DE THROAL À SCYTHA

Parfois les secrets les plus enfouis ne le sont pas assez !

• J'Role, le voleur honorable •

Cette aventure fait suite aux épisodes de la campagne : **Le coffre d'Anesidora**. Les implications potentielles des épisodes 5 et 7 pouvant avoir des répercutions sur cet épisode, il est préférable que le maître de jeu les lise et avant qu'il décide comment les articuler.

Les personnages sont engagés par la maison marchande Garsun qui veut retrouver la trace d'une route commerciale si ancienne qu'elle a presque disparue des archives. Cette ancienne voie reliait le vieux royaume nain de Scytha à la jeune nation naine de Throal. Les tensions entre les deux nations ont eu raison de cette route, tout autant que les Horreurs et les Invaes.

En retrouvant les points de passage, la route se redessine. Mais à la fin de cette antique route, sous les montagnes, l'ancien combat qu'il va falloir achever, le vieux port fantomatique et le passage du fleuve Serpent ne sont que la première étape.

Les aventuriers peuvent rebrousser chemin pour ramener chez eux leurs commanditaires et ainsi respecter leur contrat, ou continuer leur route vers Scytha pour rendre à son royaume en ruines les reliques d'un général qui s'est battu jusqu'au bout !

Éventuellement cette aventure peut être jouée « dans l'épisode précédent », tout comme l'épisode 7.

INTRODUCTION

La générale Foellerian et Merox envoient les aventuriers vers Scytha. La générale Foellerian leur demande de se faire engager par Dleng Pieds légers Garsun. Elle trouve étrange que cette riche famille cherche des aventuriers pour une expédition alors qu'elle dispose de Bjados (adeptes salariés). Elle veut être certaine que ce n'est pas un coup fourré de la famille marchande. Pour réaliser cette mission, il faut de la discrétion, et jouer le jeu. Une fois ce travail accomplit, ils pourront reprendre leur route vers Scytha. S'ils acceptent, la générale Foellerian répand des rumeurs pour faciliter l'embauche. Elle demande que les personnages séjournent dans l'auberge « La raie scorpion jongleuse », fréquentée par des adeptes. Ils seront certainement contacté d'ici quelques jours par le fameux Dleng.

Merox en profitera aussi pour leur demander des copies de livres de la bibliothèque royale de Scytha. Des passages d'anciens textes qui évoquent peut être cet étrange coffre dont il a des difficultés à trouver des renseignements. Les titres des trois livres sont : « Scytha, un jeune royaume dans la tourmente » de Irkarim Natak (ce sont les deux premiers chapitres qu'il souhaite), « Magie et autres mystères par Gonom Armag » (dont les quatre premiers chapitres seraient sûrement intéressants) et « Torduk Iridam, un héros comme ont en fait plus » par Algril Zaw (si possible en entier, même si en fait, ce sont les commentaires qui sont réellement intéressant, mais Mérox ne sait plus trop pourquoi).

DE NOUVEAUX EMPLOYEURS

La maison marchande Garsun défend les traditions de Throal et ses ambitions mercantiles la poussent parfois à trouver des idées originales. C'est ainsi que Tulker, l'un des érudits de la maison, a fait une étrange découverte. Dans les archives couvertes de poussière et partiellement dévorées par les rongeurs, un rapport accompagné d'une carte parle d'anciens ac-

cords commerciaux entre deux maisons marchandes disparues depuis longtemps. Les familles s'étaient associées pour aménager une route commerciale, un port et des lieux de repos pour acheminer les marchandises le plus en sécurité possible entre Throal (qui se développait à la surface, pas encore sous terre) et Scytha (qui commençait à décliner).

Il y a de grandes chances que les installations et la route soient en ruines, voir totalement inexploitables. Et si, malgré les 1 500 ans qui ce sont écoulés, il y avait des restes d'équipements en suffisamment bon état pour que cela soit opérationnel ?

Il fut donc décidé d'effectuer des recherches dans le secret, pour éviter de se faire évincer par les concurrents, voir les t'skrangs.

Faire appels aux bjados (adeptes salariés travaillant pour la maison marchande), ou prendre des aventuriers de trop haut cercle, c'est prendre le risque d'attirer l'attention, alors il faut monter une expédition sous un faux prétexte.

La tâche est confiée à trois nains de la famille. Ces trois cousins engagent les aventuriers sous un faux prétexte. Par exemple une expédition visant à apporter une lettre de créance à une vielle t'skrang qui, en échange, pourrait fournir des lettres de recommandations auprès de son nial. La paye est de :

1. **100 pièces d'argent par cercle et par semaine**,
2. **une monture avec l'harnachement**, si besoin,
3. **2 potions de récupération et une potion de guérison des blessures**. Le stock de potions étant dans des coffres renforcés sur une monture. Il sera possible d'acheter d'autres potions si les personnages le souhaitent, la famille Garsun faisant une réduction de 25% sur toute potion supplémentaire consommée.

Il est possible de négocier pour obtenir davantage de potions. En tout, ils ont prévu 30 potions de récupération, 18 potions de guérison des blessures et 6 onguents de la dernière chance, tous dans des petites caisses de 6.

Il est aussi possible d'avoir 50 pièces d'argent par cercle comme avance, avant le départ.

L'un des commanditaires étant un artiste, il voudra éventuellement faire des détours et installer des campements afin de lui permettre de croquer les paysages.

EN ROUTE !

Une fois les négociations terminées, le rendez-vous est donné pour un départ à l'aube, aux portes de Throal. Le Grand Bazar s'éveille à peine et c'est sous le regard des curieux que l'expédition se met en branle.

À partir de là, vous êtes libre d'animer le voyage comme bon vous semble. Voici une liste d'évènements qu'il est possible de mettre en œuvre, selon le temps de jeu et vos envies.

On est suivi !

Intrigués par l'expédition, des voleurs de Grand-Foire ont décidé de capturer « les marchandises », autrement dit, les potions, les vivres et les matériels prévus par les Garsun.

Les bandits attendront la nuit pour tenter de voler les coffres. Ils vont se concentrer sur ceux fermés à clefs, donc ceux contenant les potions et onguents. Ils ne sont pas adeptes et fuiront en cas de combat. Leur lâcheté étant aussi grande que leur audace, ils n'hésiteront pas à raconter, en échange de leur liberté, qu'ils ont été engagés par une maison concurrente, la maison Neumani. Ils inventent ce mensonge dans l'espoir d'éviter les soucis.

Lorsqu'ils entendent le nom, Tulker et Dleng vont avoir un frisson d'effroi que les voleurs remarqueront. Ils en profiteront pour revendre l'information plus tard s'ils le peuvent. Il serait bon que les personnages voient eux aussi l'étrange sursaut de leurs employeurs.

Tulker va demander la mise à mort des brigands, au nom de Mynbruje, ou Chorolis. Si les personnages hésitent, il va proposer 100 pièces d'argent par brigand exécuté. Une telle proposition devrait choquer des héros dignes de ce nom et être sanctionner par moins de points de légende si jamais ils tuent les brigands. Ils seront d'ailleurs appuyés par Dleng, mais Kleter va défendre la position de Tulker.

Théoriquement, les brigands vont repartir vivants et vite regagner Throal où ils vont revendre les informations à la famille Neumani qui enverra des espions.

Pendant ce temps, si les joueurs demandent plus d'explications, les nains finiront par craquer et donner les raisons exactes de l'expédition.

On est suivi, bis !

Cette fois-ci ce sont des espions professionnels qui vont tout faire pour être discret, jusqu'à prendre le risque de perdre de vue l'expédition si jamais celle-ci se montre prudente ou capable de les repérer.

Les espions seront parfois maladroits, glissants sur une pente, dérangeant un animal, etc. Permettez un jet de Vigilance (8) ou Perception (11) par jour à vos aventuriers. Sur un succès Bon, ils se sentiront mal à l'aise, dérangés. Sur un succès Excellent ils entendront un bruit étrange, comme celui d'un animal. Sur un succès Extraordinaire, ils verront une silhouette au loin.

Récompensez l'ingéniosité s'ils décident de tendre une embuscade ou mettent au point un plan original pour pouvoir discuter avec les deux espions.

L'eau, c'est la vie.

Le climat dans les montagnes est froid et les précipitations assez rares. Mais lorsqu'une forte pluie tombe sur une couche de neige fondante, c'est une vague de boue et de rochers qui déferle. Pas de chance, c'est ce que vont découvrir nos explorateurs montagnards.

Peu de temps après le lever de camp, une fine pluie s'abat, pluie qui s'intensifie assez rapidement. Les nains demandent à ce qu'un abri soit trouvé. Mais pas de chance, car si l'abri sous roche est vite trouvé, il semble habité, au regard des ossements qui jonchent l'entrée. De toute de façon, il n'y a pas le choix, dehors c'est une vrai vague de boue qui commence à envahir la vallée (une crue torrentielle), il faut même s'enfoncer plus avant dans la caverne pour ne pas être entraîné. Une partie du sol va être emporté et d'énormes rochers sont charriés.

C'est à ce moment là que l'un des deux brithans sort de sa cachette et défie les personnages en poussant un grognement de provocation. Si jamais plus d'un personnage attaque le brithan qui lance le duel, alors le deuxième attaquera aussi et ils seront en frénésie. Les brithans sont des animaux courants et leur psychologie bien connue. Les nains pourront leur rappeler le cas échéant la marche à suivre pour battre un brithan dans « les règles ».

En cas de victoire des personnages, les brithans se tiendront tranquilles dans le fond de la grotte.

L'entrée vers Throal

Un peu moins d'une semaine après avoir quitté Throal, l'expédition arrive dans une zone montagneuse plus dégagée. Si les nains n'ont pas encore révélés les véritables raisons de l'expédition, ils le font à ce moment, tout en se dirigeant vers une paroi rocheuse. En examinant la paroi, ils trouvent le rocher qui dissimule l'entrée d'un complexe souterrain.

C'est l'une des occasions de « voir » les espions.

La caverne de l'autre coté est assez grande pour accueillir de nombreux chariots.

Juste à coté de l'entrée, une petite alcôve de 5 m est le vestige de l'ancien poste de garde.

Un astucieux système de chaînes et de contrepoids permet de bouger la « porte » facilement, et de la bloquer tout aussi simplement. Les pièces d'usure sont en orichalque magiquement renforcé. L'ensemble date d'une époque où l'orichalque n'était pas encore aussi précieux qu'il l'est aujourd'hui.

Le sol est couvert de rainures qui permettent d'éviter les glissades sur le sol pentu, mais aussi de guider les eaux de surface vers un lac souterrain. Au fond du petit lac, il est possible de trouver un vrai trésor. En plus des 147 pièces de cuivre, 38 d'argent et 4 d'or, il y a une pièce d'orichalque et une épée large de pierre à filament (voir le **Recueil du maître de jeu**, p167). Son histoire est présente dans les archives les plus anciennes de Throal et de Scytha. Mais le lac renferme aussi une étrange créature, une shilagrue, lointaine descendante d'une importation involontaire de l'une des caravanes. Elle a été ramenée à la vie par une Horreur. La magie est encore active malgré la disparition de l'Horreur. Elle est néanmoins beaucoup moins puissante que durant le Châtiment. Elle a les mêmes caractéristiques que les autres et elle attaquera toute créature qui s'aventurera dans l'eau.

Il est important de préciser que cette grotte et ses galeries étaient à l'époque un moyen de rendre la route plus courte et plus sure. Les cités souterraines de Throal n'existaient pas encore.

Au moment où les aventuriers arrivent, une dizaine de nains et trois humains, sont en train de finir de nettoyer le poste de garde. Ils sont là depuis plusieurs semaines et attendent l'expédition. Ils seront heureux de revoir les cousins Garsun, tout particulièrement Tulker à qui ils voudront très rapidement faire part de la découverte des trésors.

Ils ont trouvé de nombreux morceaux métalliques de ce qui semble être un instrument de navigation. Ce genre d'appareil permettait de trouver plus facilement les balises et de retrouver son chemin. Mais non seulement il est en trop mauvais état, mais en plus il manque la carte et les connaissances pour tout utiliser correctement.

Activation des balises

Le plus important à trouver est aussi le plus discret. Dans plusieurs endroits, comme par exemple sur les deux faces de la « porte d'entrée », dans le poste de garde, sur plusieurs colonnes sculptées dans le hall, il y a une rune. Plus exactement, il s'agit d'une représentation primitive du symbole de Throal (un triangle orienté vers le bas, un cercle dedans et le tout barré par trois traits). Ce symbole orne également les balises Pour trouver les runes il faut réussir un test d'Analyse des indices (9) ou Perception (12).

Il est possible de se rendre compte qu'elles sont magiques et qu'elles peuvent être activées. Mais comment et pourquoi? c'est autre chose.

Tulker donnera une partie de la réponse si quelqu'un lui fait part de la découverte. En effet, dans les archives qu'il a lues est mentionné un rituel assez simple, consistant à activer les runes en posant les mains dessus et en prononçant une phrase. Le souci, c'est qu'il ignore la phrase en question. Il sait aussi qu'il y a un autre moyen, mais sans le connaître.

En étudiant les runes, via une compétence comme Connaissance de la magie (7) par exemple, il est possible de trouver le second moyen, celui de la magie du sang.

L'activation des balises par la phrase ne nécessite pas de magie du sang. Sauf que, d'une part, les deux phrases d'activation sont oubliées depuis longtemps, et d'autre part, elles sont trop anciennes pour continuer de fonctionner. Seule l'activation via la magie du sang a été réactivée par les Horreurs.

Par la magie du sang, il faut poser une main ensanglantée (par son propre sang) sur l'une des runes. Toutes les autres runes apparaissent alors aux yeux de celui qui vient d'activer l'une des runes. Il est même possible de voir les runes à travers

le brouillard, la nuit, la neige ou 2 mètres de roche ou terre.

Le coût d'activation est de 1 point de dommage et la durée est de 24 heures. Mais il est possible de réactiver le rituel tous les jours, soit en l'accomplissant, soit en ne soignant pas le point de dommage.

Il est primordial que les personnages découvrent cette solution d'activation. À vous d'orienter les réflexions ou de les guider.

SUIVEZ LA ROUTE, LA BONNE !

La vieille carte que Tulker a trouvée est plus un puzzle qu'une carte. De plus, avec environ quinze siècles d'érosion, de mouvements de terrain, et surtout le Châtiment, il ne faut pas rêver, il est presque impossible de découvrir l'ensemble de la vieille route commerciale. Il y a trois points de passage qu'il faut « impérativement » retrouver. Ces trois points sont :

1. L'entrée vers Throal,
2. L'auberge des vents perdus,
3. Le port en ruines.

L'objectif pour reconstituer la vieille route serait irréalisable en peu de temps sans les balises présentes sur le terrain.

Balises

En utilisant les balises les voyageurs ne se perdront pas, sauf dans les cas où les balises ont été déplacées, détruites, effacées, etc. C'est ce que découvriront les personnages.

Les balises sont des pierres, des gravures sur les parois ou des gros rochers. Mais la très grande majorité ont disparues, par érosion, glissements de terrain, par accident ou par « malchance ».

Mais ce n'est pas très gênant car elles sont toutes magiques et il est « facile » de les activer. C'est d'autant plus facile que des Horreurs les ont réactivées durant le Châtiment et qu'elles étaient conçues pour durer.

Une fois l'activation effectuée (voir « L'entrée vers Throal »), il suffit de suivre les points lumineux. Pour cela, il faut réussir un test de Pistage (5), ou Vigilance (5), ou Perception (7). En cas d'échec, c'est soit une perte de temps, soit un événement qui vient troubler la lecture de la piste.

Utilisez la carte d'exploration avec une punaise pour mieux suivre la progression. Chaque jour l'un des joueurs (à tour de rôle), effectue le test. Si c'est réussi, ils progressent vers le fleuve Serpent, en « direction 1, 2 ou 8 » (suivant le diagramme et la distance la plus courte). Si c'est un échec, le joueur lance 1d8 pour connaître la case qu'ils explorent et choisissez ou lancez 1d8 et regardez l'événement associé dans le chapitre suivant, « Le petit poucet ».

Au final la carte d'exploration ne sera pas la même d'une équipe d'explorateur à l'autre, chacune ayant trouvé sa voie et ses balises.

Le petit poucet

Suivre les balises n'est pas si facile que ça et bien souvent la piste sera interrompue pour de nombreuses raisons. Pour gérer la situation, inspirez-vous des éléments suivants :

- Plus de balises en vue. Elles ont disparues et les suivantes ne sont sûrement pas très loin. Il faut donc la chercher en essayant les différents chemins logiques et en espérant ne pas se perdre. Chaque jour, il faut partir dans une direction d'exploration. Au terme de la journée, il faut effectuer un test de chance (6) (les jets de chances se font soit avec le niveau de karma de l'adepte, soit avec un niveau 3). Si le test est réussi, la balise suivante est découverte. Mais pour réussir à voir la balise, il faut que le personnage ait activé le petit rituel de magie du sang qui permet de les activer.
- Avec le brouillard, les balises sont visibles. Mais pas le ravin qui barre la route. Pour éviter de tomber, celui qui ouvre la marche devra réussir un test d'Esquive des pièges (4) ou de Dextérité (7). En cas de chute, il est possible de se rattraper, avec un jet d'Escalade (4) ou de Dextérité (7). Pour retrouver la bonne route, et contourner l'obstacle, il faut passer une demi-journée à chercher en partant dans des directions logiques, et réussir un test de Pistage (6), Vigilance (7), ou Perception (9).
- Le gel a cette fois-ci éclaté la pierre et c'est une myriade de petites balises qui part dans toutes les directions. Pour trouver le bon chemin dans ce nuage de petits points, il faut tenter plusieurs routes, ce qui prendra une demi-journée environ, et réussir un test d'Analyse des indices (6), Vigilance (7), ou Perception (9).
- Un éboulement a enseveli les balises mais elles restent visibles à travers le sol. Il faut juste être attentif. Cette portion de route demandera toute l'attention et il faudra réussir 3 tests successifs de Vigilance (6), Analyse des indices (7), ou Perception (9).
- Le terrain glisse petit à petit, au fil des siècles. C'est imperceptible à l'échelle d'une vie, sauf pour un elfe ou un obsidien, mais c'est maintenant une falaise qui se dresse devant les personnages. Pour comprendre la situation, il faut réussir un test de Connaissance approprié (comme Géologie (6), Mines (6), Montagnes (6)) ou Perception (8). Si le test est un échec, la difficulté pour retrouver la piste augmente de 2. Pour retrouver la piste il faut passer une demi-journée à chercher en partant dans des directions logiques, et réussir un test de Pistage (6), Vigilance (7), ou Perception (9).
- La nature du terrain a changé. La roche est devenue friable et en avançant, les personnages déclenchent une avalanche ou un éboulis. Celui qui ouvre la marche devra réussir un test d'Esquive des pièges (7) ou Dextérité (9)

pour ne pas être emporté et subir 2 tests de dommages niveau 8, l'armure ne protégeant pas. Pour remonter il faudra lancer des cordes ou dégager celui qui est en contrebas. Il y a également le risque de provoquer par accident une nouvelle avalanche ou éboulis. Trouver un chemin qui contourne la zone dangereuse nécessitera une journée de recherches, et réussir un test d'Orientation (6), Cartographie (6), ou Perception (9).

- Les personnages arrivent à un croisement où aucune balise n'est en vue mais la route donne sur trois vallées différentes. Il faut inspecter les vallées une par une, ce qui demandera au moins une demi-journée pour chaque, et réussir un test d'Orientation (6), Cartographie (6), ou Perception (9).
- Les ruines d'un ancien bâtiment qui pourrait ressembler à une auberge ou un relais, ou à quelque chose dans le genre. C'est en trop mauvais état et ceux qui l'occupaient ont eu la très mauvaise idée d'utiliser les balises comme pierre de construction. La bonne nouvelle, c'est que cela permet d'avoir un endroit pour se reposer à l'abri. L'ennui, c'est de retrouver le chemin. Pour ça, il faut passer une demi-journée à chercher en partant dans des directions logiques, et réussir un test de Pistage (6), Vigilance (7), ou Perception (9).

Bienvenue à la maison

Comprenant l'usage des balises, une Horreur (très primitive, surtout au sens intellectuel du terme) a réactivé la magie et les a changées de place pour mener les voyageurs directement dans son immense gueule. Mais elle est morte de faim en attendant que la nourriture arrive.

Nos voyageurs vont donc suivre les balises les unes après les autres. Au bout de quelques centaines de mètres, c'est la surprise, les balises continuent dans une grotte.

Les paranoïaques auront raison, il y a bien un piège, car au bout de quelques mètres, les pjs se rendent compte qu'ils ne sont pas dans une caverne mais à l'intérieur d'une créature, où plutôt les restes d'une créature.

Évidement, le principal danger a disparu, toutefois la convoitise des nains peut mettre en danger l'expédition. En effet, si les ossements présentent peu d'intérêt (sauf pour un nécromancien), les plaques osseuses présentent une valeur marchande indéniable. Seulement voilà, les prendre ou seulement « prélever un échantillon », c'est aussi se faire écraser par tout le squelette. Si une telle chose arrive, ceux qui sont présents dans l'Horreur, devront encaisser 3 jets de dommages niveau 10. Aucune armure ne protège contre cette masse écrasante. Pour se rendre compte de la situation, il faut effectuer un test d'Analyse des indices (6) ou Perception (9) avant l'extraction pour découvrir l'équilibre précaire du cadavre, ou un test de Vigilance (9) ou Perception (12) au moment où les nains commencent leur prélèvement. Il est aussi possible d'éviter les dommages en n'étant pas dans la grotte ou en réussissant un test d'Esquive des pièges (9) si le personnage est proche de l'entrée.

Les plaques osseuses sont assez lourdes (entre 10 et 60 kg) et les extraire ne sera pas facile. De plus il est possible qu'un nain ou des montures périssent dans l'incident.

Une fois toute cette phase résolue, il faut revenir en arrière et trouver où le chemin a dévié (voir « le petit poucet »).

Ronde

Les personnages arrivent dans une vallée au centre de laquelle se trouve les vestiges d'un ancien lac. La portion de terre qui faisait office de barrage a cédé et au centre de la cuvette, il ne reste qu'une immense mare d'eau. Étrangement, les balises forment un cercle grossier au sein de la mare. Les personnages ont à peine le temps de se poser des questions que brutalement, un rocher s'écrase non loin-des balises.

Il sera facile de repérer les trolls des cavernes qui « s'entraînent » à la fronde avec des blocs de 30 à 50 kg. C'est de cette manière qu'ils ont tenté d'atteindre leur cible avec les pierres du coin, y compris les balises. C'est le hasard qui fait que l'ensemble forme un cercle.

Discuter avec eux est possible et ils peuvent même indiquer où il y a d'autres pierres gravées, celles trop grosses qu'ils n'ont pas pu prendre pour s'amuser.

Par contre, la situation peut déraper rapidement avec les trolls primitifs. Et s'ils ne sont que 3 à s'amuser, le reste de la tribu ne se trouve pas très loin. Chaque troll fuira dés qu'il subira deux blessures graves. Il ira prévenir le reste son village. Dès lors, une expédition punitive sera rapidement constituée. Elle sera composée de 8 trolls, sans compter les 3 trolls rencontrés par les joueurs. Si les 3 ont échappé à la mort, l'expédition punitive poursuivra sa traque pendant deux jours, avant de lâcher l'affaire. En cas de rencontre, il sera possible de négocier. Par contre, s'il y a eu des morts, elle poursuivra jusqu'au bout les aventuriers.

Si les 3 trolls sont morts, il faudra environ une journée pour que la tribu s'inquiète de l'absence de ses membres. Ils mettront encore une demi-journée pour trouver les cadavres. Les aventuriers auront donc entre 1 jour et 1,5 jour d'avance sur l'expédition vengeresse. Il sera impossible de négocier, ils se battront à mort.

Si les trolls n'ont pas pu indiquer la continuité de la piste, il faudra soit passer une demi-journée à chercher en partant dans des directions logiques, soit réussir un test de Pistage (6), Vigilance (7), ou Perception (9) pour la retrouver.

Pierre qui roule

Alors que les personnages progressent dans ces vallées, d'étranges bruits sourds, parfois accompagnés d'ondes de chocs sismiques, se font entendre ponctuellement. C'est en découvrant une trace de la route qu'ils rencontrent une petite tribu d'ogres. Ils construisent une maison en pierre, à l'aide des rochers jalonnant la piste. C'est en ramassant ces rocs qu'ils ont dégagé l'ancienne voie, assez bien préservée de l'altération naturelle due au temps qui passe.

La dizaine d'ogres sera heureuse de faire du commerce, ils ont des minerais élémentaires de terre et du cuivre qu'ils échangeront avec joie contre de la nourriture. L'avidité de Tulker risque de remplacer trop de nourriture contre les minerais. Mais les estomacs ne pourront jamais se nourrir de ces minéraux. Les personnages devront donc lutter contre l'avidité du nain, quitte à se mettre dans une situation délicate. Ils seront soutenus par Kleter dans cette démarche.

Pousse cailloux

La vallée où arrivent les personnages est étrange. Les cailloux semblent rouler tout seul, lentement, en montant ou descendant la pente, ou en prenant une autre direction. S'il y a un élémentaliste dans le groupe, ils ont une chance de découvrir ce qui se passe.

Un élémentaire de terre, assez puissant (de puissance 7) a décidé que les cailloux devaient être disposés différemment pour mieux s'harmoniser avec le reste de la montagne. Il a donc invoqué de nombreux petits élémentaires de terre pour qu'ils bougent les cailloux selon-ses ordres. Mais en plus de mal les comprendre, ils sont aussi obligés de faire avec les fréquents changements d'avis de leur seigneur.

En observant attentivement (Vigilance (8) ou Perception (11)), il est possible de remarquer une étrange pierre noire qui ne bouge pas. C'est en fait une météorite légèrement chaude (faiblement radioactive, pas de séquelles pour la faible exposition, si ce n'est de légères brûlures (genre coup de soleil) aux porteurs de la pierre) qui est à l'origine même des troubles chez les élémentaires. En enlevant la pierre (40 kg) de la vallée, les choses se calmeront rapidement, mais il faudra trouver une solution pour ne pas « simplement » déplacer le problème. Si les joueurs y pensent, ils toucheront une récompense supplémentaire.

Les joueurs d'orgues

Les personnages arrivent dans une vallée et rapidement ils remarquent les traces de l'ancienne voie. Elle semble prendre un itinéraire un peu étrange au milieu de colonnes de roche alors qu'il serait possible de prendre facilement un raccourci en coupant directement par un coté.

Mais c'est une fausse bonne idée car cela oblige à passer par l'un de pièges. En effet, des colonies de termites cristallines vivent là depuis des milliers d'années. Elles se nourrissent des minéraux et de l'eau contenue dans leurs victimes.

Pour franchir tout le périmètre sans tomber dans un piège, il faut réussir 5 jets de chance (6) (les jets de chances se font soit avec le niveau de karma de l'adepte, soit avec un niveau 3) par paire de membres en contact avec le sol. En cas d'échec, le sol s'effondre, une croûte de quelques centimètres d'épaisseur vient de se briser, entraînant dans sa chute les voisins directement les plus proches.

Les termites mettront 4 rounds pour arriver sur leur déjeuner et provoqueront, à chaque round, un niveau 4 de dommage d'acide. Aucune armure ne protège contre ces dommages. Pour chasser les petites créatures minérales translucides, il faut utiliser de l'huile. Par chance, les termites ne sortiront pas de leurs galeries ou de leurs pièges.

Suivre le chemin ne rapporte des points de légende que si les joueurs découvrent les pièges. S'ils affrontent les termites sans avoir réfléchi à la situation, ils recevront qu'une demi récompense. S'ils ont cherché et éviter le piège, ils toucheront une pleine récompense.

L'AUBERGE DES VENTS PERDUS

L'un des fragments de la carte corrobore les récits liés à l'auberge des vents perdus. L'auberge était assez grande pour accueillir des dragons, avait une foule de serviteurs, si grande que les montagnes elles-mêmes semblaient les faire naître, que les boissons coulaient à flot, on aurait pu remplir la mer d'Aras avec toutes les boissons qui y coulait à flot perdus et les passions venaient pour y faire des rencontres ou créer des vocations de questeurs.

Seulement, il n'est pas précisé que cette taverne démesurée n'a pas de murs ou de toit ! Il s'agit d'un grand plateau, un superbe cirque encerclé par des montagnes, des torrents alimentant un lac d'altitude, etc.

Les nains vont insister pour trouver les ruines de l'immense taverne, ou de la grotte assez grande pour correspondre à la description.

Si les joueurs ne comprennent pas de quoi il s'agit, à l'aube du quatrième jour, un grand elfe au teint et aux cheveux blancs comme neige leur demande qui ils sont et ce qu'ils viennent faire ici.

C'est Aile-de-givre ni plus, ni moins, le grand dragon. Il tait son identité, il prévient que ces terres sont le territoire de chasse de grands prédateurs. Et si on l'interroge sur la présence de bâtiments ou de ruines, il dira que si de telles choses existent, elles doivent être quasi inexistantes ou insignifiantes ou totalement disparues depuis longtemps. Il leur conseille de partir et d'éviter de revenir sur les lieux.

Si les personnages sont attentifs, ou paranoïaques, ils pourront observer les environs. Avec un test de Vigilance (12), ou Perception (15), il est possible de remarquer d'étranges formes fantomatiques. Un jet de Connaissance de la magie élémentaire (6), Connaissance de la magie (7), ou Perception (9), permettra de comprendre qu'il s'agit d'élémentaires d'air, prêt à intervenir. Si l'un des personnages en fait la remarque à l'elfe, il sourira et expliquera que ce sont ses amis, prêts à intervenir si jamais il y a du danger.

LE PORT EN RUINES

À l'approche du fleuve Serpent, la dernière balise est gravée dans une paroi rocheuse. À l'extrémité d'un long tunnel ajouré qui longe la paroi d'une montagne.

Si les personnages ont bien observé l'entrée vers Throal, ils trouveront facilement le mécanisme d'ouverture, sinon, il faudra chercher en passant une demi-journée ou en réussissant un test d'Analyse des indices (7) ou Perception (10). Mais le fait de déverrouiller ne suffira pas, il faudra dégager la végétation, la terre et forcer pour pouvoir passer. Ce qui demandera une demi-journée ou une heure par test de Force (8), avec un cumul de 8 degrés de réussite.

Une fois la porte rocheuse franchie, c'est le même constat d'abandon qu'à l'autre extrémité, sauf que l'endroit n'est pas nettoyé par une douzaine de mineurs. Il sera toutefois possible de voir les similitudes.

Les nains seront excités et voudront fêter ça. Si les personnages les laissent faire, le camp sera vite dressé et des bouteilles de bières vont sortir de sous les bagages. Très vite, un feu de camp et des victuailles vont réchauffer tout le monde.

Si ce festin se met en place, il faudra en tenir compte pour l'étape suivante.

Si les personnages préfèrent poursuivre l'exploration de la zone avant de « plonger dans les entrailles de la terre », ils devront convaincre les nains avec un test de Diplomatie, Éloquence ou Rhétorique (7). En cas d'échec, il est possible d'insister, mais il faudra un degré de réussite supplémentaire.

L'exploration de la zone donne des indications intéressantes. Avec un test d'Analyse des indices (5), suivant le degrés de réussite, il est possible de découvrir :

- **Succès Moyen :** il y eu des combats dans cette partie là. Les nombreux squelettes, les toiles d'araignées et les racines qui couvrent l'ensemble indiquent clairement qu'ils se sont déroulés il y a longtemps. Et apparemment les créatures qui ont attaquées avaient des griffes puissantes. Les morceaux de bras, jambes ou torses montrent des traces de puissantes griffes capables de démembrer.
- **Succès Bon :** les griffes n'étaient pas trop espacées, indiquant que les créatures n'étaient pas si grandes que ça (il est possible d'obtenir cette information en examinant et effectuant un test de Connaissance des animaux (5)). Il semble aussi que certains morts ont été entassés dans un coin qui maintenant ne contient rien. La bataille s'est déroulée juste avant le Châtiment. Ce qui signifie surtout que ce complexe souterrain a été utilisé bien longtemps après la fin de son usage principal.
- **Succès Excellent :** Il semble que deux batailles se sont déroulées ici avec des dates très espacées, et même si le complexe fut réutilisé, c'était sans comprendre l'utilité des runes, puisque les plus visibles ont été gribouillées.
- **Succès Extraordinaire :** l'une des batailles a eu lieu il y a environ 1 000 ans, comme en témoigne le reste d'une arme dont les gravures indiquent une ancienne méthode pour désigner les unités militaires de Throal (il est possible d'obtenir cette information en examinant et effectuant un test de Connaissance histoire de Throal (5) ou Histoire militaire ou similaire (5)) ou de Scytha. L'autre bataille eut lieu juste un peu avant le Châtiment, comme l'atteste l'une des pièces d'armure t'skrang (il est possible d'obtenir cette information en examinant et en effectuant un test de Connaissance histoire t'skrang (5) ou Connaissance raciale t'skrang (6)) souvent utilisée par un aropagoï faisant essentiellement de la piraterie. Mais l'aropagoï fut anéanti peu de temps après sa création. Pendant l'une des batailles, de la magie élémentaire puissante fut employée, comme en témoigne les déformations importantes de la roche pour écraser ce nain, ou ce t'skrang. Comme si c'était la même magie (il est possible d'obtenir cette information en examinant et effectuant un test de Connaissance de la magie (5)), avec plusieurs siècles d'écart.

LA MORT DU GÉNÉRAL

À peine à deux cents mètres de l'entrée, les personnages font une macabre découverte : un cadavre de nain, cloué à la paroi rocheuse par une lance. Tout est tellement ancien qu'une fine couche de calcaire recouvre l'ensemble, en plus des racines et toiles d'araignées, formant une sculpture dérangeante.

Si dans le groupe il y a un adepte guerrier ou un questeur d'une passion, il entendra une voix dans la tête :

« *La mort attend les impatients, mais l'arme ancienne épargnera les larmes.* »

Si, suite à l'avertissement, ils prennent la lance recouverte de calcaire, tant mieux, sinon ce n'est pas bien grave.

L'assassin est toujours là

Le général nain a été assassiné de la main d'un Invaé, transpercé de part en part avec une lance. L'insecte est toujours là. Se tenant à quelques dizaines de mètres du général, un corps d'invae est lui aussi scellé dans la roche, recouvert de calcaire, de racines et de toiles d'araignées.

Si les personnages ont fait du bruit, ou s'ils ont fait la fête la veille, l'invae est éveillé, sinon il se réveille au moment où les personnages le découvrent.

Si l'invae est conscient, il envoie un sort dès qu'il pense qu'une cible est à portée.

Si l'invae est comateux, il commencera à bouger, laissant un round aux personnages avant qu'il ne lance son premier

sort.

Ses sorts sont mortels et il est bien protégé. Mais il est aveugle, affaibli et un peu sénile. La magie qui le maintient en vie n'est en rien comparable à celle de sa race. Il a été tué par le général nain, il y a environ mille ans. Mais une Horreur l'a réanimé il y a quelques siècles. Pendant qu'il servait son maître, il a détourné une partie de la magie pour créer une zone maintenant en « vie » les créations de l'Horreur. Ainsi, malgré le bannissement de l'innommable monstruosité, il reste dans un état de non-vie perpétuel. Mais il ne faut pas grand-chose pour rompre l'équilibre.

Si les personnages font demi-tour, ils retomberont sur le général prisonnier de la gangue calcaire, et là, tous entendront la même phrase :

« La mort attend les impatients, mais l'arme ancienne épargnera les larmes. Libérez-moi et je renverrai le maître invae vers ses royaumes astraux. »

S'ils enlèvent la lance, le général s'animera et se dégagera de sa prison minérale, de même s'ils avaient récupéré la lance avant. Le général foncera alors sur l'invae pour le tuer. Mais il ne peut pas le faire et il le comprendra après un round de tentatives d'attaques. Il enverra alors sa lance vers celui qui lui semble le plus apte à accomplir l'exploit et il hurlera :

« PLANTE LA LANCE DANS LE FRONT DE L'INVAE, JUSTE ENTRE LES DEUX YEUX, LÀ OÙ IL Y A LA RUNE. »

En effet, le seul moyen de tuer l'invae, c'est de réussir une attaque précise sur la rune, sinon seules les blessures graves l'affaibliront, le rendant de plus en plus imprécis, mais sans le détruire. Il faut spécifiquement vouloir atteindre la rune avec une attaque précise pour la toucher, sinon elle sera ratée.

Général Mufrone

Une fois la bataille remportée, le général se présentera. C'est un nain du royaume de Scytha, qui avait charge de protéger les lieux contre les bandits. Mais jamais il ne s'attendait à devoir combattre les invaes. Il sait qu'ils ont plusieurs fois attaqué son royaume, et il les a déjà combattus avant. Il sait qu'ils sont de puissants magiciens. Mais lorsqu'il a tué le chef des invaes, il y a mille ans environ, les autres invaes avaient fuit, laissant uniquement des cadavres derrière eux.

Il ignore ce qu'il s'est passé depuis. Il imagine que des rumeurs de corruption ont poussé les gens à ne jamais revenir, jusqu'à ce que les Horreurs arrivent. Il sait que l'une d'entre elles l'a réanimé et qu'elle est morte, qu'il aurait donc dû mourir lui aussi. Il pense que s'il est encore là, c'est par l'intermédiaire d'un tour de force consistant à maintenir toutes les créations de l'Horreur. Et si son hypothèse est la bonne, alors il risque d'y avoir des soucis.

Car des t'skrangs sont arrivés il y a quelques siècles, ont combattu l'Horreur, mais ils ont tous perdus et les cris d'agonie de ceux du port hantent encore les grottes. Il est possible qu'en bas, dans l'ancien port, des centaines d'anciens pirates soient encore là, sous forme de cadavéreux ou pire encore.

Si c'est le cas, il espère qu'il doit y avoir un moyen de désactiver la magie qui les anime encore, et pour ça, il suffit de trouver la rune et de la détruire. Il leur demande alors de chercher sur lui-même et de tester son hypothèse.

Naturellement, une fois ceci fait, il sera détruit. La seule chose qu'il demande, c'est que ses restes soient ramenés chez lui, à Scytha.

Trouver la rune sur le général sera relativement facile. Il faut réussir un test d'Analyse des indices (5), ou de Perception (8), pour trouver la rune qui est sur le torse. Une fois la rune détériorée avec quoique ce soit, le général tombe, comme une marionnette à qui on vient de couper les fils.

La ville fantôme

Elle est située à un jour de voyage sous terre.

Lorsque les pirates t'skrang se sont installés ici, ils pensaient pouvoir échapper à la destruction des autres aropagois. Mais ce « havre » de paix s'est révélé être leur tombeau. En effet, il n'a pas fallu plus d'une journée entre le moment où ils sont arrivés et la mort du dernier. Tous y sont passés, par les armes ou la folie, pour servir de festin à l'Horreur.

Parmi les trois cents t'skrangs, elle en a choisi une cinquantaine qu'elle a ramenée à la non-vie. Elle pensait en faire une armée et semer la terreur le long du Serpent. Son plan fonctionna pendant 1 année et 1 jour, avant qu'un nécromancien l'emprisonne et ne finisse par la détruire.

Les t'skrang savaient que la mort guettait ceux qui oseraient quitter le village troglodyte. Alors ils ont attendu. Et quand ils ont vu une seconde Horreur entrer dans leur sanctuaire et ne pas s'y attarder, ils ont compris qu'ils n'étaient pas le genre de gibier qu'une Horreur espère trouver. C'est ainsi qu'ils ont traversé le Châtiment, oubliés de tous.

Cela fait longtemps qu'ils ont fait le lien entre la rune qu'ils ont sur le thorax et leur mort « définitive ». Et depuis longtemps également, ils se sont organisés en une société matriarcale fluctuante. En effet, il y a eu plusieurs révolutions et le pouvoir a changé de mains à de multiples reprises, mais une paix s'est installée entre les deux camps. Les affrontements fraternels ont réduits la population à une quinzaine de T'skrangs. Actuellement ce sont deux factions qui s'affrontent symboliquement.

Description du village

L'ancien port ne ressemble plus à ce qu'il était. Ils ont modifié la structure du village en détruisant des bâtiments et en utilisant les matériaux pour former une arène. C'est la plus grosse modification, le reste est essentiellement des renforcements de fortifications.

Dans cette enceinte, quotidiennement, au moins deux d'entre eux viennent s'affronter dans une joute intellectuelle. Les affrontements prennent la forme d'un concours de hurlements, de « poésie », de jeux de dés, de jeux de cartes, etc. Les gagnants repartent avec une pièce, un meuble, ou un simple caillou.

Les bâtiments visibles sont essentiellement des habitations, plus trois bâtiments communaux et les quais. Il y a **l'ancienne capitainerie** qui fait face aux quais et qui semble être devenu un petit fortin. Il y a **l'ancien corps de garde** dont il reste un petit bâtiment avec un clocher. Il y a les **ateliers navals** qui sont occupés par deux petits bateaux qui semblent être en bon état. Et il y a les quais qui pourraient accueillir une grosse demi douzaine de navires. En ce moment, il y a deux navires t'skrang à quai et une épave presque entièrement immergée. De loin les navires peuvent sembler en bon état mais de près, ils sont dangereux. Les planchers vermoulus et la disparition des enchantements en font des cercueils flottants. Ils sont incapables d'affronter le fleuve Serpent. Par contre, l'armement a été concentré sur le pont d'un navire, « le Colibri ». L'autre navire, « le Crotale » est totalement désarmé et sert de source de bois ou autre.

Comment éviter d'avoir à affronter ces t'srkang ?

Si les personnages avancent prudemment, ils découvriront les deux clans et l'arène. Ils verront aussi les différentes interactions actives, ou les t'skrangs qui sont isolés. Ils pourront avoir une approche discrète et apprendre l'existence du glas des clans (via Illis S'krinnea, Senkri A'livar, Juso V'Eliata, Sauti'O Jatro, Rateri I'lyeri ou Tirma K'Olosa). Beaucoup sont motivés pour en finir une bonne fois pour toute, mais certains voudront partir en beauté, dans une sorte d'apocalypse et demanderont (en échange des informations et de l'aide) un peu de temps pour préparer le final.

Si les personnages avancent à découvert, sans se dissimuler, il faudra gérer les interactions en sachant que personne ne parlera du glas ouvertement et que la réaction des deux chefs risque d'être un sacrifice ou une mise à mort pure et simple des étrangers.

Heureusement, dans ce cas de figure, il y a une porte de sortie potentielle qui serait bon d'utiliser pour ne pas voir les aventuriers finir en bouilli. En effet, Authi P'enyl, perché sur un toit, va hurler des phrases délirantes en disant qu'ils sont venus sonner le glas et qu'ils vont tout détruire. Et il va aussi dire comment faire et où trouver le glas.

Cette fin est moins sociale, mais plus mouvementée. Les uns et les autres vont vite se préparer au final apocalyptique. Toutefois, les deux joueurs d'échecs vont tenter de calmer les deux chefs, pas forcement assez pour réellement les persuader, mais suffisamment pour laisser le temps aux explorateurs de fuir et d'aller sonner le glas des clans.

GLAS DES CLANS

Pour que le glas des clans fonctionne, il faut qu'il soit en hauteur et que les sons soient répercutés par une paroi rocheuse distante au maximum de 18 m au-dessus. Il faut aussi que parmi ceux qui la fabriquent, il y ait des donneurs de noms victimes d'une malédiction ou d'une Horreur. Enfin, il est préférable que celui qui actionne le glas soit très résistant pour pouvoir donner tous les coups, ou que ce soit un donneur de nom non affecté.

C'est l'ancienne lahala, Damya K'Ahya, et une nécromancienne, Teres E'Ronna, qui ont enchanté la cloche d'alerte pour la transformer en cloche des morts, en glas des clans.

Il existe plusieurs moyens de l'activer, le plus simple et de mettre du sang dessus (3 points de dommage) et de la sonner. À chaque coup sonné, toute créature maintenu en vie par la magie de l'Invaé subit un nombre de points de dommage égal à son seuil de blessure de grave. Lorsque le seuil d'inconscience est atteint, la victime s'effondre. Lorsque le seuil de mort est atteint, le cadavre s'effrite et fini par disparaître en un tas de poussières.

Mais entre le premier et le dernier coup, un certain nombre de t'skrang va tout faire pour stopper le glas. Il faut une minute pour que le glas arrête de vibrer et qu'il puisse à nouveau être actionné. Il faudra alors à nouveau l'activer en remettant du sang dessus.

FIN APOCALYPTIQUE

La seule issue possible est la fin des t'skrangs, toute autres tentative de résoudre pacifiquement la situation va finir par attiser les rancœurs ou les conflits qui couvent depuis trop longtemps, ou attiser la paranoïa des deux chefs.

Déclencher une guerre entre les deux clans est possible, mais difficile. Mais se rallier quelques t'srkang pour avoir le temps de sonner le glas est possible.

Dans tous les cas, c'est une bataille apocalyptique dont voici le déroulement :

- Coup de glas, tous les t'skrangs vont s'effondrer, terrassés par une douleur oubliée depuis longtemps. Il risque de se passer un petit moment de flottement. Les t'srang se relèvent lentement et réagissent différemment :
  2. Les deux chefs, Menr'A Libon et Damya K'Ahya vont rallier le plus de monde possible pour prendre d'assaut le clocher, elles vont se battre côte à côte, comme il y a très longtemps.
  3. 6 tskrangs vont suivre les deux chefs, plus par peur que par réelle conviction ou autre. Ce sont Senkri A'livar, Teen'Y Suri, E'Toni Apias, Verlias G'onnetel, Klitias P'Aski et Rateri I'lyeri.
  4. Turi K'amet, suivra Menr'A Libon, sauf si un vivant l'a courtisé.
  5. Illis S'krinnea et Sauti'O Jatro vont tenter de s'opposer aux t'srkangs et laisser le temps aux vivants de sonner le glas. Sauf si les personnages les ont offensés.

6. Authi P'enyl va bondir de toit en toit et attaquera parfois les personnages, parfois les t'skrangs. Changeant de cible à chaque round.
7. Juso V'Eliata et Tirma K'Olosa vont se précipiter sur leurs bateaux et se faire une mini bataille navale à eux deux, en se battant sur les deux navires qui vont couler petit à petit, en même temps que leurs capitaines vont se briser en morceaux.
8. Eeno A'Lari va se précipiter sur son pont et lancer ses enfants. Elle tirera sur une maison à coté du clocher, pour faire de plus jolies explosions.

- Coup de glas, les t'skrangs vont être au contact et commencer la bataille. Il est possible de se replier dans le clocher, dans ce cas les t'skrangs vont démonter les planches des murs pour y accéder. Et ils seront aidés par Eeno A'Lari qui dévastera le pied du clocher. Sinon il faudra tenir alors que la t'skrang continuera d'exploser les bâtiments alentours. Authi P'enyl sera en feu deux rounds avant le prochain coup de glas. Il va alors courir en agitant les bras et mettre le feu à d'autres bâtiments.
- Coup de glas, la majorité des t'skrangs vont s'effondrer en poussant des râles ou des hurlements de douleur. Il ne va rester que :
  11. Damya K'Ahya qui va incanter un puissant sort
  12. Illis S'krinnea qui va tenter de stopper la lahala.
  13. Eeno A'Lari qui va tirer sur le clocher pour l'incendier et « sacrifier » ses derniers enfants dans une gigantesque explosion qui va détruire son navire et mettre le feu aux deux autres.
- Coup de glas, s'il reste encore Damya K'Ahya ou Illis S'krinnea, ils s'effondrent, les autres se transforment en poussières.
- Coup de glas, Damya K'Ahya et Illis S'krinnea se transforment en poussières.

Par rapport à ces phases du combat, il peut y avoir des variantes importantes suivants les pnj qu'ils ont approchés et les relations qu'ils ont eues avec eux. Par exemple, Eeno A'Lari peut très bien concentrer ses tirs sur les autres t'skrangs et non sur les bâtiments ou le clocher.

SUITE ?

Dans cette bataille, il ne faut pas oublier les nains qui seront exposés si jamais ils étaient avec les aventuriers. Si ce n'est pas le cas, il faudra partir les chercher une fois le calme revenu et l'exploration terminée.

Les cousins nains seront contents et voudront rentrer chez eux. Là, les personnages peuvent soit les escorter (ce qu'attendent les nains), soit décider d'amener les restes du Général Mufrone dans son ancien royaume de Scytha, dans les montagnes de l'autre coté du fleuve.

RETOUR À THROAL

Le voyage de retour se fera le long du fleuve, pour mieux localiser le port sous la montagne, et via la route marchande « classique ». Il y aura donc peu d'évènements.

On est suivi, bis et fin

Si jamais vous avez fait jouer ces évènements et que les personnages n'ont pas découvert les espions, ils tomberont dessus par hasard, alors qu'ils cherchent la piste de la caravane. Ils seront sans doute surpris de les voir venir sur eux de façon soudaine. Il y a de fortes chances que les espions prennent peur et s'enfuient. Dans ce cas ils se jetteront à l'eau et se noieront, n'ayant pas conscience de la dangerosité du Serpent.

Si les personnages discutent, les deux espions tenteront de trouver un moyen de fuir vers la forêt et les montagnes. C'est éventuellement l'occasion de faire une course poursuite inversée.

Dans les bagages des deux espions, des tas de notes indiquent qu'ils suivaient la caravane. Si possible, les espions tenteront de partir avec.

Pas cher mes poissons !

La caravane arrive sur un affluent du Serpent et des t'skrang pèchent des poissons de fonds. Il est possible de négocier la traversée en payant et en achetant la cargaison de poissons.

Pendant la traversée, l'un des t'skrang va soudainement avoir une crise cardiaque et s'effondrer sur le bateau. Gérer la dérive, le secours du pécheur (avec un jet de Médecine (7)) et les accusations des autres pécheurs animera la fin de traverser. Si le pêcheur s'en sort, il n'y aura pas de soucis, mais si les personnages ne parviennent pas à le ramener à la vie, ils seront accusés de meurtre par les t'skrangs qui demanderont 500 pièces d'argent supplémentaires pour finir de faire traverser les derniers.

RETOUR À SCYTHA

Rapporter les restes du général dans son ancien royaume est un acte héroïque qui doit être récompensé par plus de points de légende. Et il est largement possible de le faire après avoir escorté les cousins nains jusqu'aux portes de Throal. Mais c'est aux joueurs de décider.

La navette entre Thoral et le fleuve Serpent peut se faire sans soucis si les personnages restent sur la route marchande fortement protégée par les patrouilles de Throal. La traversée et le début du voyage jusqu'aux contreforts de Scytha sera calme. Mais la suite du voyage sera une autre aventure.

PERSONNAGES DU MAÎTRE DE JEU ET CRÉATURES

Vous trouverez ici les caractéristiques des créatures et des personnages du maître de jeu.

Les employeurs nains Garsun

Les trois nains sont l'érudit Tulker Garsun, son garde du corps Kleter Brisenclume Garsun et le cartographe Dleng Pieds légers Garsun.

Tulker Garsun, nain, érudit bibliothécaire

Tulker est souvent plongé dans ses livres et lève la tête pour confirmer que ce qu'il lit correspond. Il fait penser à une personne qu'on aurait sorti de force de sa cage et qui aurait peur du dehors.

Il sera très précieux si jamais toutes les potions sont perdues. Il a de quoi en fabriquer une dizaine et plus si les personnages lui rapportent des plantes. Sur un jet de Médecine (6), il est capable d'annuler le malus des blessures graves aux jets de récupération.

C'est lui, à la fin qui décidera si la route explorée par les aventuriers est rentable ou non.

Attributs

DEX	3	**FOR**	4	**CON**	4
PER	5	**VOL**	4	**CHA**	4

Caractéristiques

Initiative	3	**Déf. physique**	4
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	7
Attaque	3	**Déf. sociale**	5
Dommages		**Arm. physique**	4
Dague	6	**Arm. mystique**	0
Seuil de mort	28	**Tests de récup.**	2
Seuil Bles. Grav.	7	**Équilibre**	4
Seuil inconsc.	19		
Deplac. course	18	**Deplac. combat**	9

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Compétences

Artisanales & artistiques : Enluminure (4/8)

Connaissances : histoire de Throal (4/9), histoire de la maison marchande Garsun (4/9), histoire de Scytha (2/7), histoire du Châtiment (2/7), histoire du fleuve Serpent (2/7), politique de Throal (2/7), botanique (2/7).

Générales : alchimie (3/8), cartographie (1/6), éloquence (1/5), étiquette (1/5), médecine (2/6), vigilance (2/7).

Équipement, trésor

Vêtements de riche voyageur, armure de cuir améliorée, dague, sacoches remplies de parchemins, de copies de nombreux ouvrages (15kg, 800pa).

Poney nain avec sacoches remplies de parchemins, kit alchimiste, nombreux bocaux et autres pots remplies d'herbes ou d'extraits alchimistes.

Bourse avec 92 pièces de cuivre, 127 pièces d'argents et 8 pièces d'or.

Points de légende

40

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C1/2

Kleter Brisenclume Garsun, nain, guerrier cercle 5

Kleter est le garde du corps de Tulker et il ne combattra que des adversaires qui l'agresseront lui ou Tulker. Tout le reste est à la charge des aventuriers, ce qu'il ne manquera pas de rappeler si jamais ils délaissent ou défendent mal les montures par exemple.

ED3, sa spécialisation Force d'interposition est décrite ci-dessous. Il l'utilise avec son écu qui lui donne un bonus de +4 à la parade.

Attributs

DEX	6	**FOR**	7	**CON**	8
PER	5	**VOL**	6	**CHA**	5

Caractéristiques

Compétences

Artisanales & artistiques : dinandier (4/9)

Connaissances : histoire de Throal (2/7), histoire militaire (2/5), armes anciennes (2/7).

Générales : déplacement silencieux (3/9), détection des armes (3/8), diplomatie (2/7), étiquette (1/6), sang-froid (2/8), survie (3/8), tactique (1/6), vigilance (2/7).

Coup de bouclier (4/11), deuxième arme (4/10), deuxième attaque (4/10), parade (5/11), stabilité (5/12).

Talents

Armes de mêlées (6/12D), attaque acrobatique (5/11), combat à mains nues (6/12D), danse des airs (6/12), peau de bois (5/13D), rituel de karma (5), anticipation (5/10D), armes de jet (4/10), endurance (9/7 ; 6), esquive (5/11D), vi-

Initiative	4/10/15*	**Déf. physique**	8
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	7
Attaque	12D	**Déf. sociale**	7
Dommages		**Arm. physique**	21
Épée large	18	**Arm. mystique**	1
Coup de bouclier	11		
Seuil de mort	(43) 97	**Tests de récup.**	3
Seuil Bles. Grav.	12	**Équilibre**	12
Seuil inconsc.	(35) 77**		
Deplac. course	48	**Deplac. combat**	24

Karma

Nombre de points	20	**Niveau de karma**	4

* Initiative sans talent/ avec Danse des airs / avec en plus Vivacité du tigre.

** la Peau de bois rajoute 13D points au seuil d'inconscience.

Tactique

Il utilise surtout des techniques défensives (anticipation, attaque acrobatique) pour protéger Tulker. S'il doit passer à l'action, il effectue :

Danse des airs + vivacité du tigre (Initiative 15)
Armes de mêlées, (12D/dommage 11)
Deuxième arme, épée (10/dommage 18)
Deuxième attaque, bouclier (10/dommage 11)

vacité du tigre (5/11), attaque plongeante (5/12D), tissage de filament (5/10D), coup de pied rapide (5/11D), marche des vents (4/10).

Équipement, trésor

Vêtements de voyageur, armure de plaque forgée (Ar phy 12, Ar mys 0, Init –2), épée large à filament (dmg 11), écu à filament (Ar phy 9, Ar mys 0, Init 0), ceinture à potions (5 potions de récupération, 3 potions de guérison des blessures, 2 onguents de la dernière chance), cape naine de nuit d'hivernale,

Poney nain avec sacoches remplies de vivre, tente, sac de couchage, casserole de cuisson.

Bourse avec 43 pièces de cuivre, 37 pièces d'argents et 5 pièces d'or.

Points de légende

860

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C6, Défense physique 9, Compétences : coup de pied rapide (5/11), Talents : armes de mêlées (6/12D), combat à mains nues (6/12D), esquive (5/11D), peau de bois (5/13D), rituel de karma (5), parade (7/13+4), anticipation (5/10D), endurance (9/7 ; 6), stabilité (5/12D), tissage de filament (5/10D), danse des airs (6/12), endurcissement (5/11D), vivacité du tigre (5/11). Spécialisation de talent : force d'interposition.

Force d'interposition

Talent : Parade
Rang : 7
Effort : 1

Cette spécialisation permet d'intercepter un coup qui était destiné à une autre cible. Le personnage doit être à moins de 3m de la cible et effectue un test de Parade. Il doit ne pas encore avoir agi dans le round. S'il réussit son test de Parade, le coup est dévié et personne n'est blessé. Par contre si la Parade est ratée, l'adepte se retrouve À terre. L'adepte subit les dommages normaux, mais les protections provenant d'un bouclier ne comptent pas. Sur un degré de résultat Pathétique, son arme ou son bouclier ayant servi à parer, lui échappe également des mains. La distance à laquelle se trouve l'arme, ou le bouclier, est égal aux dommages qu'a subit l'adepte divisé par 3, en mètre. Si l'adepte est à une distance supérieure à 3m et inférieure à son déplacement de combat (ou de base, ED3), alors il peut tenter le test mais il subit un malus égal à la distance le séparant de sa cible, en mètres. S'il rate, l'arme ou le bouclier avec lequel il a tenté la parade, est projeté à une distance égale à la distance qu'il a parcouru pour tenter l'interception.

Dleng Pieds légers Garsun, nain, cartographe éclaireur cercle 3

Dleng ne sera pas d'un grand secours durant l'expédition. Il passe son temps à griffonner, à peindre durant les pauses, à écrire ou lire en permanence. Il faut dire qu'il tente de faire la carte du mieux qu'il peut. Le seul gros avantage c'est qu'il se rendra compte si l'expédition repasse aux mêmes endroits, ou s'éloigne beaucoup trop de l'objectif. Dans ce cas, il en parlera à ses cousins.

Il est possible de se rendre compte de ce qu'il fait (une carte et non des tableaux) si les personnages discutent avec lui ou font attention à ses œuvres.

Attributs

DEX	6	**FOR**	5	**CON**	6
PER	7	**VOL**	5	**CHA**	4

Caractéristiques

Initiative	6	**Déf. physique**	8
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	9
Attaque	9	**Déf. sociale**	6
Dommages		**Arm. physique**	9
Épée large	13	**Arm. mystique**	2
Seuil de mort	(36) 60	**Tests de récup.**	3
Seuil Bles. Grav.	10	**Équilibre**	5
Seuil inconsc.	(28) 48		
Deplac. course	48	**Deplac. combat**	24

Karma

Nombre de points	20	**Niveau de karma**	4

Compétences

Artisanales & artistiques : peinture (4/8), cartographie (4/11)

Connaissances : géographie de Barsaive (4/11)

Générales : chasse (3/9), orientation (3/10), survie (4/11), vigilance (3/10).

Talents

Armes de mêlée (3/9), déplacement silencieux (4/10D), escalade (4/10D), esquive (4/10D), pistage (4/10D), rituel de karma (3), endurance (6/5 ;4), manœuvre (3/9), sprint (3/9), vision astrale (3/10D).

Équipement, trésor

Vêtements de voyageur, armure de cuir bouilli améliorée (Ar phy 6, Init 0), cape en écaille d'espagra améliorée (Ar phy 3, ar mys 1, Init 0), épée large forgée (dommage 8), ceinture à potions (5 potions de récupération, 3 potions de guérison des blessures, 2 onguents de la dernière chance), broche de vigilance, kit aventurier, kit de peinture et d'écriture, de nombreux parchemins.

Poney nain avec sacoches remplies de vivre, tente, sac de couchage, très nombreux parchemins.

Bourse avec 5 pièces de cuivre, 58 pièces d'argents.

Points de légende

130

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C3, Défense physique 9, Compétences : armes de mêlée (3/9), esquive (4/10), Talents : escalade (4/10D), pistage (4/10D), rituel de karma (3), survie (4/11D), vigilance (3/10D), déplacement silencieux (4/10), don des langues (3/10D), endurance (6/5 ;4), orientation (3/10D), sprint (3).

Espions qui filent

Les premiers sont des gredins non adeptes

Birgands, 2 humains

Attributs

DEX	5	**FOR**	5	**CON**	5
PER	4	**VOL**	4	**CHA**	4

Caractéristiques

Initiative	5	**Déf. physique**	7
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	5
Attaque	6	**Déf. sociale**	5
Dommages		**Arm. physique**	2
Épée large rouillée	9	**Arm. mystique**	0
Attaque surprise	10		
Seuil de mort	34	**Tests de récup.**	2
Seuil Bles. Grav.	9	**Équilibre**	5
Seuil inconsc.	26		
Deplac. course	48	**Deplac. combat**	24

Karma

Nombre de point	NA	**Niveau de karma**	NA

Compétences

Artisanales & artistiques : comédie (1/5)
Connaissances : politique Throal (1/5)
Générales : connaissance de la rue (1/5), déplacement silencieux (2/7), rejet de responsabilité (2/5), survie (1/5), vigilance (2/6).

Armes de mêlées (1/6), attaque surprise (1/6), esquive (1/6)

Équipement, trésor

Vêtements de voyageur, armure de cuir usée, épée large rouillée (niveau de dommage 4)

Bourse avec 10 pièces de cuivre, 5 pièces d'argent.

Points de légende

40

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1

Espions, adeptes

Ces deux espions sont envoyés par la famille Neumani, seulement si les deux brigands sont revenus vendre les infos. Ils suivent de loin, restant le plus discret possible.

Attributs

DEX	6	**FOR**	5	**CON**	6
PER	7	**VOL**	5	**CHA**	4

Caractéristiques

Initiative	5	**Déf. physique**	8
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	9
Attaque	9	**Déf. sociale**	6
Dommages		**Arm. physique**	5
Épée large	10	**Arm. mystique**	1
Seuil de mort	(36) 60	**Tests de récup.**	3
Seuil Bles. Grav.	10	**Équilibre**	5
Seuil inconsc.	(28) 48		
Deplac. course	48	**Deplac. combat**	24

Karma

Nombre de points	20	**Niveau de karma**	4

Compétences

Artisanales & artistiques : gravure (4/11)
Connaissances : politique Throal (4/11)
Générales : chasse (3/9), orientation (3/10), survie (4/11), vigilance (3/10).

Talents

Armes de mêlée (3/9), déplacement silencieux (4/10D), escalade (4/10D), esquive (4/10D), pistage (4/10D), rituel de karma (3), endurance (6/5 ;4), manœuvre (3/9), sprint (3/9), vision astrale (3/10D).

Équipement, trésor

Vêtements de voyageur, armure de cuir bouilli, cape naine de nuit hivernale, épée large, kit aventurier, pierre de message, vivre.

Bourse avec 38 pièces de cuivre, 47 pièces d'argents.

Points de légende

130

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C3, Défense physique 9, Compétences : armes de mêlée (3/9), esquive (4/10), Talents : escalade (4/10D), pistage (4/10D), rituel de karma (3), survie (4/11D), vigilance (3/10D), déplacement silencieux (4/10), don des langues (3/10D), endurance (6/5 ;4), orientation (3/10D), sprint (3).

Rencontre sur la route

Vous trouverez plus de détails sur les créatures rencontrées durant l'exploration.

L'entrée vers Throal : shilagrue (Recueil du maître de jeu, p346)

Sa nature de mort-vivant la rend insensible à la faim, même si elle tente de dévorer toute source de nourriture potentielle.

Attributs

DEX	7	**FOR**	6	**CON**	6
PER	5	**VOL**	5	**CHA**	5

Caractéristiques

Initiative	8	**Déf. physique**	8
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	6
Attaque	NA	**Déf. sociale**	6
Dommages	NA	**Arm. physique**	0
		Arm. mystique	1
Seuil de mort	35	**Tests de récup.**	2
Seuil Bles. Grav.	9	**Équilibre**	6
Seuil inconsc.	27		
Dep course	NA	**Dep. combat**	NA

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Pouvoirs

Engloutissement (2), Incantation (3/8).

Équipement, trésor

Aucun.

Règles

Un personnage enveloppé par un shilagrue commence immédiatement à subir des dommages de noyade, chaque round qu'il est piégé par la créature. Un shilagrue qui vient de capturer une proie reste au fond de l'eau jusqu'à ce qu'il ait digéré son repas, puis il régurgite l'éventuel squelette qui pourrait rester.

Points de légende

75

Adaptation ED3

Mouvement « mare », Niveau de danger C1

L'eau c'est la vie : brithan (Recueil du maître de jeu, p288)

Ils sont deux, mais un seul lance le défi. L'autre n'intervient que s'il y a non respect du combat rituel.

Attributs

DEX	5	**FOR**	6	**CON**	9
PER	5	**VOL**	5	**CHA**	4

Caractéristiques

Initiative	5	**Déf. physique**	7
Nombre d'actions	1 (sp)	**Déf. magique**	7
Attaque	7 (sp)	**Déf. sociale**	9
Dommages		**Arm. physique**	5
Morsure	13 (sp)	**Arm. mystique**	2
Seuil de mort	(48) 54	**Tests de récup.**	4
Seuil Bles. Grav.	14	**Équilibre**	7
Seuil inconsc.	(41) 46		
Dep course	68	**Dep. combat**	34

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Pouvoirs

Cri de guerre (rugissement) (3/7), endurance (1), escalade (2/7), natation (2/8), sens améliorés (odorat) (2/7)

Frénésie : si le brithan est attaqué par plus d'un personnage, il se défend sauvagement et bénéficie d'une attaque par morsure supplémentaire et d'un bonus de +4 sur tous ses tests d'attaques et de dommages.

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légende

120

Adaptation ED3

Mouvement 16, Niveau de danger C2 ou G2

Ronde : troll des cavernes (Recueil du maître de jeu, p352)

Ceux qui s'entraînent ne sont que 3. L'expédition punitive sera de 8, plus les éventuels survivants du premier groupe de 3.

Attributs

DEX	6	**FOR**	13	**CON**	8
PER	4	**VOL**	6	**CHA**	5

Caractéristiques

Initiative	3	**Déf. physique**	8
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	6
Attaque	11	**Déf. sociale**	8
Dommages		**Arm. physique**	7
Hache	20	**Arm. mystique**	2
Seuil de mort	43	**Tests de récup.**	4
Seuil Bles. Grav.	12	**Équilibre**	13
Seuil inconsc.	35		
Dep course	56	**Dep. combat**	28

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Pouvoirs

Sens améliorés (odorat) (2/6)

Équipement, trésor

Haches des cavernes, fronde trolle, cotte de maille.

Points de légende

270

Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C5

Pierre qui roule : ogres (Recueil du maître de jeu, p332)

Ils sont 12 ogres en train de construire une maison. Ils sont prêts à faire du commerce mais se défendront s'ils sont attaqués.

Attributs

DEX	6	**FOR**	11	**CON**	9
PER	4	**VOL**	5	**CHA**	3

Caractéristiques

Initiative	3	**Déf. physique**	8
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	8
Attaque	12	**Déf. sociale**	6
Dommages		**Arm. physique**	7
Massue	16	**Arm. mystique**	2
Seuil de mort	(47) 53	**Tests de récup.**	4
Seuil Bles. Grav.	13	**Équilibre**	11
Seuil inconsc.	(40) 45		
Dep course	60	**Dep. combat**	30

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Pouvoirs

Détection du minerai élémentaire (terre) (1/5), endurance (1), Massue renforcée (2),sens améliorés (odorat) (2/6).

Équipement, trésor

Massue ogre, fronde trolle, cotte de maille.

Dans un coin, il y a un tas de mobilier avec dedans une bourse pleine de 248 pièces d'argent.

Bourses avec 57 pièces d'argent chacun.

Points de légende

270

Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C5

Le port en ruines

Le général Mufrone n'a pas de caractéristiques, tout au plus il va « contenir » la magie de l'invae pendant deux ou trois rounds maximum.

L'assassin est toujours là : invae de puissance 9 (Recueil du maître de jeu, p376)

L'Horreur c'est longtemps nourri à travers sa création, surtout lorsque les pirates t'skrang sont venus. Mais depuis l'Horreur est morte. Et si le carnaval grotesque continue, c'est « grâce » aux runes que l'invae a implanté à toutes les créations de l'Horreur, lui y compris.

Depuis sa première mort, il est aveugle et prisonnier d'une gangue de pierre. Il ne peut donc pas esquiver (ses capacités défensives ne sont donc pas indiquées). Pour détruire l'invae, il faut réussir une attaque visée sur la rune et faire assez de dommages pour affecter la rune. Si la rune est touchée, sans faire de dommage, alors l'invae sera sonné pendant un round et n'agira pas.

Attributs

DEX	11	**FOR**	13	**CON**	18
PER	10	**VOL**	12	**CHA**	13

Caractéristiques

Initiative	7	**Déf. physique**	14
Nombre d'actions	1	**Déf. magique**	21
Attaque	16	**Déf. sociale**	25
Dommages		**Arm. physique**	18
Griffes	8	**Arm. mystique**	9
Incantation	16		
Sort, Lance de terre	27		
Seuil de mort	(84) NA	**Tests de récup.**	9
Seuil Bles. Grav.	23	**Équilibre**	NA
Seuil inconsc.	(77) NA		
Dep course	NA	**Dep. combat**	NA

Karma

Nombre de points	0	**Niveau de karma**	12

Pouvoirs

Détermination (9/21), invocation (19), poison (DS 14, paralysie), magie élémentaire.

Sorts

Lance de terre.

Règles

Il est tellement affaibli et aveuglé, qu'il subit un malus déjà pris en compte dans les valeurs ci-contre.

Pour le détruire il faut :

1.Réussir une attaque visée sur la rune,

2.Infliger une « blessure grave à la rune ».

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légende

Non applicable, il n'est pas à pleine puissance.

Comptez une ou deux récompenses suivant comment ils ont géré la situation.

Adaptation ED3

Mouvement NA, Niveau de danger G9

Le clan des « Belladone agonisante »

Les huit membres de ces t'skrangs sont :

- **Menr'A Libon**, la chef, qui fut belle mais qui est tellement rafistolée qu'elle ressemble à une publicité pour prothèse. Sa mâchoire inférieure est en bois, il lui manque un œil (ce qu'elle dissimule avec un bandeau), plusieurs morceaux de bois maintiennent ses bras et jambes en place, rendant ses gestes et sa démarche hasardeux. Toutes ces casses sont dûs essentiellement à son tempérament bagarreur. Et si elle est encore là, c'est d'une part parce qu'elle sait bien se battre et aussi parce qu'elle protége bien son cœur.
- **Turi K'amet**, une « jeune » t'skrang qui avait une peau claire et était d'une beauté qui suscitait l'émoi même parmi les elfes. Mais elle été amoureuse de Menr'A Libon, qui la décapita dans un geste de rage. C'est avec surprise qu'elle se réveilla... en mort-vivante. Depuis elle nourrit un sentiment d'amour et de haine envers celle qui fut son amante et son assassin. Suivant les moments, il est possible d'attiser ou de profiter de l'une des facettes. Mais gare aux retours de bâtons.
- **Sauti'O Jatro**, était un adepte soldat du fleuve et un très gros buveur. Mais depuis qu'il est un non vivant, l'alcool n'a plus d'effet et cela le rend très triste. Ne pouvant plus noyer son ennui, il a trouvé une autre activité, les échecs. Il joue souvent avec Illis S'krinnea avec qui il noue une forte amitié. Les deux comparses attendent le bon moment (et un moyen) pour actionner le glas des clans. Il en a appris l'existence par l'intermédiaire de Teres E'Ronna, la nécromancienne qui a aidé la lahala Damya K'Ahya à faire l'objet magique.
- **Senkri A'livar**, ce t'skrang avait une toute petite queue et une toute petite crête. Il a toujours perçu ces aspects physiques comme un handicap, une malédiction. Pour lui, sa condition actuelle n'est que le reflet de cette malédiction. Il vit en reclus et se mêle le moins possible aux autres. C'est l'un de ceux avec qui il est possible d'avoir le plus d'informations puisqu'il se sent bien surtout auprès des non-t'skrang, sauf s'ils font la moindre remarque sur ses « handicaps ».
- **Authi P'enyl**, depuis longtemps c'est le plus fou de tous. Il est impossible de prévoir ce qu'il va faire ou dire. Il est plongé dans son monde où il semble que des poissons volent dans les airs qu'il tente d'attraper, ou simplement observer. Il peut passer des jours à « regarder dans le vide » ou tout faire pour tenter d'attraper un poisson bleu, ou chasser une baleine violette, chevaucher un requin marteau.

- **Teen'Y Suri**, une t'skrang qui aimait les arts, la politique et les bijoux. Sa condition de non-vivante, « incapable de créer » l'a plongé dans une très profonde mélancolie dont elle émerge pour admirer, compter ou fabriquer des bijoux en os, bois, ou pierre. Elle pleure souvent et n'est jamais réceptive. Toutes les tentatives de communication nécessiteront au moins deux degrés de réussite supplémentaires pour avoir un effet.
- **E'Toni Apias**, un ancien poète qui aimait décrire la beauté sous toutes ses formes. Maintenant il décrit en permanence des situations lugubres ou glauques. Il aime s'opposer à son adversaire de toujours, Rateri I'lyeri. Et leurs duels de poésie sont souvent sources de franches rigolades parmi les t'skrangs.
- **Juso V'Eliata**, un ancien capitaine qui aimait plonger dans les batailles et naviguer sur le Serpent. Mais le fleuve lui est interdit, il sait qu'il ne pourrait pas y accéder sans mourir. Alors il élabore un plan de joute maritime avec son ami et adversaire Tirma K'Olosa.

Le clan des « Rossignols du crépuscule »

Les sept membres de ces t'skrangs sont :

- **Damya K'Ahya**, ancienne lahala, elle a conservé toute sa tête et de nombreux fidèles. Mais son habileté politique est « impuissante » devant la folie et l'ambition de Menr'A Libon. Et petit à petit son clan diminue. Actuellement elle est la seule ancienne magicienne. Elle était élémentaliste et sorcière, mais elle a tout perdu lorsque l'Horreur l'a réanimée. Avec ses connaissances sur la magie et une partie des souvenirs de la mémoire collective des autres lahala, elle a compris que la magie qui les anime maintenant n'est plus la même. L'une de ses amies et confidente était une nécromancienne. À elles deux, elles ont trouvé l'origine de celle-ci et mis au point un moyen de tout stopper, mais Damya n'a jamais eu le courage d'appliquer cette fin collective, voir le chapitre *Glas des clans*.
- **Verlias G'onnetel**, était un t'skrang grand cuisinier, qui cultivait, récoltait et utilisait les fameuses épices élaborées par son peuple. Mais depuis qu'il est non vivant, le besoin de manger n'est plus et pire, ils ne ressentent plus le goût de ce qu'ils mettent en bouche. Malgré tout il continue de faire la cuisine, pour des animaux domestiques qu'il entretient amoureusement. Il s'est ainsi fait un petit parc d'élevage dans lequel il y a une trentaine de crabes et il a un jardin de champignons de toutes sortes. Il a également un parc aquatique dans le port, dans lequel il fait pousser des épices t'skrang.
- **Illis S'krinnea**, un si massif t'skrang qu'il a le surnom de « t'skrork ». Il était un adepte guerrier de haut cercle et sa nouvelle condition lui pèse depuis longtemps. Il refuse de « finir bêtement » et attend une épique bataille dans laquelle il mourrait définitivement. Il adore jouer aux échecs et il est en très bon terme avec beaucoup de monde, des deux cotés. Il sait comment tous les t'skrangs peuvent finir, mais il refuse de le faire.
- **Eeno A'Lari**, était une t'skrang qui avait deux amours, les explosifs et un elfe au doux regard. Mais le deuxième étant mort durant l'assaut de l'Horreur, elle se concentre depuis sur son premier et désormais unique amour. Elle fabrique des jarres dans lesquelles elle enferme les munitions trafiquées des armes des navires. Elle a peint chacune des jarres et lui a donné un petit nom. Elle les considère comme ses enfants et rêvent de les voir partir s'éclater dans un gigantesque feu d'artifice.
- **Klitias P'Aski**, était une t'skrang qui passait son temps à fabriquer des bijoux à partir des trésors pillés. Elle déteste Teen'Y Suri qui lui a volé ses créations il y a plusieurs siècles. Depuis une petite centaine d'années, elle a fini de façonner une série de bijoux qui sont magnifiques et mortels. Maintenant elle attend avec impatience que Teen'Y Suri vienne à nouveau la voler et elle espère qu'elle sera là pour assister au spectacle lorsque les bijoux vont s'activer.
- **Rateri I'lyeri**, est un poète qui aime les fleurs et les oiseaux. Il adore tellement l'art qu'il sculpte les champignons ou colore les chauves-souris. Tous ces poèmes tournent autour de ces thèmes bucoliques et sont en radicale opposition avec les thèmes de E'Toni Apias.
- **Tirma K'Olosa** est un ancien fabricant de navires t'skrang qui avait la maîtrise et les secrets de fabrications pour faire de magnifiques bateaux. Mais le temps est passé et les souvenirs se sont estompés. Tirma est maintenant tout juste un bon artisan, ayant perdu tout son génie. Mais cela ne l'empêche pas d'être animé de la même envie que Juso V'Eliata. Ils veulent refaire une « vrai » bataille navale et pour ça ils consacrent beaucoup de temps à fabriquer deux petits esquifs qui seront capables de contenter leur folle envie. Dans quelques jours les deux navires pourront être mis à l'eau et l'impatience est plus forte chez Tirma que Juso.

La ville fantôme : cadavéreux (Recueil du maître de jeu, p447)

Ils sont 12, mais ne sont plus des cadavéreux classiques, tout en le restant un peu.

Attributs

DEX	4	**FOR**	6	**CON**	7
PER	4	**VOL**	6	**CHA**	4

Caractéristiques

Initiative	4	**Déf. physique**	6
Nombre d'actions	1 (sp)	**Déf. magique**	6
Attaque	7	**Déf. sociale**	11
Dommages		**Arm. physique**	0
Épée large	11	**Arm. mystique**	1
Seuil de mort	NA	**Tests de récup.**	3
Seuil Bles. Grav.	11	**Équilibre**	6
Seuil inconsc.	NA		
Dep course	36	**Dep. combat**	18

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Pouvoirs

Aucun.

Règles

Ils ne seront enragés que si le glas sonne. Dans ce cas ils porteront 4 attaques par rounds.

Équipement, trésor

Vêtements et armure rapiécés, armes rouillées.

Bourses avec coquillages et petits cailloux.

Points de légende

150

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C3

La ville fantôme : Damya K'Ahya et Eeno A'Lari, élémentalistes cercle 3

Damya K'Ahya a réapprit une partie de sa discipline, mais largement en-dessous de ce qu'elle était.

Eeno A'Lari est pleine de ressources et de charmes de sang qui ne fonctionnent plus.

Attributs

DEX	6	**FOR**	6	**CON**	6
PER	7	**VOL**	6	**CHA**	7

Caractéristiques

Initiative	6	**Déf. physique**	7
Nombre d'actions	1 (sp)	**Déf. magique**	9
Attaque		**Déf. sociale**	6
Dommages		**Arm. physique**	3
Incantation	11	**Arm. mystique**	2
Trait de flamme	12		
Seuil de mort	NA	**Tests de récup.**	2
Seuil Bles. Grav.	9	**Équilibre**	6
Seuil inconsc.	NA		
Dep course	56	**Dep. combat**	28

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Pouvoirs

Incantation (4/11), matrice de sort (2), matrice de sort (3), tissage (4/11).

Règles

Damya K'Ahya ne sera enragé que si le glas sonne. Dans ce cas elle agira 4 fois par round.

Eeno A'Lari sera enragé dès le début d'un combat.

Sorts

Dard de cristal (C1), Aimant (C2, en matrice), Trait de flamme (C2, en matrice), Lumière du jour (C3), Luxuriance (C3)

Équipement, trésor

Vêtements et armure rapiécés, armes rouillées.

Bourses avec coquillages et petits cailloux.

Points de légende

150

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C3

La ville fantôme : Illis S'krinnea, guerrier cercle 3

Il est bien en dessous de ce qu'il fut de son vivant.

Attributs

DEX	6	**FOR**	6	**CON**	8
PER	6	**VOL**	6	**CHA**	5

Caractéristiques

Initiative	9	**Déf. physique**	8
Nombre d'actions	4	**Déf. magique**	7
Attaque	10	**Déf. sociale**	7
Dommages		**Arm. physique**	4
Épée large	11	**Arm. mystique**	2
Seuil de mort	NA	**Tests de récup.**	4
Seuil Bles. Grav.	13	**Équilibre**	9
Seuil inconsc.	NA		
Dep course	56	**Dep. combat**	28

Karma

Nombre de points	NA	**Niveau de karma**	NA

Pouvoirs

Armes de mêlées (4/10), esquive (4/10), stabilité (3/9), vivacité du tigre (3/9).

Règles

Illis S'krinnea maîtrise sa rage et il entrera dans cet état dès que cela chauffera vraiment, il concentrera ses attaques pour stopper ses adversaires, pas forcement pour les tuer.

Équipement, trésor

Vêtements et armure rapiécés, armes rouillées.

Bourses avec coquillages et petits cailloux.

Points de légende

150

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C3

TRÉSORS

Voici les caractéristiques des objets les plus remarquables.

LA LANCE DE MUFRONE

Cette lance est faite d'une pointe en silex et d'un manche en bronze. Sans filament tissé, elle possède les caractéristiques suivantes :

Niveau de dommage 5, Force minimum 14, Taille 4, poids 6 kg.

Filament de rang un

Coût : 100
Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom de l'arme : La lance de Mufrone
Effet : le niveau de dommage de l'armes est maintenant de 6

Filament de rang deux

Coût : 200
Effet : le niveau de dommage de l'armes est maintenant de 7

Filament de rang trois

Coût : 300
Effet : le niveau de dommage de l'armes est maintenant de 8

Filament de rang deux

Coût : 500
Effet : le niveau de dommage de l'armes est maintenant de 9

Adaptation ED3

Effet rang 1 : niveau de dommage 8
Effet rang 2 : niveau de dommage 9
Effet rang 3 : niveau de dommage 10
Effet rang 4 : niveau de dommage 11

LES BIJOUX DE KLITIAS P'ASKI

Ces bijoux donnent un bonus de +2 aux interactions sociales. Mais les porter c'est s'exposer aux poisons contenus dedans. Une fois le poison distillé, le bijou peut se recharger en le faisant baigner une nuit complète dans un poison liquide.

Klitias P'Aski a baigné ses bijoux dans un mélange de champignons, de lichen et d'insectes. Le résultat de sa mixture porte le doux nom de Baiser sélénite.

Baiser sélénite

Type : affaiblissant **Défense magique :** 8
Délai : 2 heures **Niveau :** 10
Durée : 8 heures

Le poison est instantané lorsqu'il est injecté, mais au contact de la peau, il se distille lentement jusqu'à saturer l'organisme. Dès que l'organisme est saturé, la victime ressent des douleurs extrêmes, l'empêchant de se concentrer ou d'agir correctement.

Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aventure n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédacteur original : Franck « scorpinou » Mercier
Relecture : Benoit Delva, Jean Cyril « Jean VI » Amiot
Illustration : Franck « scorpinou » Mercier

Les Messagers de l'aube

www.shadowforums.com

DE THROAL À SCYTHA
CARTE D'EXPLORATION

EARTH DAWN

MONTAGNES DE SCYTHA

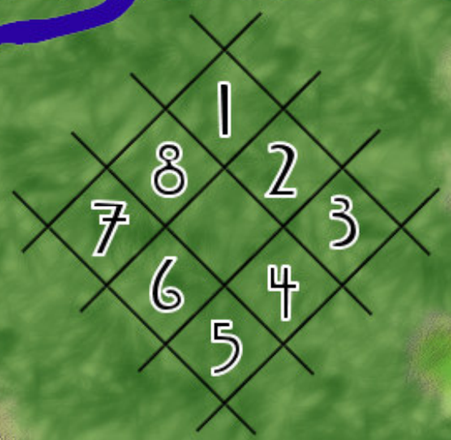
OBJECTIFS :
1. L'AUBERGE DES VENTS PERDUS
2. LE PORT EN RUINE

FLEUVE SERPENT

DÉPART

GRAND FOIRE
THROAL

EXPLORER UNE
NOUVELLE CASE :

Test de Pistage (5),
ou Vigilance (5),
ou Perception (7)
Réussite : piste trouvée

ECHEC, LANCER 1D8 :