aider à regagner leur terre avec le sort *Téléportation sans erreur !* Les gardiens regarderont alors les PJs s'en aller en leur faisant promettre de veiller sur ces reliques...

Ceci fait les PJs disparaissent du Vahlind et se retrouvent sur une plage d'Ewyrddon ...

### Les Reliques d'Arawn Fenor :

- elles accordent un *souhait* à leur propriétaire.
- elles confèrent à leur propriétaire un bonus de 25 pts de Destin.
- elles confèrent à leur propriétaire magicien une capacité de lancement des sorts de chamanisme à un minimum de 100%.
- elles confèrent à leur propriétaire qui pratique la magie chamanique un Rang supplémentaire de magie.
- Enfin elles confèrent une *Guérison* ou une *Régénération* à ceux qui les touchent s'ils réussissent un jet sous POUx3. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

Il est à noter que Gorysonn attendra les PJs le temps convenu puis ne les voyant pas revenir se rendra à Nuukt Havn et répandra la rumeur de leur mort dans les rues de la bourgade, ce qui ne manquera pas de tomber dans les oreilles des chevaliers de la lumière...

## CONCLUSION

Voilà les PJs revenus à la "civilisation", il ne leur reste donc plus qu'à retrouver Enkyrr, le Haut Chaman, afin de lui remettre les ossements d'Arawn Fenor.

Enfin tout est relatif, les PJs s'ils ont eu maille à partir avec les gardiens des ossements sont peut être toujours dans le Vahlind...

Le MJ pourra là encore laisser libre cour à son sadisme et faire trépasser les PJs de la manière qu'il souhaite ! Il faut tout de même savoir que la région est maintenant à feu et à sang, sillonnée par des bandes armées vahkukts et que Nuukt Havn est en état de siège par un ost coalisé de vahkukts, d'ogres et d'azkülls...

Revenons en Ewyrddon, la situation étant particulièrement tendue, Enkyrr s'est vu assigné à résidence par le roi ewyrdde sous la demande de l'Empereur...

Toute une série d'autres mesures évitent aux tensions de dégénérer en conflit ouvert, parmi celles-ci on peut citer l'arrêt des persécutions de chamans et la tolérance de leur culte mais en arrière plan se joue la guerre qui vient de faire son apparition sur le Nord de l'Empire.

En effet les vahkukts et leurs alliés après avoir poussés les clans ogres et orques du Nord se sont mis en tête d'assiéger le krak impérial de Kanshaven tandis qu'au Nord-Est le royaume de Norfolk et en guerre contre une coalition ogre et orque menée par d'étranges nains... On rapporte également de nombreuses escarmouches en Myrrhyn !

Devant la situation l'Empereur a relâché la pression sur Ewyrdon afin de redéployer des troupes dans les provinces du Nord, il connaît également les garnisons de chevaliers de la lumière qui stationnent sur l'île et leur fanatisme religieux qui pourrait conduire à la guerre civile qu'il souhaite éviter à tout prix, pour le bien de son peuple !

Ainsi Enkyrr est reclus dans son village natal au cœur des collines ewyrddes, le trouver ne devrait pas être bien difficile mais la région est sous étroite surveillance des lumineux... Et d'espions à la solde des azkülls infiltrés dans les rangs des conseillers d'Enkyrr et du roi...

### BILAN POUR CHAQUE PJ :

Cette quête est laissée volontairement assez ouverte sur son final notamment pour permettre au MJ de l'adapter à son groupe de PJs, toutefois elle peut rapporter à chacun 250 XP, hors combats ou roleplaying.

Les PJs pourront également ajouter 25 points de Destin pour la réussite de la quête

Au niveau pécunier, le MJ est libre de récompenser les PJs de la manière qu'il souhaite...

## ANNEXES - BONS BAISERS DU VAHLIND

La possession du Bestiaire de JRJRF et du Livre de Magie permettra de gérer les monstres, créatures et effets magiques non décrits ici.

### LES PNJs

#### Chevalier de la Lumière, seigneur runique niv. 15, 30 ans, (LN)

FOR 19 CON 16 TAI 14 INT 12 POU 20 DEX 14 CHA 12

Armure 15 pts de plaques (+2 d'alliage blanc) sur tout le corps et la tête et 12 pts de B. Lormyrien sur bras gche, poitrine et tête  
- Armure Lourde -50% - PdV : 37 PdM : 20 FAT : 42%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée Bâtarde +2 d'alliage blanc	155%	75%	1D10+3+1D4	15
Marteau de Guerre	125%	40%	1D6+3+1D4	10
B. Lormyrien	85%	100%	1D6+1D4	12

*Hab. Spé.* : Imposition des mains (8 PdV / 4PdM) ; Détection du Mal ; Rage face au mal (+10% / +4 aux dégâts / 2 PdM) - Coup Puissant 95%, Combat à 2 Armes 75%

*Compétences* : Esquiver 45% ; Cérémonie 40% ; Chercher 45% ; Eloquence 60% ; Equitation 90% ; Voir 40% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 60% ; Con. Mythes et Sagas 50% ; Jeu 75% ; Premiers Soins 35%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) - Commun 85% ; Haut Elfique 35%

*Possessions* : 18 DA, 7 EO, 5 CO, armes et armure

*Sorts* : Anathème 80%, Bénédiction d'arme 75%, Blessure superficielle 80%, Bouclier de la foi 85%, Injonction 80%, Protection contre le Mal 85%, Sommeil, 75

XP : 148

#### Chevaliers de la Lumière, templiers niv. 5, 26 ans, (LN)

FOR 13 CON 12 TAI 13 INT 14 POU 16 DEX 11 CHA 11

Armure 5 pts sur les jambes, les bras, l'abdomen et la poitrine (dacyrienne) + 12 pts sur la tête (heaume) et 12 pts de B.

Lormyrien sur bras gche, poitrine et abdomen - Armure Légère -14% - PdV : 15 PdM : 17 (ou 15) FAT : 25%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Morgenstern	85%	35%	1D10+2+1D4	9
B. Lormyrien	25%	80%	1D6+1D4	12

Visée Précise 30%

*Compétences* : Esquiver 15% ; Se cacher 30% ; Cérémonie 45% ; Eloquence 60% ; Equitation 70% ; Voir 60% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 15% ; Con. des Plantes 45% ; Premiers Soins 35%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) - Commun 100% ; Haut Elfique 45%

*Possessions* : 3 SC, 18 DC, 8 DA, armes et armure

*Sorts* : Anathème 80%, Bénédiction d'arme 75%, Bouclier de la foi 85%

XP : 15

**Chevaliers de la Lumière, guerriers (arbalétriers et hommes d'armes) niv. 2, 25 ans environ, (LN)**

FOR 14 CON 12 TAI 13 INT 11 POU 13 DEX 11 CHA 10

Armure 8 pts sur les jambes, les bras, l'abdomen et la poitrine (écailles) + 10 pts sur la tête (casque)

– Armure Moyenne -32% –

PdV : 14

PdM : 13

FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Glaive	75%	35%	1D8+2+1D4	11	
Langue de Bœuf	75%	20%	1D12+1+1D4	10	
Arbalète Moy.	65%	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Visée Précise 50%, Coup Puissant 25%

Compétences : Esquiver 15% ; Se cacher 30% ; Chercher 45% ; Jeu 60% ; Equitation 50% ; Voir 40% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 10 %

Langages : (Parler) – Commun 70%

Possessions : 3 SC, 18 DC, 8 DA, armes et armure

XP : 7

**Minotaure, guerrier chamanique d'Ödaa niv. 12, 28 ans, (N)**

FOR 30 CON 18 TAI 28 INT 8 POU 11 DEX 9 CHA 7

Il est couvert de Tatouages Runiques, dont un lui procure un enchantement de PdA

Armure 3 point de peau enchantée sur le corps et les membres et 4 points de cuir enchanté sur la tête +12 pts de plaques sur l'abdomen, la poitrine et les bras +3 pts de fourrure sur les jambes. – Armure Moyenne -29% – PdV : 34 PdM : 11 FAT : 50%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Hache Lormyrienne de maître	170%	80%	2D8+1+2D6	12
Marteau de guerre en Eög	110%(crit 22%)	40%	1D6+4+2D6	18

3 ATT/Rd - Coup Puissant 100% - Un minotaure blessé ou qui porte un coup critique devient immédiatement berserk, et il restera dans cet état jusqu'à la destruction de tous ses ennemis. Un minotaure berserk voit ses compétences de combat doublées, son bonus de dégâts porté au maximum comme avec la compétence Coup Puissant, ses PdV augmentés de 50% et tous ses jets sous la CON seront automatiquement réussis quelque soit les modificateurs. De plus il se voit immunisé aux états de choc, l'épuisement, la peur et autre frayeur, l'inconscience et toutes les formes d'incapacité susceptibles de l'affecter lorsqu'il n'est pas berserk. Toutefois il ne pourra plus Parer ou jeter de sorts. Le minotaure pourra redevenir à son état normal s'il réussit un jet sous INT x 1. Dès lors il atteindra immédiatement 0 points de fatigue. Le sort *Berserk* plonge le minotaure dans l'état décrit ci-dessus et les sorts tel *Fanatisme* perdent tout effet lorsqu'un minotaure devient berserk.

Compétences : Esquiver 40% ; Se cacher 40% ; Ecouter 95% ; Sentir 95% ; Evaluer 60% ; Eloquence 30% ; Voir 90% ; Cérémonie 60% ; Concentration 40% ; Con. de la Guerre 60% ; Jeu 95% ; Pister 135% ; Con. des Esp. Viv. 30% ; Con. des Plantes 25%

Langages : (Parler) – Sylvain 65% ; Yuric 45%

Possessions : 20 SC, 10 DC, 2 DA, 1 PA, fibules et broches en argent, armes et armure

XP : 102

**Korrigan, guerrier chamanique d'Ödaa niv. 12, 57 ans, (NB)**

FOR 20 CON 16 TAI 12 INT 13 POU 22 DEX 12 CHA 7 Il est couvert de Tatouages Runiques, dont un lui procure un enchantement de PdA et un le lie à son animal totem, l'Abeille : Bonus de 3D6 PdM ; Bonus de 20% dans une comp. de *Magie* au choix ; Ne peut pas mourir durant la durée de l'aide ainsi toute blessure mortelle non magique ne pourra faire descendre le total de PdV en dessous de 1. Coût d'1 PdM/Rd par bonus.

Armure 3 points de peau, de muscles et d'Enchantement + 8 pts sur les bras, l'abdomen et la poitrine (haubert d'écailles)

– Armure Moyenne -15% –

PdV : 24

PdM : 22 + Bonus

FAT : 37%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Tête + cornes	95%	-	1D3+2+1D4		
Sabot	85%	-	1D4+1+1D4		
Marteau de lucerne	100%	25%	1D10+2+1D4	10	
Pierre lancée	80%	-	1D4+1D2		40m 2Att/Rd

20% de résistance à la Magie - Visée Précise 85%

Compétences : Esquiver 55% ; Se cacher 50% ; Ecouter 85% ; Evaluer 80% ; Eloquence 90% ; Voir 100% ; Cérémonie 85% ; Concentration 65% ; Con. de la Guerre 55% ; Jeu 155% ; Donjuanisme 120% ; Con. des Esp. Viv. 55% ; Con. des Plantes 70% ; Jouer de la flûte de pan 125% ; Lancer 80%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) – Haut Elfique 70% ; Sylvain 95% ; Commun 20%

Possessions : 20 DC, 10 DA, 2 EO, fibules et broches en or, arme et armure

Sorts : **Rang 1** : Brume de dissimulation 75% ; Confusion 70% ; Disruption 66% ; Soins 80%**Rang 2** : Appel de la foudre 66% ; Métal brûlant 70%

XP : 100

**Ödaa Yögg, Orque, 53 ans, Chaman Niv. 20, (NB)**

FOR 10 CON 11 TAI 8 INT 20 POU 21 DEX 12 CHA 5

Armure 1 pt sur les jambes (pantalon de cuir), 3 pts de fourrure sur l'abdomen, la poitrine et les bras – *Armure Légère -05%* –  
PdV : 18 PdM : 42+12 FAT : 25%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Cimeterre d'Ithilnaur +5	75%	30%	1D8+9+1	20
Poings	80%	20%	1D3+1	-

*Hab. Spé.* : Animal Totem Tortue ; Bonus de 20% dans toutes les comp. de *Magie* ; 5 PdA sur tout le corps ; Bonus de 20% en Con. des Mythes et Sagas pendant 16 rds, une fois par jour ; INT 5 PdM + 12 – Désincarnation, 6 PdM pour 15 min – Seconde Vue – Rang 5 de Chamanisme !*Compétences* : Cérémonie 155% ; Concentration 115% ; Chanter 100% ; Chercher 60% ; Con. Esp. Viv. 125% ; Con. Plantes 185% ; Con. Roche 85% ; Con. Mythes et Sagas 180% ; Ecouter 85% ; Eloquence 100% ; Enchantement 95% ; Invocation 95% ; Jouer tambour 95% ; Mémoriser 85% ; Mvt silencieux 65% ; Passe-passe 150% ; 1° Soins 200% ; Se cacher 80%*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) - Commun 100% ; Mooryc 185%, Sylvain 100%, Haut Elfique 100%

Vision dans le noir en N&amp;B jusqu'à 35 m

*Possessions* : 2 DC, 1 DA, fibules et talismans dont certains en or – argent – gemmes, arme et armure*Sorts* : **Rang 1** : Baie nourricière 99% ; Brume de dissimulation 85% ; Confusion 100% ; Disruption 95% ; Lecture de la magie 90% ; Mortelame 95% ; Soins 100%**Rang 2** : Appel de la foudre 85% ; Contre magie 95%**Rang 3** : Pénitence 100% ; Réincarnation 90% ; Voyage par les arbres 80%**Rang 4** : au choix du MJ**Rang 5** : au choix du MJ

XP : 48

**Garde prévôtale ou milicien, 20-30 ans environ (LB – LN – voire LM), guerriers Niv. 2 (ou 1)**

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 11 CHA 10

Armure 6 points bras, abdomen et poitrine (veste de broigne), 1 pt de pantalon matelassé et 10 pts de casque simple et bouclier bras gche + tête – *Armure Moyenne -20%* – PdV : 14 (15) PdM : 11 FAT : 26%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Épée large	70% (55%)	35% (25%)	1D8+2+1D4	11	
Masse légère	70% (55%)	35% (25%)	1D8+1+1D4	8	
Hallebarde	65% (55%)	30% (25%)	3D6+1D4	10	
Targe	30% (15%)	60% (30%)	1D4+1D4	10	
Arbalète moyenne	50%	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Coup Puissant 20% ; Parade Meurtrière 15%

*Compétences* : Embuscade 45% (35%) ; Equilibre 35% (25%) ; Escalader 40% (30%) ; Dissimuler 30% (20%) ; Esquiver 35% (25%) ; Evaluer 35% (30%) ; Se cacher 35% (25%) ; Sauter 25% (15%) ; Ecouter 40% (30%) ; Mémoriser 30% (20%) ; Mouvement silencieux 35% (25%) ; Eloquence 35% (30%) ; Equitation 55% (45%) ; Chercher 35% (25%) ; Voir 40% (30%) ; Pister 30% (20%)*Langages* : (Parler) - Commun 75% (70%)*Possessions* : 20 DC, 6 DA, armes et armure, cape à capuche

XP : 7 (ou 8)

**Arngrim, guerrier nain niv. 16, 45 ans, (LN)**

FOR 24 CON 19 TAI 6 INT 11 POU 12 DEX 17 CHA 9

Armure 5 pts sur les jambes et les bras (dacyrienne) + 14 pts sur l'abdomen et la poitrine (maille azer) + 12 pts sur la tête (heaume) – *Armure Moyenne -20%* – PdV : 36 PdM : 12 FAT : 50%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Dûmgrist de maître	200%	100%	2D6+3+1D6	14
Cestus Lourd	200%	90%	1D3+2+1D6	8

2 ATT/Rd - Visée Précise 100%, Coup Puissant 100%

*Compétences* : Esquiver 55% ; Se cacher 30% ; Ecouter 115% ; Evaluer 150% ; Chercher 90% ; Voir 120% ; Embuscade 75% ; Equitation (poney) 85% ; Con. de la Guerre 55% ; Con. de la Roche 99% ; Jeu 155% ; Juridisme 65% ; Sens Souterrain 90%*Langages* : (Parler) – Orgien 90% ; Commun 75%*Possessions* : 20 SA, 10 DA, 2 EO, 1 CO, fibules et broches de barbe en or, arme et armure

XP : 108

**Voleurs, 20-40 ans environ (NM), Niv. 2 (ou 8)**

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 10 DEX 13 (15) CHA 10

Armure 2 points de cuir épais sur abdomen et poitrine + 1 pt de tissu rembourré sur les membres, rien à la tête – *Armure Légère -03%* – PdV : 13 (19) PdM : 10 FAT : 25%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Masse légère	65% (100%)	30% (40%)	1D8+1+1D4	8	
Fauchon	65% (100%)	30% (40%)	1D8+3+1D4	12	
Arbalète M. 1att/5Rd	50% (95%)	-	2D6+4	8	90m

Hab. Spéciale : Esquive Réflexe 25% ; Vit. De Dépl. +1/3 ; 3 PdM (ou 45% ; Vit. De Dépl. +2/3 ; 3 PdM )

Compétences : Chercher 55% (ou 70%) ; Crocheter 55% ; Escalader 50% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 25% (ou 70%) ; Evaluer 45% ; Jeu 80% ; Matraquer 15% ; Ecouter 35% ; Mouvement silencieux 35% (ou 70%) ; Pickpocket 50% (ou 115%) ; Eloquence 30% ; Voir 35% (ou 70%) ; Sauter 20%

Possessions : 4 DC, 5 DA

XP : 7 (19)

### Assassin, 29 ans (NM), Niv. 11

FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 12 POU 10 DEX 18 CHA 10

Armure 1 point de cuir et de tissu rembourré sur tout le corps et la tête – Armure Nulle – PdV : 19 PdM : 10 FAT : 27%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Dague de maître	120%	75%	1D4+3+1D4+poison	8	
Arbalète Lg. 1att/Rd	105%	-	1D6+3	6	50m

Hab. Spéciale : Att sournoise +10%/x3 – Botte secrète 75% : le Sourire de l'Assassin (PdA divisés par 3 ; coup au cou ; Mâchoire coupée, perte de plusieurs dents et perte de 2 pts de CHA et de PdM et d'1 pt de CON). – Poison : Amanite Phalloïde de VIR 12 et latence 2D12 heures –

Compétences : Chercher 90% ; Con. des Poisons 60% ; Escalader 90% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 70% ; Evaluer 45% ; Jeu 80% ; Matraquer 65% ; Mouvement silencieux 95% ; Eloquence 40% ; Voir 85% ; Ecouter 75% ; Sauter 55% ; Se Cacher 95% ; Se déguiser 95%

Possessions : 4 DC, 5 DA, 25 CO

XP : 38

### Argaill Torg, champion des Ténèbres niv. 20, 35 ans, (LM)

FOR 19 CON 19 TAI 14 INT 13 POU 20 DEX 15 CHA 13

Armure 16 pts de maille (+5 d'alliage noir) sur tout le corps et 19 pts de heaume (+5 d'alliage noir) à la tête

– Armure Moyenne -33% – PdV : 44 PdM : 20 FAT : 40%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée Lourde +5 d'alliage noir	150%	80%	2D8+6+1D6	22
Morgenstern +5 d'alliage noir	150%	40%	1D10+7+1D6	16
Marteau de lucerne +4 d'alliage noir	145%	50%	1D10+6+1D6	16

Hab. Spé. : Exposition des mains (20 Pts de dégâts d'électricité / 5PdM) JS POUx1 ½ dégâts ; Détection du Bien ; Rang 2 de Magie Divine –

Coup Puissant 95%

Compétences : Esquiver 45% ; Cérémonie 80% ; Chercher 45% ; Concentration 75% ; Eloquence 80% ; Equitation 90% ; Voir 90% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 110% ; Con. Mythes et Sagas 90% ; Jeu 75% ; Premiers Soins 55%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) – Commun 105% ; Haut Elfique 95%

Possessions : 13 DA, 17 EO, 12 CO, armes et armure

Sorts : **Rang 1** : Anathème 100%, Bouclier de la foi 100%, Déguisement 100%, Mains brûlantes 100%, Sommeil 100%

**Rang 2** : Animation des morts 100%, Immobilisation de personne 100%, Invisibilité 100%, Vol 100%

XP : 176

### Orques, Cavalier Wärg Niv. 7, 30 ans environ, (LM)

FOR 16 CON 15 TAI 9 INT 10 POU 9 DEX 16 CHA 5

Armure 2 points sur les jambes (cotte de cuir épais), 9 pts de mailles sur l'abdomen, la poitrine et les bras + 10 pts sur la tête (casque) + targe bras gche et poitrine – Armure Moyenne -24% – PdV : 24 PdM : 9 FAT : 31%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Cimeterre	130%	90%	1D8+3+1D4	12	
Epieu de guerre	125%	30%	1D10+1+1D4(+2D6)	10	
Arbalète Moy. 1 att/5Rd	110%	-	2D6+4	8	90m

Furia +2 dg contre humanoïdes et +10%, JS contre FAT+Peur+Chocs, 3PdM/6Rds ; Coup Puissant 75%

Compétences : Esquiver 65% ; Orientation 90% ; Ecouter 55% ; Mouvement silencieux 55% ; Chercher 60% ; Voir 60% ; Juridisme 35% ; Pister 90% ; Equitation 115% ; Equilibre 75% ; Con. de la Guerre 30% ; Con. des Esp. Viv. 55% ; Con. des Plantes 55% ;

Langages : (Parler) - Commun 40% ; Mooryc 70%, Yuric 30%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

XP : 48

**Wärg, (NM)**

FOR 25 CON 15 TAI 25 INT 4 POU 11 DEX 13

Vit. de déplacement : 20 m/Rd PdV : 30

Armure : 3 pts de fourrure et de peau + 5 pts de dacyrienne donc 8 PdA sur l'arrière train et le poitrail

Tableau des Localisations : Voir le Bestaire

Armes ATT PAR Dégâts

Morsure 55% - 1D10+2D6

Griffe 45% - 1D6+2D6

Compétences : Ecouter 40% ; Esquiver 35% ; Pister 75%

XP : 60

**Orques Uruz, Guerriers niv. 5, 30 ans, (NM)**

FOR 20 CON 16 TAI 18 INT 5 POU 9 DEX 11 CHA 4

Armure 9 points sur les jambes, l'abdomen, la poitrine et les bras (cotte de maille) + 0 sur la tête + targe bras gche et tête

- Armure Moyenne -27% -

PdV : 25

PdM : 9

FAT : 40%

Arme Att Par Dégâts PdA

Marteau de Guerre 95% 35% 1D6+3+1D6 10

Cimeterre 90% 65% 1D8+3+1D6 12

Targe 25% 75% 1D4+1D6 10

Combat à deux armes 50% ; Coup Puissant 50%

Compétences : Esquiver 45% ; Se cacher 55% ; Ecouter 45% ; Mouvement silencieux 55% ; Chercher 40% ; Voir 50% ;

Natation 20% ; Pister 60% ; Equitation 70%

Langages : (Parler) - Commun 20% ; Mooryc 40%

Vision dans le noir en N&amp;B jusqu'à 35 m

XP : 25

**Mercenaires lormyriens, guerriers Niv. 5, 25-30 ans environ, (LM)**

FOR 15 CON 12 TAI 14 INT 11 POU 13 DEX 12 CHA 9

Armure 5 points sur les jambes et les bras (dacyrienne), 10 points sur la poitrine et l'abdomen (brigandine) + 10 pts sur la tête

(casque simple) - Armure Moyenne -26% -

PdV : 17

PdM : 13

FAT : 27%

Arme Att Par Dégâts PdA Portée

Hache Lormyrienne 90% 45% 2D8+1D4 11

Fléau d'arme 95% 30% 1D6+3+1D4 9

Epée Bâtarde 85% 75% 1D10+1+1D4 12

Arc long - flèches de guerre 85% - 1D10+2+1D2 6 90m

Coup Puissant 55% ; Visée Précise 50%

XP : 17

**Troll (CM)**

FOR 33 CON 19 TAI 37 INT 6 POU 13 DEX 10 CHA 3

Armure 3 points de peau

PdV 43

PdM 13

Arme Att Par Dégâts PdA

Griffes 75% 40% 1D6+3D6 -

Morsure 40% - 1D10+1D6 -

Maillet d'Ogre 75% 40% 2D8+2+3D6 16

Deux ATT par rounds : Griffe + Griffe ou Massue ; une seule en employant la Morsure

Compétences : Mouvement silencieux 30% ; Se cacher 30% ; Embuscade 55% ; Nager 15% ; Chercher 25% ; Ecouter 20% ;

Sentir 35% ; Voir 15%

Langages : (Parler) - Yuric 36%

Note : régénèrent 2 PdV par rd. Mais incapables d'user de régénération contre des dégâts de feu ou d'acide. Un membre tranché repousse en 3D6 minutes ou est fixé en 1 minute s'il est accolé à la blessure.

XP : 129

**Ogre sauvage, Chasseur Niv. 5, 27 ans, (CN)**

FOR 31 CON 20 TAI 30 INT 9 POU 14 DEX 7 CHA 9

Armure 1 point de peau sur les jambes, les bras et la tête + 4 pts sur la poitrine (peau et fourrure) + 13 points sur l'abdomen

(peau et plaque) - Armure Légère -7% -

PdV : 29

PdM : 14

FAT : 42%

Arme Att Par Dégâts PdA

Maillet d'ogre 95% 45% 2D8+2+2D6 16

Poings 100% 50% 1D3+2D6 -

Hab. Spé. : +10% et +2 dg contre humains, 5 Rd/3 PdM ; Visée Précise 40%



*Compétences* : Esquiver 55% ; Se cacher 30% ; Ecouter 55% ; Voir 40% ; Pister 60% ; Mvt silencieux 60% ; Con.Esp. Vivantes 45% ; Con. Plantes 65% ; Faire un piège 65% ; Sentir 75% ; Orientation 85% ; Embuscade 55%

*Langages* : (Parler) – Yuric 80% ; Commun 40%

*Possessions* : armes et armure, 12 CO, viande humaine faisandée et peaux séchées, 30 m de corde de lin, filet 20 m<sup>2</sup>, besace, couverture de fourrure, silex et amorce, baril (5 l), marmite en fer, divers épices, potion de soins (deg. 6)

*XP* : 29

#### **Azkülls, guerriers nains Kazcarnax niv. 4, 60 ans environ, (LM)**

(Entre parenthèses valeurs du chef de groupe guerrier niv. 9)

FOR 21(24) CON 17(19) TAI 6 INT 10(12) POU 11 DEX 10 CHA 9

Armure 3 pts sur les jambes et les bras (fourrure) + 12 pts sur l'abdomen, la poitrine et la tête (plaque et heaume)

– *Armure Moyenne* -26% – PdV : 24 (31) PdM : 11 FAT : 40%(45%)

<i>Arme</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>Portée</i>
Glaive	85%(110%)	65%(80%)	1D8+2+1D6	11	
Marteau de Lucerne	85%(110%)	40%(60%)	1D10+2+1D6	10	
Arbalète Moy.	65%(110%)	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Visée Précise 50%(65%), Coup Puissant 55%(75%) + Faculté Maléfique cf. aide de jeu Le Clan Azküll (+2Att/Rd)

*Compétences* : Esquiver 35% ; Se cacher 30% ; Ecouter 45%(75%) ; Evaluer 60% ; Chercher 50% ; Voir 40%(55%) ; Sens Souterrain 70% ; Embuscade 45% ; Equitation (sanglier géant) 55%(80%) ; Con. de la Guerre 20%(50%) ; Jeu 55% ; (Eloquence 75%)

*Langages* : (Parler) – Orgien 70%(85%) ; Mooryc 40% ; Yuric 35% ; (Commun 50%)

*Possessions* : 20 SA, 10 DA, 2 EO, 1 gemme de 2D6 crts, armes et armure

*XP* : 24 (62)

#### **Garde de Dar Menas, 20-30 ans environ (LN ou N), guerriers Niv. 2 (ou 4)**

FOR 12 CON 12 TAI 11 INT 13 POU 14 DEX 12 CHA 13

Armure 10 points abdomen et poitrine (Brigandine), 1 pt de pantalon et de manches matelassés et 10 pts de casque simple

– *Armure Moyenne* -26% – PdV : 14 (16) PdM : 14 FAT : 24%

<i>Arme au choix</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>Portée</i>
Falcata	70% (90%)	35% (55%)	1D8+1+1D4	12	
Marteau de lucerne	65% (90%)	35% (45%)	1D10+2+1D4	10	
Hallebarde	70% (95%)	30% (45%)	3D6+1D4	10	
Arbalète moyenne	50% (70%)	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Coup Puissant 40% ; Visée Précise 35% (55%)

*Compétences* : Embuscade 45% (50%) ; Equilibre 35% (45%) ; Escalader 40% (45%) ; Dissimuler 30% (35%) ; Esquiver 35% ; Evaluer 35% ; Se cacher 35% ; Sauter 25% ; Ecouter 40% (50%) ; Mémoriser 30% ; Mouvement silencieux 35% (45%) ; Eloquence 35% ; Equitation 55% ; Chercher 35% ; Voir 40% (50%) ; Pister 20%

*Langages* : (Parler) - Commun 80%

*Possessions* : 20 DC, 6 DA, armes et armure, cape à capuche

*XP* : 7 (ou 16)

#### **Gardes et hommes de main de la Main Noire, 30 ans environ (LM), initiés d'Arroy Lann, espions ou assassins Niv. 8**

(Entre parenthèses les valeurs des lieutenants de la Main Noire, espions ou assassins Niv. 15)

FOR 13(17) CON 13 TAI 12(14) INT 12(15) POU 13 DEX 14(19) CHA 12

Armure 10 points abdomen et poitrine (Brigandine), 1 pt de pantalon et de manches matelassés et 10 pts de casque simple

– *Armure Moyenne* -26% – ou 2 points abdomen et poitrine (pourpoint de cuir épais), 1 pt de pantalon et de manches matelassés et 0 sur la tête – *Armure Légère* -03% – PdV : 18(22) PdM : 13 FAT : 26%(30%)

<i>Arme au choix</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>Portée</i>
Falcata de maître +3	105%(175%)	45%(80%)	1D8+5+1D4	15	
Arbalète moyenne	120%(150%)	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd
Arbalète Légère	120%(150%)	-	1D6+3	6	50m 1att/Rd
Dague empoisonnée	90%(125%)	30%(40%)	1D4+2+1D4+poison	7	

Hab. Spé. : Rage au combat face aux Humanoïdes +15%/+3 dg(+15%/+4) ou Attaque Sournoise +10%/dg X3(+15%/X4) –

Visée Précise 80%(100%) – Poison de VIR 12, jet VIR contre CON au bout d'1D8 min. si échec VIR pts de dg ou ½ si réussite.

*Compétences* : Embuscade 55% ; Equilibre 35% ; Escalader 95% ; Lancer 80% ; Dissimuler 70% ; Esquiver 35% ; Se cacher 65% ; Sauter 65% ; Ecouter 60% ; Mémoriser 30% ; Mouvement silencieux 75% ; Se Déguiser 75% ; Eloquence 50% ; Equitation 55% ; Chercher 75% ; Voir 50% ; Con. des Poisons 40%

*Langages* : (Parler) - Commun 99% ; Lire/Ecrire 90%

*Possessions* : 12 DC, 17 DA, 6 EO, 1 DR, armes et armure, cape à capuche

*Sorts* : Blessure Superficielle 75%, Compréhension des langages 80%, (Stimulant 80%)

*XP* : 36(66)

### Don Astaxas, 39 ans (NM), initié d'Arroy Lann, noble Niv. 16

FOR 18 CON 12 TAI 11 INT 13 POU 14 DEX 18 CHA 18

Armure 10 points abdomen, poitrine et bras (Brigandine), 2 pt de pantalon de cuir rigide et 12 pts de heaume et bouclier bras gauche et poitrine +11 PdA – Armure Lourde -34% – PdV : 25 PdM : 16 FAT : 30%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Falcata de maître +5	165%	80%	1D8+7+1D4	18
Dague empoisonnée	125%	30%	1D4+2+1D4+poison	7
Ecu	70%	125%	1D4+1D4	11

Hab. Spé. : Furia face aux Humanoïdes +15%/+4 dg – Combat à 2 Armes 95% – Poison de VIR 12, jet VIR contre CON au bout d'1D8 min. si échec VIR pts de dg ou ½ si réussite.

Compétences : Eloquence 120% ; Equilibre 45% ; Chanter 85% ; Dissimuler 35% ; Esquiver 35% ; Evaluer 105% ; Se cacher 35% ; Sauter 25% ; Ecouter 50% ; Concentration 70% ; Mouvement silencieux 45% ; Jeu 135% ; Equitation 55% ; Marchander 135% ; Voir 50% ; Juridisme 120% ; Con. des Poisons 95% ; Lancer 90%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) - Commun 110% ; Orgien 80%

Possessions : 20 EO, 6 CO, armes et armure, cape à capuche

Sorts : Blessure Superficielle 85%, Compréhension des langages 90%, Stimulant 85%

XP : 75

### Harögg Arawugk le Maltrön, démon du 4<sup>e</sup> cercle, (CM)

- résistance au feu et à l'électricité. Cette résistance leur confère 10 PdA.

- résistance aux poisons et aux venins, effets divisés par deux. Si infligent la mort il prendra VIR points de dégâts.

- ils voient dans le noir total et les ténèbres, même magiques, jusqu'à 100 mètres.

- convocation, les démons peuvent convoquer d'autres démons, leur chance de succès est égale à 08%.

- télépathie, les démons peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre eux ou avec les humanoïdes par exemple. Ils peuvent utiliser ce pouvoir sans restriction est la portée est la même que s'ils parlaient de vive voix.

- il peut user du sort *Détection du Bien* à volonté au prix d'une dépense de 2 PdM. Comme le sort de Magie Divine.

- il est totalement immunisé aux sorts affectant le moral et la raison comme *Charme Personne, Sommeil, Fanatisme, Frayeur* et autres sortilèges hors *Berserk*.

- il possède la faculté démoniaque Exosquelette.

- Télépathie, les démons peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre eux ou avec les humanoïdes.

FOR 35 CON 56 TAI 32 INT 5 POU 11 DEX 9 CHA 2 (2M75 – 350 kg)

Vitesse de déplacement : 12 m/Rd PdV : 64 PdM : 11

Armure : 17 pts de peau et d'exosquelette enchanté – Armure Nulle 00 –

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poings	100%	35%	1D3+2+3D6	
Corne	100%	-	1D8+3D6	
Morsure	80%	-	1D4+2+2D6	
Hache Lormyrienne	110%	50%	2D8+1+3D6	13

Compétences : Se cacher 50% ; Embuscade 55% ; Mouvement Silencieux 50% ; Esquive 50% ; Chercher 55% ; Ecouter 55% ; Voir 55% ; Sauter 55% ; Torture 70% ; Con. de la Guerre 20% ; Coup Puissant 50% ; Visée Précise 50%

Notes : 1- Les armes naturelles des maltröns sont considérées comme des armes magiques.

2- Les maltröns peuvent attaquer deux fois par round.

3- La hache d'Harögg est en alliage noir.

4- Un maltrön qui sent l'odeur du sang devient immédiatement berserk, et il restera dans cet état jusqu'à la destruction de tous ses ennemis. Un maltrön berserk voit ses compétences de combat doublées, son bonus de dégâts porté au maximum comme avec la compétence Coup Puissant, ses PdV augmentés de 50% et tous ses jets sous la CON seront automatiquement réussis quels que soit les modificateurs. Toutefois il ne pourra plus Parer ou jeter de sorts. Le maltrön pourra redevenir à son état normal s'il réussit un jet sous INT x 1. Le sort *Berserk* plonge le maltrön dans l'état décrit ci-dessus.

5- La vision d'un maltrön entraîne un jet sous SAN et la perte d'1D8 points de SAN sur un échec, 1D3 sur une réussite.

XP : 204

### Wyoxarynn la Succube, démon du 5<sup>e</sup> cercle, (LM)

- résistance au feu et à l'électricité. Cette résistance leur confère 10 PdA.

- résistance aux poisons et aux venins, effets divisés par deux. Si infligent la mort il prendra VIR points de dégâts.

- Elles voient dans le noir total et les ténèbres, même magiques, jusqu'à 100 mètres.

- convocation, les démons peuvent convoquer d'autres démons, leur chance de succès est égale à 36%.

- télépathie, les démons peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre eux ou avec les humanoïdes par exemple. Ils peuvent utiliser ce pouvoir sans restriction est la portée est la même que s'ils parlaient de vive voix.

- Elle est totalement immunisée aux sorts affectant le moral et la raison comme *Charme Personne, Sommeil, Fanatisme, Berserk, Frayeur* et autres sortilèges.

- Elle peut user du sort *Détection du Bien* à volonté au prix d'une dépense de 2 PdM. Comme le sort de Magie Divine.
- Elle peut user de *Modification d'apparence* à volonté au prix d'une dépense de 4 PdM. Cette faculté fonctionne sur le même principe que le sort de Sorcellerie de Rang 2 mais dure 24 heures et la succube choisira toujours l'apparence qui aura le plus de chance de séduire sa cible.
- Elle peut user du sort *Charme Personne*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 1.
- Elle peut user du sort *Fatigue*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 1.
- Elle peut user du sort *Baiser de la goule*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Baiser du vampire*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Déplacement parallèle*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut engager un combat spirituel avec la cible de son choix. Si elle la vainc elle peut la posséder, voir le Livre de Magie, la Magie, Concepts et Pratiques Courant.
- Elle peut user du sort *Détection de pensées*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Suggestion*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 2.
- Elle peut user du sort *Téléportation sans Erreur*, voir le sort de Sorcellerie de Rang 4.

FOR 21 CON 41 TAI 13 INT 18 POU 21 DEX 17 CHA 24

Vitesse de déplacement : 12 m/Rd et 44 m/Rd en vol PdV : 47 PdM : 21(- modification d'app 17) + 10 de Siggel

Armure : 4 pts de peau enchantée + 12 pts de plaques sur poitrine, jambes et bras – *Armure Lourde -40%* –

*Tableau des Localisations* : Voir le Bestaire

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Griffes	100%	30%	1D6+1D6	
Morsure	75%	-	1D4+2+1D6	
Aile	100%	50%	1D6+1+1D6	
Fouet des Ténèbres	100%	50%	1D2+3+1D6	25
Marteau de Guerre	100%	50%	1D6+3+1D6	10

*Compétences* : Cérémonie 70% ; Concentration 75% ; Se cacher 55% ; Embuscade 50% ; Mouvement Silencieux 55% ; Esquive 60% ; Chercher 55% ; Ecouter 55% ; Voir 55% ; Sauter 75% ; Chanter 80% ; Donjuanisme 110% ; Eloquence 95% ; Imitation 95% ; Marchander 80% ; Pickpocket 75% ; Parler/Lire/Ecrire Commun - Sylvain - Orgien 80% ; Con. des Mythes et Sagas 95% ; Con. des Esp. Viv. 85% ; Con. des Poisons 80% ; Mémoriser 40% ; Jouer de la Musique 80% ; Torture 125%

*Notes* : 1- Les succubes attaquent deux fois par round. Leurs armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

2- Les griffes des succubes sont extrêmement acérées ainsi les armures n'offrent qu'une protection divisée par deux face aux attaques par griffes.

3- Le Fouet des Ténèbres des succubes inflige 1D2+3 pts de dégâts de barbelées de feu par round si il attrape sa cible ou la touche, non absorbable par les armures non magiques. De plus il draine automatiquement 1D6 PdM à sa victime à chaque fois qu'il la touche, ces PdM sont absorbés par la succube et elle les conserve jusqu'à utilisation.

4- Embrasement démoniaque, la succube peut mettre le feu à son corps à volonté infligeant une brûlure au contact, jusqu'à 1 mètre, 1D6 points de dégâts par round.

Avec le même principe, elle peut s'immoler si elle sent sa mort proche. La succube et tout ceux qui sont dans un rayon de 5m autour d'elle subissent alors 2D6 points de dégâts de feu démoniaque, face auquel les armures non magiques ne seront d'aucune utilité.

5- La vision de la véritable apparence de ces démons entraîne un jet sous SAN et la perte d'1D8 points de SAN sur un échec, 1D3 s'il s'agit d'une réussite.

XP : 261

### **Tarklander, Guerrier niv. 4, 20-30 ans, (N)**

FOR 16 CON 16 TAI 14 INT 11 POU 11 DEX 11 CHA 11

Armure 7 pts d'armure de lamelles sur le torse et 2 pts de fourrure sur les membres et 10 pts de casque sur la tête

– *Armure Moyenne -20%* –

PdV : 18

PdM : 11

FAT : 33%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Hache de Bataille	80%	40%	1D8+3+1D4	9
Glaive	85%	55%	1D8+2+1D4	11
Morgenstern	75%	-	1D10+2+1D4	9
B. Tarklander	25%	80%	1D6+1D4	10

Combat à deux armes 55%, Coup Puissant 40%

*Compétences* : Esquiver 30% ; Se cacher 20% ; Ecouter 55% ; Voir 50% ; Equitation 60% ; Embuscade 45% ; Premiers Soins 55% ; Con. de la Guerre 30% ; Mvt Silencieux 90% ; Lancer 40% ; Jeu 60%

*Langages* : (Parler) – Commun 90%

*Possessions* : 20 DA, 1 PA, armes et armure

XP : 18

**Berserker, Guerrier niv. 7, 20-30 ans, (N)**

FOR 17 CON 16 TAI 15 INT 11 POU 11 DEX 12 CHA 11

Armure 9 pts d'armure de mailles sur le torse et 2 pts de fourrure sur les membres et 10 pts de casque sur la tête

– Armure Moyenne -20% –

PdV : 22

PdM : 11

FAT : 35%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Hache de Bataille	95%	50%	1D8+3+1D4	9
Glaive	95%	65%	1D8+2+1D4	11
Morgenstern	95%	-	1D10+2+1D4	9
B. Tarklander	45%	95%	1D6+1D4	10

*Hab. Spé.* : 5 PdM Berserk : Att x2, BD 4, CON 32 donc 30 PdV – Combat à deux armes 65%, Coup Puissant 40%*Compétences* : Esquiver 45% ; Se cacher 20% ; Ecouter 65% ; Voir 70% ; Equitation 65% ; Embuscade 45% ; Premiers Soins 55% ; Con. de la Guerre 30% ; Mvt Silencieux 90% ; Lancer 40% ; Jeu 60%*Langages* : (Parler) – Commun 90%*Possessions* : 20 DA, 1 PA, armes et armure*Sorts* : Laminer 85%, Soins, 80%

XP : 44

**Gorysonn Loof Mpegg, Scout niv. 22, 45 ans, (CB)**

FOR 18 CON 19 TAI 14 INT 12 POU 13 DEX 18 CHA 9

Armure 7 pts d'armure vahkukt sur le torse et 3 pts de fourrure exceptionnelle sur les membres et la tête

– Armure Légère -16% –

PdV : 30

PdM : 13

FAT : 40%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	portée
Fauchon	165%	70%	1D8+3+1D4	12	
Harpon	125%	50%	1D8+1+1D4(+1D2)	8	40m
Arc Long et barbillon	125%	-	1D8+1+1D2	6	140m
Poings	105%	-	1D3+1D4	-	

*Hab. Spé.* : Espèce Haïe : Ursidés Att +15% Dg +4 – Visée Précise 105%, Coup Puissant 60%*Compétences* : Esquiver 90% ; Se cacher 90% ; Ecouter 115% ; Voir 120% ; Cordes & Rouages 130% ; Pister 155% ; Embuscade 105% ; Orientation 160% ; Cartographie 100% ; Premiers Soins 75% ; Con. des Esp. Viv. 100% ; Con. des Plantes 100% ; Mvt Silencieux 95% ; Lancer 80% ; Jeu 109%*Langages* : (Parler) – Commun 90%, Sylvain 75%*Possessions* : 6 Ambres de 85 carats, 25 DA, 100 PA, 12 EO, armes et armure

XP : 150

**Vahkukt, guerriers niv. 6, 26-28 ans, (NM)**

(ou Guerriers niv. 3, CN-N-NB, 17 PdV, -25% dans comp., pas hab. Spé., armure de fourrure et cuir rigide 3 et 2 PdA)

FOR 16 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 13 DEX 12 CHA 10

Armure 7 pts sur tout le corps d'armure vahkukt – Armure Moyenne -30% – PdV : 21 PdM : 13 FAT : 33%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	portée
Fauchon d'os	105%	60%	1D6+3+1D4	6	
Harpon de pierre	95%	50%	1D8+1D4(+1D2)	4	40m
Arc vahkukt (barbillon d'os)	85%	-	1D6+1+1D2	8	80m
Poings	95%	-	1D3+1D4	-	

Visée Précise 50%, Coup Puissant 60%

*Compétences* : Esquiver 40% ; Se cacher 50% ; Ecouter 55% ; Se Déguiser 40% ; Con. des Plantes 50% ; Voir 65% ; Pister 50% ; Equitation 80% ; Orientation 90% ; Premiers Soins 55% ; Con. de la Guerre 30% ; Embuscade 70% ; Lancer 60%*Langages* : (Parler) – Sylvain 75%*Possessions* : 5 Ambres de 1D100 carats, armes et armure

XP : 21 (9)

**Centaures vahkukts, 45 ans environ, guerriers Niv. 8, (CM)**

FOR 27 CON 13 TAI 30 INT 13 POU 11 DEX 14 CHA 10

Armure 2 points sur les pattes et le corps (cotte de cuir rigide), 7 pts d'armure vahkukt sur la poitrine et les bras + 3 pts sur la

tête (fourrure) + targe bras gche et poitrine – Armure Légère -13% –

PdV : 29

PdM : 11

FAT : 44%

*Tableau des Localisations* : Voir le Bestaire

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	portée
Fauchon d'acier	115%	70%	1D8+3+2D6	6	
Epieu de guerre de pierre	105%	30%	1D10+2D6	5	
Arc vahkukt (barbillon d'os)	95%	-	1D6+1+2D4	8	80m
Poings	115%	-	1D3+2D6	-	

Ruade	75%	-	2D4+4+2D6	-
Targe	20%	75%	1D4+2D6	10

*Hab. Spé.* : 2 ATT/Rd + 1 ruade – Coup Puissant 35% ; Parade Meurtrière 30%

*Compétences* : Esquiver 50% ; Se cacher 50% ; Ecouter 75% ; Se Déguiser 40% ; Con. des Plantes 55% ; Voir 75% ; Pister 70% ; Orientation 95% ; Premiers Soins 65% ; Con. de la Guerre 40% ; Embuscade 70% ; Lancer 60%

*Langages* : (Parler) - Sylvain 75%, Yuric 40%

*XP* : 58

### Orques Piltdowni, 25 ans environ, guerriers Niv. 3, (NM)

FOR 13 CON 13 TAI 8 INT 10 POU 9 DEX 13 CHA 5

Armure 2 points sur les jambes (cotte de cuir rigide), 5 pts de dacyrienne sur l'abdomen, la poitrine et les bras + 10 pts sur la tête (casque) + targe bras gche et poitrine – *Armure Moyenne -24%* – PdV : 13 PdM : 9 FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Cimeterre	75%	30%	1D8+3+1	12
Masse d'armes	80%	40%	1D10+1+1	10
Epieu de guerre	75%	30%	1D10+1+1	10
Targe	20%	75%	1D4+1	10
Arc (barbillon)	70%	-	1D8+1+1	5 portée 80m

Coup Puissant 35% ; Parade Meurtrière 30%

*Compétences* : Esquiver 65% ; Se cacher 50% ; Ecouter 45% ; Mouvement silencieux 45% ; Chercher 60% ; Voir 50% ; Natation 35% ; Pister 50% ; Equitation 65% ; Sens Souterrain 70%

*Langages* : (Parler) - Commun 30% ; Mooryc 70%, Yuric 30%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

*XP* : 7

### Gruldofk Grogrund alias l'Equarisseur Noir, Azküll Drakkenkaz, Noble niv. 31, Initié d'Arlocf, 265 ans, (NM)

Voir l'aide de jeu Le Clan Azküll.

### Lurgios, 144 ans, Nécromant Niv. 25, (NM)

FOR 11 CON 11 TAI 11 INT 21 POU 20 DEX 16 CHA 17 SAN : 00

*Lurgios bénéficie de son habileté spéciale de mage lui permettant de vivre trois fois plus vieux que son potentiel racial, il a donc l'apparence d'un humain de 48 ans ...*

Armure 6 pt sur les jambes, l'abdomen, la poitrine et les bras de robe remboursée enchantée +5 – *Armure Nulle -00%* –

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Dague d'Ithilnaur +5	75%	30%	1D4+7+1	14
Poings	80%	20%	1D3+1	-

*Sadisme au stade critique* : Tire satisfaction de la souffrance d'autrui. Généralement, il préférera infliger lui-même ses tortures pour se délecter des supplications de ses victimes.

*Hab. Spé.* : extra vieillissement, Bâton de mage : Soins 8 PdV/1 fois par jr, +10 PdM

*Compétences* : Cérémonie 155% ; Concentration 125% ; Chanter 100% ; Chercher 60% ; Con. Esp. Viv. 85% ; Con. Plantes 105% ; Con. Roche 95% ; Con. Des Mythes et Sagas 180% ; Ecouter 85% ; Eloquence 100% ; Enchantement 95% ; Invocation 115% ; Jeu 95% ; Juridisme 100% ; Mémoriser 95% ; Mouvement silencieux 85% ; Passe Passe 150% ; Premier Soins 100% ; Se cacher 80% ; Torture 185%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) - Commun 175%, Haut Elfique 150%, Pande 100%, Yuric 85%

*Possessions* : 2 DC, 19 DA, 9 PA, 12 EO, 60 CO collier en Arynn (+3 PdM), 10 gemmes d'1D30 crts, arme et armure

**Sorts (Rang 6 de Nécromancie) :**

**Rang 1** : 3 sorts au choix du MJ à 100%

**Rang 2** : 3 sorts au choix du MJ à 95%

**Rang 3** : 3 sorts au choix du MJ à 90%

**Rang 4** : 3 sorts au choix du MJ à 85%

**Rang 5** : *Mot de mort* 80%

*XP* : 303

### Troll du Vahlind Gardien d'Arawn Fenor (N)

FOR 44 CON 48 TAI 42 INT 12 POU 18 DEX 16 CHA 6

Armure 6 points de peau enchantée + 2 points de vêtements de fourrure sur l'abdomen et la poitrine + les jambes

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Griffes	75%	40%	1D6+4D6	-

Morsure	40%	-	1D10+2D6	-
Maillet d'Ogre de maître +5	75%	40%	2D8+8+4D6	21

*Deux ATT par rounds* : Griffes + Griffes ou Massues ; une seule en employant la Morsure

*Compétences* : Mouvement silencieux 75% ; Se cacher 50% ; Embuscade 55% ; Nager 55% ; Escalader 85% ; Chercher 85% ; Ecouter 85% ; Sentir 95% ; Voir 85% ; Pister 95% ; Esquiver 75%

*Langages* : (Parler) – Yuric 36% ; Sylvain 96%

*Note* : régénère 4 PdV par rd. Mais incapables d'user de régénération contre des dégâts de feu ou d'acide. Un membre tranché repousse en 3D6 minutes ou est fixé en 1 minute s'il est accolé à la blessure. Résistance à la Magie de 25%.

*XP* : 264

### Erinye Gardienne d'Arawn Fenor (NB)

FOR 30 CON 36 TAI 18 INT 18 POU 24 DEX 24 CHA 26

Armure 7 PdA de peau enchantée sur tout le corps PdV 49 PdM 24

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poings	100%	50%	1D3+5+1D6	
Pieds	80%	-	1D4+5+1D6	
Tête	80%	-	1D3+5+1D6	
Morgenstern	100%	50%	1D10+2+1D6	

*Deux ATT par rounds* ; Coup Puissant 50% ; Combat à deux armes 50% ; Parade Meurtrière 50%

*Compétences* : Voir 75% ; Esquiver 55% ; Chercher 65% ; Pister 100% ; Embuscade 80% ; Ecouter 75% ; Con. des Mythes et Sagas 105% ; Equitation 100% ; Escalader 95% ; Sauter 80%

*Langages* : (Parler) – Sylvain 90% ; Commun 90% ; Haut Elfique 110%

*Notes* : - Résistance au feu et au froid. Cette résistance leur confère 10 PdA face à telles attaques.

- Elles sont insensibles et immunisées à tous les effets de la fatigue qu'elle soit naturelle ou magique.

- Elle est totalement immunisée aux sorts affectant le moral et la raison comme *Charme Personne*, *Sommeil*, *Fanatisme*, *Frayeur*, *Berserk* et autres sortilèges.

- Résistance aux poisons et aux venins, les effets sont divisés par deux. S'ils infligent la mort les érynies prendront VIR points de dégâts. De même elles sont totalement insensibles aux maladies.

- Elles voient dans le noir total et les ténèbres, même magiques, jusqu'à 75 mètres.

- Convocation, les érynies peuvent convoquer d'autres célestes ou démonides mais d'un degré hiérarchique égal ou inférieur, leur chance de succès est égale à INT x 2. Cet appel leur prendra 2D4 rounds, à la suite de quoi le céleste appelé se manifestera et sera opérationnel.

- Télépathie, les érynies peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre elles ou avec les humanoïdes par exemple. Elles peuvent utiliser ce pouvoir sans restriction est la portée est la même que si elles parlaient de vive voix.

- Elle peut engager un combat spirituel avec la cible de son choix et le posséder si elle le désire. Voir le Livre de Magie, la Magie, Concepts et Pratiques Courant.

- Son corps est considéré comme une arme/armure enchantée. De plus il est invulnérable aux armes communes, ainsi seules les armes runiques ou enchantées peuvent la blesser.

- Elle peut lancer les sorts *Brume de Dissimulation*, *Berserk* et *Forme Éthérée* comme un prêtre de rang 5.

- Une érynye peut régénérer ses PdV au rythme d'1 par round.

- Une érynye possède une résistance à la magie de 25%.

- La vision d'une érynye entraîne un jet sous SAN et la perte d'1D4+1 point de SAN sur un échec, 1 s'il s'agit d'une réussite.

En effet contempler cette beauté divine parfaite ne se fait pas sans ressentir une onde de choc psychologique.

*XP* : 292

### Assfuhr, Dragon d'Or Ami d'Arawn Fenor (NB)

FOR 88 CON 64 TAI 88 INT 24 POU 30 DEX 18

Armure 20 points de cuir et d'écailles sur tout le corps sauf cœur et ailes 10 points de cuir PdV 128 PdM 30

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Morsure	140%	-	1D10+2+10D6	
Griffe	140%	25%	1D8+10D6	
Queue	115%	-	10D6	
Aile	125%	-	5D6	
Souffle	140%	-	7D10+4	

*Deux ATT par rounds* ; Coup Puissant 50% ; Combat à deux armes 50% ; Parade Meurtrière 50%

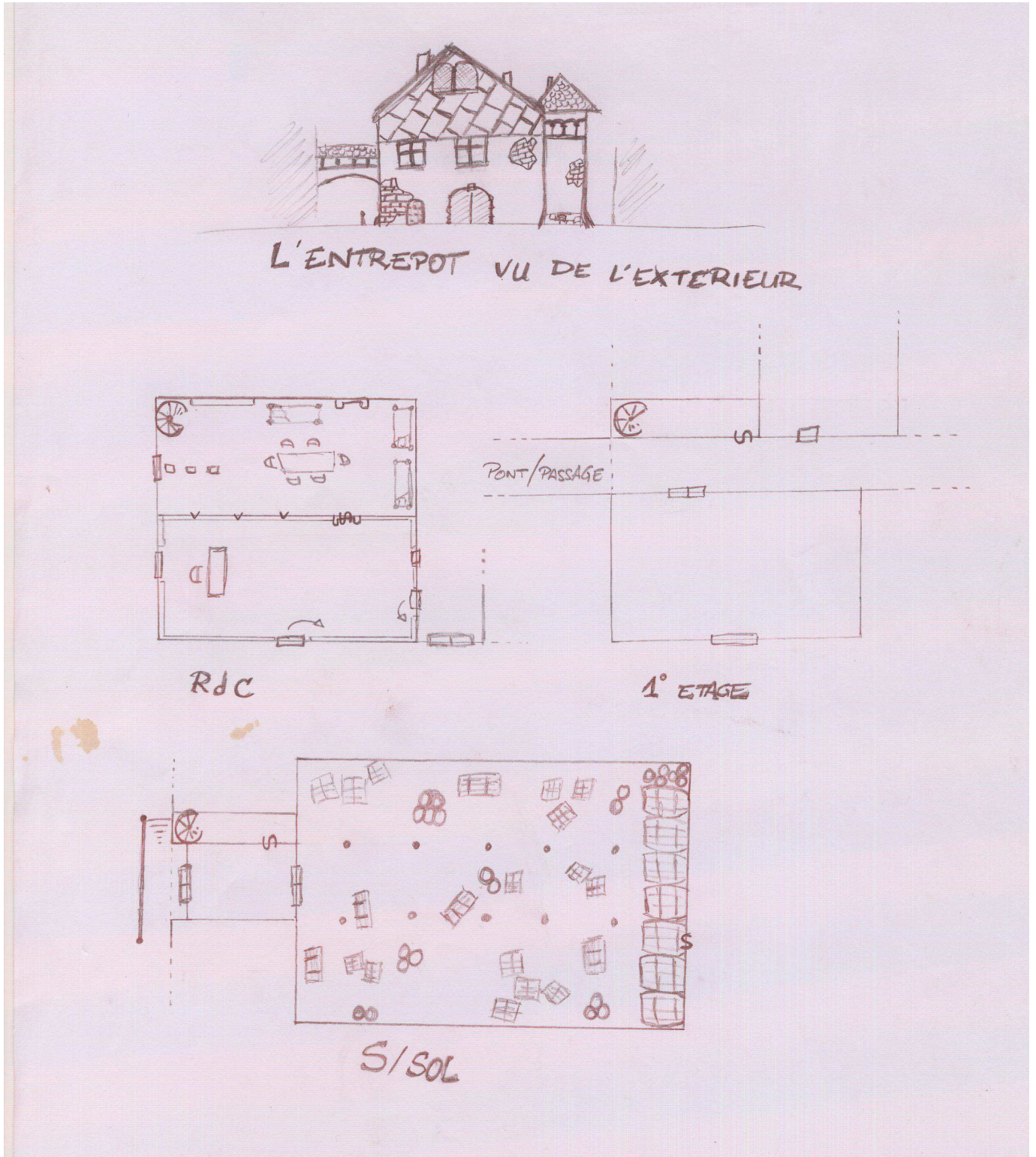
*Compétences* : Voir 75% ; Esquiver 45% ; Chercher 60% ; Pister 100% ; Embuscade 80% ; Ecouter 75% ; Con. des Mythes et Sagas 105% ; Equitation 100% ; Escalader 95% ; Sauter 80% ; Sens Souterrain 70%

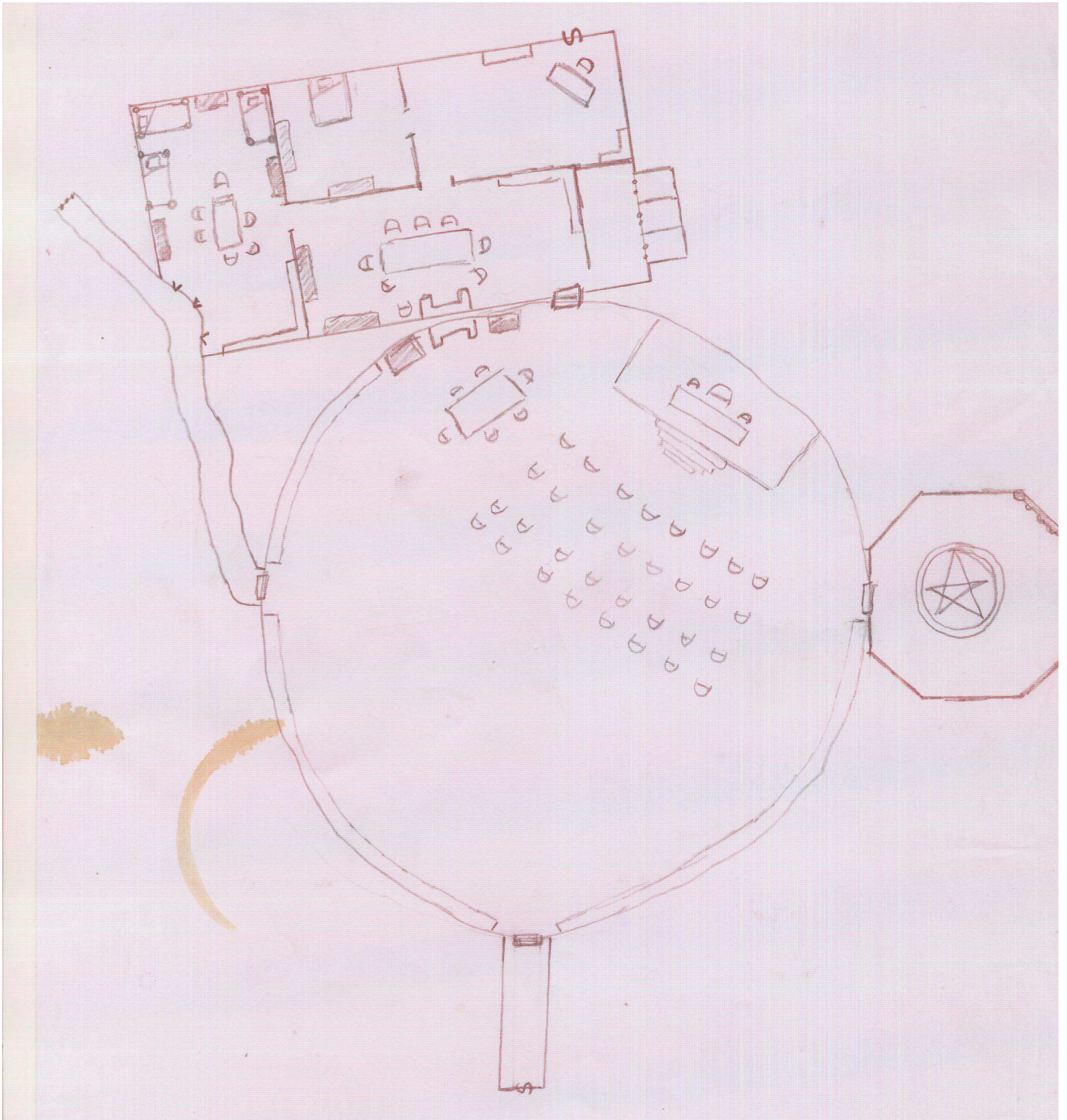
*Langages* : (Parler) – Sylvain 90% ; Commun 90% ; Haut Elfique 110%

*Notes et XP* : Voir le Bestiaire.

## PLANS

Ici n'est fourni que le plan du repaire de la Main Noire à Dar Menas. Pour les autres lieux le MJ pourra donner les contours selon sa convenance, il est à noter que le Collège des Cartographes de Dar Menas est également décrit dans le Livre du Monde dans le paragraphe traitant de l'Archipel des Cités Pourpres. Le sanctuaire de Nourabagh pourra lui être de configuration totalement libre, en effet les dieux ne sont ils pas maîtres de l'entropie ?  
Le MJ est ainsi libre de moduler le scénario selon ce qui lui semblera le plus judicieux.





- Scénario par D. LIMBERT pour JRJRF -  
- Abel LiD prod. 2011 -