

RENAISSANCE DE SCYTHA

Décidément, ils n'ont vraiment pas de chance à Scytha

• **Thandos, premier roi de Throal** •



Cette aventure est le septième épisode de la campagne : **Le coffre d'Anesidora**. Les implications potentielles des épisodes 5 et 6 pouvant avoir des répercussions sur cet épisode, il est préférable que le maître de jeu les lise et avant qu'il décide comment les articuler.

Cette aventure est prévue pour 3 à 5 personnages de cercle 5 à 7.

Les personnages vont devoir faire face à la suspicion et déjouer un complot dans lequel ils se feront duper.

Dans la première partie, ils arrivent sur les lieux de ce qui semble être un massacre. Ils sont accusés d'avoir tué tous le village. Après avoir plaidé leur cause et enquêté, ils trouvent une ancienne, très ancienne mine habitée... par des invaes.

Une fois sortie de ce pétrin, ils sont accueillis au palais où ils font face à une machination d'un questeur de Raggok. Avec l'aide d'une société secrète, ils vont démasquer le coupable et enfin pouvoir finir ce pour quoi ils sont venus.

INTRODUCTION

Dans l'épisode 5 les personnages font face à une étrange malédiction dont la clé est à Scytha. Dans l'épisode 6 ils escortent des marchands nains qui explorent les montagnes et le passé. C'est dans cet épisode qu'ils trouvent les restes d'un général qui leur demande de rapporter sa dépouille chez lui, 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.

Voici un résumé rapide de ce qui pourrait être fait au cours de cet épisode de la campagne, l'aventure étant en deux parties :

1. Rencontre avec la reine (fantômes du passé)
2. complot à la cour (invités de la reine Faldien)

FANTÔMES DU PASSÉ

Cette première partie se déroule dans les contreforts des monts de Scytha. Elle est optionnelle et essentiellement conçue pour faciliter le contact avec les dirigeants de Scytha, même si au premier abord, ce n'est pas l'impression qu'auront les personnages. À la fin, les personnages font faces à des créatures extrêmement puissantes. La fuite sera sans doute la meilleure des solutions.

Contexte historique

Les invae sont là depuis plus longtemps que les Horreurs. Ces esprits harcèlent Barsaive depuis plus de mille ans déjà et ils semblent tirer bénéfice des ravages que les Horreurs ont fait subir au monde durant le Châtiment.

Sytha fut l'un des premiers foyers d'apparition de ces créatures. Il y a environ 1 500 ans, un nain (Thandos, le roi fondateur de Throal, questeur de Rashomon) aida son ami roi de Scytha (Olipar, questeur d'Erendis). Le roi de Scytha organisa une fête loin des fastes de la cour, entre amis à **Néruma**, pour honorer le nouveau royaume voisin, Throal. Certains racontent que l'animosité entre les deux royaumes est née ce jour là, d'autres que les royaumes étaient déjà en opposition bien

avant et que cette rencontre avait des visées diplomatiques le plus convivial possible.

Dans tous les cas, la fête n'eut jamais lieu. Ils apprirent que des « fantômes » prenaient possessions des gens et leurs faisaient accomplir d'horribles choses. Les gens possédés se transformaient ensuite en grotesques insectes humanoïdes. En fait, les premiers Invaes « prenaient contact avec les donneurs-de-noms de Barsaive ». Le nouveau roi de Throal et son ami roi de Scythia allèrent dans cette mine d'où émergeaient les créatures. Ils détruisirent les invaes, le nid et scellèrent l'ensemble. Par sécurité, ils comblèrent l'entrée et interdirent à quiconque de parler ou de relater ces événements.

Des histoires racontent que les invaes ont maudits les lieux, ce qui expliquerait que Scythia fut détruit et que la reine du bois du Wyrms pris la décision d'infliger à son peuple le rituel des épines. Mais ce sont des élucubrations de saoulards sans fondement.

Il y a un mois environ, un adepte forgeron ambitieux est revenu à son village natal, guidé par des rêves prémonitoires. Forge-flamme pense qu'Upandal lui indique où se trouve la mine pour prouver ce qu'il ressent au plus profond de lui-même : il est d'origine noble. En fait, il se méprend, Upandal lui a bel et bien envoyé des songes mais pas dans le but qu'il conçoit. La passion désire que le forgeron exorcise la malédiction des invaes.

En découvrant la mine, il rompt les dernières barrières, mais les effondrements de terrain ont rendu l'entrée inaccessible. Il réclame donc l'autorisation de dégager la mine.

Le bourgmestre voit le projet d'un très bon œil, les richesses et un regain d'activité qui vont sûrement en résulter. Par prudence, il demande l'avis du nécromancien qui séjourne au village. Ce dernier émet des réserves rapidement, car des esprits semblent fréquenter les lieux.

Il y a une semaine, une missive est envoyée pour réclamer l'expertise d'un élémentaliste et éventuellement d'un nécromancien de cercle plus élevé.

Pendant ce temps là, en l'espace d'une demi-journée à peine, une vingtaine de personnes dégagent l'entrée des rochers et des gravats qui la comblent. Les deux adeptes (le nécromancien et le forgeron) s'aventurent dans l'espace dégagé qui se révèle être un cul de sac. Le nécromancien ramasse un vieux clou pour l'examiner chez lui pendant que le forgeron reste troublé de ne pas trouver ce qu'il pensait découvrir. Personne ne réalise que le cul de sac est une illusion dissimulant la mine.

Malheureusement, en dégagant l'entrée, les habitants de Néruma ce sont condamnés. La nuit suivante, les invaes sortent et capturent une demi douzaine de personnes. Avec ces corps, ils les transforment pour agrandir la colonie. Ils découvrent Forge-flamme, l'adepte qui convoite tant la mine. Ils le manipulent, lui faisant croire qu'ils sont des fantômes, tués et maudits par des esprits maléfiques qu'ils ont réussi à enfermer dans des statues de pierres au fond de la mine.

Forge-flamme est enthousiaste et ne voit pas le piège. Il plonge tête baissée.

Pendant qu'il fouille le fond de la mine et qu'il se rend compte du piège, les gens tombent sous les coups des invaes venus accomplir leur mission. En l'espace de quelques heures, des créatures sortent de la mine et massacrent les villageois restants.

ARRIVÉ À NÉRUMA

Les aventuriers arrivent le lendemain du drame à Néruma, juste avant **la nouvelle reine de Scythia, Faldien**.

De loin, le village semble avoir été déserté. Il n'y a aucune trace d'activité, aucune volute de fumée s'envolant des cheminées, aucun son audible. Plus ils se rapprochent, plus l'odeur nauséabonde de la mort envahit l'atmosphère. Et lorsqu'ils passent enfin les premières bâtisses, ils font face à un horrible charnier. Partout où leur regard se pose, des corps mutilés décorent la macabre scène. Alors que les joueurs enquêtent, fouillent les bâtiments ou inspectent le sol à la recherche de traces, une voyageuse inattendue fait son apparition. À vous de décider du moment de l'arrivée de Faldien et de sa suite.

Le problème est que la reine imagine qu'ils sont les auteurs de ces crimes. Pour les PJ, il existe deux solutions (mais ils peuvent en imaginer d'autres) :

1. soit provoquer un duel de Mynbruge (vieille tradition, pour la connaître il faut réussir un jet de Connaissance des passions (7) ou Histoire de Scythia (5), de Throal (9) ou Perception (12)), voir Igosal Poings d'acier dans les pnj. Le principe étant que la balance de la justice penche au bénéfice du vainqueur du duel.

2. soit demander d'enquêter (en collaboration avec ses enquêteurs (des incapables)).

Il est aussi possible de tenter de se disculper avec de bons arguments (comme par exemple, l'absence de tache sur les personnages), ou d'évoquer un comportement tenant plus de Raggok (vengeance) que de Mynbruge (justice). Cela reviendra à demander d'enquêter, ou tout du moins ce sera un argument pour stopper et provoquer l'attention de la reine.

Enquête

1 renseignement par degrés de réussite. 1 jet = une heure d'investigation

1. Cadavres, Médecine (5), Analyse des indices (7) :

2. tous les habitants sont morts violemment, apparemment il y a peu de temps :

3. peut-être il y a plusieurs heures,

4. la veille maximum,

5. peu ce sont défendus,

6. il semble que beaucoup portent des traces internes de poison,

7. ils sont tous morts après empoisonnement, alchimie (8), médecine (8) ou connaissance poison (7), le poison était pas

mortel mais paralysant.

- 8.les blessures sont faites avec des armes similaires (des griffes),
- 9.à part ceux qui ce sont battus, tous sont morts avec essentiellement deux blessures (une au cœur, l'autre à la tête),
- 10.les cœurs ont tous disparus,
- 11.les huit t'skrang du village ont été décapités,
- 12.une glande à la base du cerveau manque,
- 13.la blessure au cœur semble avoir faite alors que la victime était vivante, la majorité du temps, contrairement à la blessure à la tête qui semble post-mortem,
- 14.il semble manquer des victimes, il y a aucun enfant de moins de 5 ans et aucune femme en age de procréer !
- 15.Bâtiments, Analyse des indices (5) :
- 16.Les coups ont parfois raté les soldats, défonçant portes, murs, arbres, etc.
- 17.Les corps sont tous laissé sur place (sauf pour ceux emportés bien sur),
- 18.Un seul bien de valeur a été volée, et encore il reste quelques pièces d'argent. Ce sont les pièces à l'effigie du royaume de Scytha enfermées dans le coffre du bourgmestre,
- 19.Dans les archives (bâtiment du bourgmestre) il y a deux alcôves où manquent des rouleaux de cartes, il y a aussi des indications sur des autorisations d'une ouverture d'une vieille mine abandonnée,
- 20.La maison du magicien (**Uranuz, le nécromant**) est encore fermée, impossible de l'ouvrir. Un sort semble l'avoir scellée, il faut le dissiper pour y pénétrer. Dedans, un seul corps d'invaie et celui du nécromancien. Ses notes récentes portent essentiellement sur les esprits habitants la mine. Il pense qu'ils ne sont pas classiques et à envoyer un message à sa reine pour qu'il envoie un élémentaliste,
- 21.La maison de **Forge-flamme**, le forgeron qui réclame l'ouverture depuis longtemps de la mine oubliée de ses ancêtres (enfin, le croyait-il). Dans sa maison la carte de la région est sculptée directement dans le bois (les invaes ne l'ont pas vu, car sans couleur). Il est possible de trouver des indices sur l'histoire du forgeron comme par exemple une très vieille pioche cassée très bien ouvragée (avec des runes indiquant le nom de la mine), le portrait de l'ancêtre (fait récemment et de mauvais goût), un arbre généalogique (connaissance noblesse (7) pour s'en rendre compte qu'il est totalement faux), etc.
- 22.Les bougies et lampes à huile indiquent que l'agression à eu lieu de nuit, certainement au début car presque personne ne portent encore les vêtements de nuit.
- 23.Traces environnantes :
- 24.Des créatures étranges semblent être venues et reparties vers le nord,
- 25.Des animaux d'élevage ont été massacrés la veille,
- 26.Il y a quelques cadavres qui jonchent les champs (en fuyant ou pris par surprise),
- 27.Il y a une patte d'insecte démesurée (environ 15 cm)

LA MINE

- 28.Une mine semble avoir été récemment ouverte :
 - 29.Des travaux ont été entrepris autour de l'entrée.
 - 30.L'intérieur de la mine est très ancien, des runes sont gravées sur chaque pièce de bois, et des clous en orichalque brillent sur le pourtour de la première arche,
 - 31.Des traces de rituel magique sont visibles sur le sol. Du sang imbibés dessinent grossièrement un cercle et des « vagues » qui irradient vers l'arche cloutée en orichalque,
 - 32.Une illusion dissimule la suite de la grotte. Il est « aisé » de déjouer le trompe-oeil ; la fausse paroi jure avec les murs aux alentours, érodés par l'eau infiltrée et le temps. Les joueurs peuvent arriver à la conclusion que l'illusion est ancienne. Mais pour s'en rendre compte il faut assez de lumière pour ça.
 - 33.Une grille en cuivre rouge (non oxydé) barre le passage, mais elle est posée au sol et semble être dans sa position normale, elle ne semble pas être tombée (un rituel la rendait magique et très dangereuse, mais la magie n'est plus active depuis longtemps).
 - 34.Une plaque en acier chromé, de 40x20 cm, pesant environ 13 kg.
 - 35.Forge, connaissance métaux(7), elle est d'une très bonne qualité, le métal a très peu rouillé. C'est un acier onéreux, très difficile à obtenir car sa confection nécessite des connaissances poussées en métallurgie.
 - 36.Elle est enfouie à la verticale du fronton de l'arche portant les clous en orichalque. Elle semble être tombée avec le temps. Elle était fixée sur la roche au-dessus de l'arche elle-même,
 - 37.Des inscriptions runiques sont gravées sur la plaque. Il s'agit d'un vieux langage, du throalique ancien ou du vieux langage de scytha, facilement déchiffrable. Voici ce qui y est inscrit
*« Moi, Thandos, roi et ami du roi Olipar de Scytha, vient ici sceller avec mon sang ce lieu maudit pour empêcher ces esprits malveillants de sortir.
 Que Rashomon veille à notre autorité et à la pérennité de ces protections.
 Que Erendis veille à la bonne qualité de ces protections,
 Qu'Upandal veille à la bonne préservation de ces protections. »*
- Thandos est le roi fondateur de Trhoal. Il disparaît en l'an 12, alors qu'officiellement l'embrasement (les premières horreurs

signalées) commence en l'an 90-100 environ.

Une fois l'entrée passée, les aventuriers vont avoir la confirmation que la mine est ancienne.

La première pièce, de forme vaguement circulaire, comporte une rampe en bois vermoulu, un astucieux système d'ascenseur avec des contrepoids en pierre en piteux état et une cage d'escalier oxydée qui n'inspire pas la sécurité.

Un système de récupération des eaux d'infiltration converge vers un puits. Entretien une atmosphère humide, le bois est d'autant fragilisé et recouvert d'une mince couche de mousse glissante.

La rampe est dangereuse, vouloir l'emprunter réclame toute son attention et une masse inférieure à 100 kg (équipement compris). Il faudra réussir 3 jets de perception ou analyse des indices (5) pour savoir où poser les pieds, et 3 jets de Dextérité (7) pour descendre sans embûche. Tenter de traverser sans avoir au préalable inspecté la structure implique un accroissement de la difficulté des tests de dextérité de 2.

L'ascenseur est impraticable, s'y aventurer déclenche son effondrement intégral, fragilisant l'escalier (les difficultés augmentent alors de 2).

L'escalier est plus solide qu'il en a l'air et il ne faut que 3 jets de Dextérité (5) pour le descendre sans encombre.

Par les parois, il est possible de monter ou descendre en escaladant directement. Pour ce faire il faut réussir 6 jets d'Escalade (9).

La hauteur totale est de 15 mètres, réussir un jet permet de progresser proportionnellement aux nombre de jets nécessaires (5 m). Le talent ou la compétence Escalade permettra de progresser plus vite le long de la parois (voir le talent RDJ, p185, ou la compétence, p243).

En examinant les lieux (analyse des indices (7)), des traces indiquent que l'escalier a été utilisé récemment.

Les tunnels

Le réseau souterrain est pour la majorité effondrée ou inondé. Rapidement les chemins praticables débouchent sur des tunnels envahis par une étrange végétation. La température monte et des insectes grouillent un peu partout.

Dans le réseau abandonné, il est possible de trouver des traces de l'exploitation et des drames qui s'y sont déroulés. Il y a quelques squelettes, outils et armes qui sont tous recouverts de mousses.

La serre

Les tunnels envahis par la végétation forme un vaste réseau mais le plus étrange vient surtout de la partie centrale. Une sorte de chitine recouvre les murs et la végétation disparaît rapidement.

Dans ces tunnels « verts », des champignons émettent une légère lueur verte et jaune, et semblent respirer. A chacune de leur expiration ils émettent un nuage de spores. Le danger n'est réel que pour ceux qui ont une hygiène déplorable.

Spores glauques

Type : mortel

Délai : 1 semaine

Durée : quotidien

Défense magique : 7

Niveau : 10

Au bout d'une semaine les spores commencent à se développer et puisent dans le support les minéraux dont ils ont besoin. Au début cela va surtout engendrer des démangeaisons. Puis les spores vont commencer à développer leurs racines en profondeur et infecter le sang. Là le danger est réel. Chaque jour le personnage doit réussir un jet de Constitution (7) pour éviter de perdre un niveau en Constitution. Une fois arrivé à zéro, il sombre dans le coma et meurt de soif quelques temps après, se transformant en champignon géant luminescent. Pour éviter tous ces soucis, il faut se nettoyer quotidiennement pendant au moins une semaine.

Profitant de la faible lumière émise par les champignons glauques, d'autres espèces végétales se développent. Et une colonie de cafard géant (environ 30 cm) y prospère. Ils sont assez agressif, percevant les aventuriers comme un danger. Mais eux-mêmes ne constituent pas un danger, sauf peut être pour un sylphelin qu'ils tenteront de manger s'il reste longtemps immobile.

Le nid

Les tunnels de chitine convergent vers une grande salle. Les accès sont tous fermés par des portes qui s'ouvrent automatiquement lorsqu'elles reçoivent le bon message chimique, provenant des phéromones des Invae. Sans un Invae vivant, il faut « tuer » la porte pour la franchir. Les portes de chitines ont une Armure physique de 10 et un Seuil de mort de 40 (voir RDMJ, p106). Il est aussi possible de les Crocheter (8) mais cela implique de plonger le bras dans une sorte d'orifice dissimulé par une faible couche de chitine du montant de la porte.

La salle centrale est vaste et presque entièrement inondée. Les Invae veulent une armée de créatures capables de la nettoyer des 1 500 ans d'accumulation de vase et de débris divers. Mais avant tout, les invaes veulent que l'ancien ruisseau souterrain soit dégagé pour évacuer les milliers de tonnes d'eau.

Dans cette zone, une structure complexe en chitine brille d'un éclat bleu (voir focalisateur ci-dessous). La détruire donne l'illusion d'avoir accompli son devoir. Mais comme elle devenue un objet de trame, elle se reconstituera petit à petit.

C'est dans ce nid que vivent les Invae et qu'ils transforment les créatures capturées en l'un des leurs ou en création plus exotiques satisfaisant à leurs besoins.

Le focalisateur

La structure qui brille d'un léger bleu est une structure magique. Elle est aussi un objet de trame mineur de la famille royale Thandos et indirectement de Throal. Avec un peu de temps il est possible de découvrir certaines choses :

1. Analyse des indices (7) :
2. La chitine n'émet pas la lueur, c'est une substance qui semble couler dedans qui la diffuse,
3. Le « sang » bleu luminescent est en fait une sorte de sève, semblable à celle des arbres,
4. Les entrelacs, bosses, épaisseurs dessinent des symboles magiques inconnus,
5. La magie qui est active ici, semble en connexion avec d'autres par l'intermédiaire de filaments astraux.
6. Tissage, analyse astrale (sort ou talent ou capacité raciale) (12) :
7. La nature magique est évidente, ce n'est pas un simple structure, mais il est possible que ce soit une créature vivante,
8. Ce n'est pas vivant, c'est réellement une structure, mais sa forme n'est pas habituelle, elle est même totalement inconnue,
9. Des filaments semblent partir dans de nombreuses directions, toutefois le nord-ouest et le sud sont les principales directions,
10. Les filaments relient des êtres vivants et peut être d'autres structures semblables.
11. Connaissance magique (12) :
12. Cette structure associe la magie élémentaire avec une forme de magie des esprits et d'autres inconnues,
13. La complexité, la forme, la maîtrise et le résultat prouvent que ceux qui ont fait ça ont des connaissances qui dépassent celles connues,
14. La manipulation d'une telle matière est en soit une information indiquant à quel point ceux qui maîtrisent ces techniques sont étrangers aux concepts magiques barsaiviens ou thérans.

La conclusion est évidente ! Ils sont face à une forme étrangère de magie puissante et ils n'en savent pas assez pour entreprendre quelque chose. Si jamais ils décident de détruire la structure, ils devront vaincre l'armure physique (15) et infliger assez de dommage (5 à 30 suivant l'épaisseur) pour trancher les jambes de forces qui relient les nœuds, plateaux, etc.

Dans tous les cas, la structure se reformera petit à petit. Pour vraiment la « neutraliser » il faut invoquer l'esprit de sa créatrice, la vaincre, l'obliger à dévoiler les secrets, réunir les sorciers et élémentalistes capables de dissiper la magie active et enfin entreprendre un rituel qui changera la cible de l'objet de trame, vers un papillon par exemple. Tout cela est hors de portée d'adeptes de cercle 12 ou moins, mais peut être un facteur de motivation ou, le moteur d'une aventure pour regrouper ces informations et tenter une dissipation moins importante. Même si cela n'aura pas aboutit, les informations recueillies aideront réellement ceux qui pourraient y parvenir.

Les enfants

Les invaes ont pris des jeunes pour des raisons très pragmatiques. La première est qu'étant jeunes, ils ont une espérance de vie supérieure aux adultes. La deuxième est liée à leur taille ; les tâches qui vont leur être confiées nécessitent de travailler dans des petits boyaux souterrains, souvent sous l'eau. Enfin la dernière raison est plus symbolique. Des jeunes symbolisent une nouvelle génération, la renaissance de ces lieux mythiques.

Les invaes ont enfermé les enfants dans des cocons. Sur les 42 cocons, 23 sont visiblement très anciens (de très nombreux siècles) et enferment des squelettes ou des restes non identifiables. Dans les 19 autres cocons, 8 enferment des cadavres d'enfants n'ayant pas résisté aux douleurs de la transformation. Il reste donc onze enfants qui sont encore vivants. Deux sont dans un état critique et mourront si aucun soin ne leur est apporté dans les 48 heures. Trois autres sont à un stade très avancé de la transformation et devraient sortir de leurs cocons dès l'arrivée des joueurs. Ce sont des enfants capturés lors de l'ouverture de la mine. Ce seront aussi les premiers Donneurs de noms à « *bénéficier du baisé de l'élu* ». Par contre, pour les 6 derniers, il est encore possible d'intervenir et d'éviter la transformation intégrale.

L'élu

Si les joueurs arrivent alors qu'il fait encore jour à l'extérieur, les invaes dorment. Ils ont accompli un rituel dans la nuit, ils sont totalement épuisés, surtout « l'élu ». Il faudra combattre à moins de 10 m pour le réveiller.

Il y a en permanence un esprit élémentaire de l'eau qui est là pour surveiller et prévenir son invocateur (un invae de puissance 7) qu'un cocon va éclore ou qu'un intrus arrive aux abords du nid. L'élémentaire ne préviendra qu'au moment où l'un des personnages entre en contact avec l'eau, ce qui est obligatoire pour atteindre les cocons ou les invaes.

Si par contre les joueurs arrivent de nuit, les invaes sont actifs et semblent nettoyer une zone (afin de la préparer pour un autre rituel).

Les invaes protégeront aussi bien le nid que les enfants. Ils resteront dissimulés le temps d'évaluer la situation. S'ils estiment qu'ils ont une chance de capturer ou vaincre, ils agissent, sinon ils laisseront repartir les donneurs de noms.

Sur les 10 invaes de présents, c'est « l'élu » le plus puissant. Il fut envoyé pour évaluer la situation et préparer l'invocation d'une reine invae. Comme c'est sa priorité, il préféra fuir dans le monde astral plutôt que de combattre directement. Il conservera toujours une action (donc il n'agira que deux fois) pour pouvoir fuir dès qu'il aura subi un point de dommage ou s'il est acculé.

Les autres invaes feront tous ce qu'ils pourront pour protéger « l'élu ».

Dénouement de la première partie

Tout dépendra des actions des personnages. Les invaes étant très puissants, un affrontement peu aboutir à l'élimination

de tout le groupe. Heureusement pour eux les invaes ont des priorités différentes. Les invaes laisseront sans difficulté les petits invae nouveau nés se faire massacrer pendant qu'ils organisent la fuite de l' élu. Même la destruction du focalisateur ne sera pas une gêne pour eux.

Par contre, si l'élémentaire ou les enfants invaes tiennent facilement tête aux aventuriers, les choses risquent de s'aggraver. Car l' élu imagine que les aventuriers sont puissants (sinon jamais ils auraient osés venir l'affronter) et il ne tient pas à les affronter. Par contre, face à des créatures plus faible qu'il avait imaginé initialement, il ordonne d'attaquer et lui-même agit à distance. Mais dès qu'il est blessé, il fuit dans la précipitation.

Suivant comment les personnages gère la situation, ils sortiront plus ou moins d'enfants pouvant être soigné. Les six enfants en question sont inconscients et fortement affaibli. Il faut donc les porter, avec éventuellement des invae aux trousses et une rampe en mauvais état à remonter. Si les personnages ont évité le combat dans la salle au fond du complexe, c'est maintenant qu'il faut sortir les effets spéciaux et faire de cette « dernière » remontée une scène grandiose. S'il fait jour, les invaes ne les suivront pas dehors.

Il est possible de faire intervenir Forgeflamme a un moment critique et permettre aux personnages de fuir. Son assaut focalisera les invaes sur lui, mais cela ne durera pas longtemps.

Une fois sortie et la situation présentée, il est facile de convaincre la reine de sceller la mine. Soit magiquement si les personnages sont en mesure de réactiver les sceaux de protection, soit physiquement en détruisant les voûtes et les tunnels d'accès de la mine.

INVITÉS DE LA REINE FALDIEN

Deuxième partie de l'aventure se déroulant dans ce qui reste du royaume de Scytha.

Contexte historique

Le haut niveau de magie en Landis, dans les monts Caucasic et en Scytha a eu pour conséquence dans ces 3 lieux, les premières apparitions des invaés et des Horreurs. Ces régions ont été aussi plus durement touchées que le reste de Barsaive.

Vivre dans ces zones tient de l'exploit et heureusement il reste des lieux plus épargnés que d'autres.

C'est à partir des quelques kaers survivants et des courageux venus vivre en Scytha qu'un nouveau « royaume » tente de survivre comme il le peut. Et ce qui autrefois était un grand royaume nain, n'est aujourd'hui qu'une petite communauté baignée de l'illusion de la grandeur du passé.

Il y a environ une vingtaine d'année, Faldien, une jeune humaine à la tête d'une troupe militaire, est venue prendre le pouvoir aux nains qui tentaient de rebâtir timidement l'ancien royaume. Ses compagnons et la reine autoproclamée abandonnèrent leur vie d'aventuriers et se consacrèrent entièrement à ce « jeune royaume ».

Même si la prise de pouvoir n'a pas plu à tous, les résultats sont là. La zone tranquille est plus vaste qu'avant leur arrivé. Les créatures les plus dangereuses sont loin ou mortes. Les récoltes commencent à être suffisantes pour que l'exportation soit envisageable.

Structure socio-économique

Le royaume de Scytha compte environ 10 000 habitants, répartis dans une grande ville (Frenudi) et une trentaine de villages. La presque totalité des cultures suffit pour l'autosubsistance et les quelques ressources minières permettent de dégager assez de revenu pour entretenir une petite administration et une armée disproportionnée (environ 2 000 soldats) pour une telle taille. En contrepartie, les soldats effectuent de nombreuses tâches comme l'entretien des routes, l'édification des murs de défense, l'entraînement des paysans, l'administration centrale, etc.

La paysannerie est le socle de cette société. La presque totalité des gens qui ne vivent pas à Frenudi sont paysans, donc environ 3 000 personnes. Comme près de la moitié de la capitale qui entretient des terres aux abords, voir carrément en ville (surtout des vergers et des potagers). Cette relative faible proportion d'agriculteurs s'explique par la richesse des terres, les méthodes efficaces, mais surtout par l'absence de pillage de brigands ou de bestioles.

La majorité des paysans sont souvent aussi **artisans**. Toutefois il existe des spécialistes comme, par exemple les mineurs ou les forgerons. Ce sont eux qui produisent les richesses qui entretiennent l'armée et le royaume.

Si l'**armée** est polyvalente et très présente, elle est aussi très appréciée de la population. De nombreux jeunes gens rêvent de faire partie de ce qui est l'élite de cette « nation ».

La bourgeoisie et la noblesse sont presque tous à Frenudi, la capitale. En plus de l'accès au palais, ils ont souvent une bâtisse plus ou moins grande dans la ville. Les plus chanceux, ou les plus grands manipulateurs, ont également un logement dans le palais lui-même.

Frenudi, la capitale

L'ancienne capitale est dans une zone plus dangereuse que Parlainth et donc inaccessible. La nouvelle capitale de Scytha est donc bâtie sur les ruines enfouies d'une ancienne grande ville de Scytha, dont le nom doit bien traîner quelques part dans les ouvrages de la bibliothèque royale.

D'après les rumeurs elle protège dans ses murs environ 10 à 15 000 personnes alors que la ville peut contenir environ 20 000 personnes. Sur la contenance théorique, c'est exact, mais pour la population présente, c'est plutôt autour de 7 000 personnes. La majorité sont des paysans (3 à 4 000) et l'autre majorité de la population est constituée de l'armée (environ

2 000 militaires). Le reste représente des artisans tournant autour de l'armée ou de la noblesse présente.

La ville garnison donne l'impression d'être très verdoyante (la majorité du sol est consacrée à des vergers et des potagers). Les grandes axes qui mènent au palais sont trompeurs. Une fois passé derrière les bâtiments, de vastes étendues apparaissent, avec peu de constructions.

Il y a aussi de grandes esplanades qui sont utilisées par l'armée pour faire ses manœuvres d'entraînement.

De temps en temps, comme semblant surgir du sol, apparaît des ruines de l'ancienne ville. À l'occasion de la construction d'une nouvelle habitation ou d'un hangar, il n'est pas rare de trouver des fondations, voir même des bâtiments entiers. En général, les pierres sont réutilisées et l'excavation comblée avec les déblais du chantier ou les terres moins propices à l'agriculture proche. Les tassements de ces remblais ne perturbent pas les bâtiments (dont les fondations reposent sur les structures des vieux bâtiments) mais donnent des occasions à ceux qui veulent circuler sous la ville, discrètement.

Parfois il est même possible de tomber sur des ruines en bon état dont le toit est au niveau du sol de la ville. Cette deuxième ville est mal connue.

La bibliothèque royale

Elle est constituée d'ouvrages récupérés durant les expéditions, vendus ou donnés par des visiteurs, ou par le hasard des découvertes.

Elle est hétéroclite et pas rangée. Il y a bien une personne chargée de tout classer et gérer, mais non seulement il est incompetent, mais en plus les usagers de la bibliothèque changent sans arrêt le peu d'ordre mis. **Rupsort, le bibliothécaire**, pense qu'il y a une malédiction qui empêche un classement efficace. C'est aussi la raison qu'il donne pour expliquer qu'il baisse les bras depuis longtemps.

Pour les ouvrages que Merox a demandé. Il faut de la patience et de la chance.

- « Scytha, un jeune royaume dans la tourmente » de Irkarim Natak (ce sont les deux premiers chapitres qu'il souhaite), il faut réussir un test de Recherche (7), un test par jour maxi. Les deux chapitres font 20 pages et il faudra une demi journée pour tout recopier.

- « Magie et autres mystères par Gonom Armag » (dont les quatre premiers chapitres seraient sûrement intéressants), il faut réussir un test de Recherche (11), un test par demi journée. L'ouvrage donnant l'impression d'être déplacé sans arrêt par des visiteurs qui ne s'y intéressent pas. Les quatre chapitres font environ 60 pages et chaque page demande environ une heure pour être convenablement recopier. Avec un test de Lecture et écriture (7), il est possible de recopier deux fois plus vite durant les effets du talent ou de la compétence (rang heure, voir RDJ, p191). Il est naturellement impossible de partager le travail, sauf si les personnages se répartissent à deux le travail, l'un recopiant les pages pairs, l'autre les impairs. Un test de Lecture et écriture de la magie (18) permet de se rendre compte que les quatre chapitres décrivent un sort de nécromancie. Avec un résultat Bon ou mieux, les personnages se rendent compte que c'est un rituel incomplet, traitant de la préservation de corps. Il faut ajouter les deux chapitres suivants pour le compléter (soit une quinzaine de pages en plus).

- « 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). Pour trouver l'ouvrage, il ne faut que de la chance. Les tests de Recherche ne donnent rien. Il faut réussir des tests de Karma (9) (pas besoin de dépenser des points de karma pour faire ces tests) pour le trouver, sans utiliser le talent ou la compétence Recherche, ou faire appel à Mynbruje (et dans ce cas un test de Recherche (9) sera possible). Les questeurs de Mynbruje auront un bonus de +2 pour trouver l'ouvrage. L'ouvrage fait 108 pages et il faut environ 15 mn par pages pour rester fidèle aux notes qui sont présentes. Là encore il est possible de partager en pair/impairs pour aller plus vite, sinon il faudra 27 heures pour recopier (4 jours à huit heures par jour) l'intégralité. En examinant les notes avec un test d'Analyse des indices (9) il est possible de comprendre qu'un grand nombre proviennent de deux grands dragons (Ailes de givre et Ombre sous la montagne). Avec un test de Lecture et écriture (16) il est possible de se rendre compte qu'ils commentent l'un de ceux qui fait des commentaires (Messeet, un troubadour elfe) en des termes peu élogieux. Les commentaires de Messeet forment un poème. Il faut un test de Lecture et écriture (8) pour tout rassembler et un autre test (15) pour comprendre la subtilité du poème qui parle de la fin des temps, d'un autre cycle de magie, et du sacrifice de certains pour permettre une renaissance dans ce nouveau cycle de magie.

ET APRÈS LA MINE ?

La reine de Scythia sera heureuse d'organiser le retour du héros des temps anciens (le général Mufrone de l'épisode précédent). Les restes du général vont bénéficier d'un chariot avec de nombreuses décorations qui vont s'ajouter au fur et à mesure du voyage. Des décorations apportées par les paysans croisés sur la route.

Une fois arrivé, ce sont des héros (les aventuriers sont associés au vieux général Mufrone) qui sont fêtés par le peuple. Durant tout leur séjour ils pourront bénéficier d'un bonus de renommé de +1. Par contre, à la cour, ce ne sera pas un si bon accueil. Les courtisans vont les accueillir mollement et vont surtout s'intéresser à la reine.

Deux conseillers vont toutefois profiter de la présence des personnages.

Conseiller royal Trinali, un courtisan affable (conseiller en culture sylpheline) qui va venir discuter et poser pleins de questions et s'intéresser aux héros. En fait, il est là pour tenter de renverser la reine (c'est un questeur de Raggok).

Kouidi, un **riche marchand t'skrang**, qui veut tenter de revenir sur le devant de la scène en utilisant les personnages. Il va s'intéresser à eux et leur proposer des tas de cadeaux, comme des potions, des tentes qui se montent toutes seules en un clin d'œil, etc.

Les autres courtisans qu'il est possible d'approcher sans être poliment remis à leurs place (celles de manants, de non nobles) :

• **Panflak** un humain d'une trentaine d'année qui regarde de temps en temps vers les personnages. Mais sa curiosité n'empêche pas de devoir réussir un test d'étiquette (9) pour qu'il accepte d'aller plus loin qu'un poli « bonsoir ». Sur un succès excellent il semblera vraiment s'intéressé à son interlocuteur.

• **Reynir Thurdas**, un elfe hautain qui cherche une idée pour sa nouvelle œuvre d'art vivante (une sorte de scénette obscène mêlant orgie et viscères d'animaux) et se demande si les personnages ne pourraient y être intégré et comment dans ce cas là. Il est discrètement dans un coin, observant et réfléchissant, parfois prenant des notes ou dessinant une plante. L'aborder (étiquette (11)) sera aisé, mais il faut au moins un succès Bon pour obtenir plus que des réponses se bornant à oui/non. Dans le meilleur des cas le personnage qui l'impressionne le plus sera le prochain clou du spectacle en jonglant avec des cœurs de moutons rempli de peinture jaune.

• **Igul Kalut**, un nain qui déteste la reine et tente de toujours trouver un moyen de lui nuire indirectement. Mais il est maladroit et souvent manipuler par plus fin que lui. Il ne s'intéresse pas aux nouveaux jouets de la reine, mais il est possible de l'accoster (étiquette (7)) pour discuter de plein de choses. Il sera ravi de dénoncer les travers de la cour et de la reine. Mais son flot de critiques risque d'embrouiller les personnages s'ils se laissent manipuler par ce vieux bougon.

• **Dalane Bnut**, une humaine à la quarantaine bien passée qui cherche de la chair fraîche à mettre dans son lit. Un personnage peut l'intéresser (étiquette (12)) mais elle ne fera pas le premier pas. Toutefois, dès que la glace est brisée, elle se montrera très entreprenante. Et peut importe la race ou le sexe de celui qui a franchit le premier obstacle. Dalane sera généreuse en bien des points et donnera beaucoup le temps de cette passion fugace. Jusqu'au moment où elle sera attirer par une autre flamme, quelques jours plus tard. Mais durant ce temps là, l'heureux (ou l'heureuse) élu(e) pourra profiter de tout le confort de cette riche et belle noble.

• **Gûl Drabanlt**, une naine « provinciale » qui a conscience qu'elle n'est pas tout a fait à sa place mais qui est là par obligation. L'aborder (étiquette (7)) sera bien accueilli car les nobles avec qui elle discute tentent de la manipuler, mais elle ne se laisse pas faire. Elle profitera d'être abordé pour s'éloigner de ce groupe.

• **Zud Talaman-k'rud**, un noble t'skrang qui sera ravi de s'amuser aux détriments d'un personnage qui viendrait l'aborder (étiquette (11)). Il rebondira sur les mots choisis par le personnage pour les déformer et se moquer du personnage. Heureusement pour la victime des quolibets, tous ont l'habitude et attache assez peu d'importance à la langue de vipère du t'skrang. Mais si le personnage place des beaux mots et traits d'esprit, il gagne un bonus de +1 à +4 pour le reste de la soirée.

Mais Kouidi (le riche marchand t'skrang) meurt dans la nuit, tué par le questeur de Raggok et les accusations vont retomber sur les personnages. C'est le questeur qui va mentir pour faire accuser les personnages, et surtout appuyer sur l'indice matériel désignant le personnage le plus impétueux. Mais juste avant, il va aller les voir pour les « prévenir gentiment » du danger auquel ils sont exposés.

Il est possible de fuir ou de résoudre l'affaire.

La fuite mettra en contact avec des gens du peuple qui vont protéger les héros du général Mufrone. Ils vont les mettre en contact avec **une société secrète, les Sentinelles de l'espoir.**

Une aide bienvenue

Les Sentinelles de l'espoir sont conscients de la corruption de la cour, mais se sentent impuissants. Une passion folle œuvre et ils ne voient pas comment faire. En restant dans la capitale, les héros pourront enquêter indirectement en cherchant qui aurait intérêt à tuer le t'skrang.

Après avoir « éliminer » les pistes du concurrent et du cousin jaloux, il ne reste plus que les complots du palais en interrogeant les domestiques qui vivent en ville.

Il est possible d'apprendre que Kouidi était en disgrâce après avoir livré une importante cargaison de céréales avariées il y a quelques mois. Depuis il tente de revenir dans les bonnes grâces de la cour. Il y a deux semaines il a faillit perdre sa place et son logement au palais lorsqu'il a déclamé un poème qui devait plaire à la reine, mais qu'elle a mal interprété et c'est mis en colère devant toute la cour. Le marchand doit la vie sauve à l'intervention de Trinali (qui a vu là une occasion de semer le trouble de façon importante). Via les domestiques, il est possible d'apprendre que Kouidi a fait amener un message écrit à la reine, un peu avant sa mort.

Pour les Sentinelles de l'espoir, la mort Kouidi est l'œuvre d'un questeur de Raggok. Ils savent qu'il y en a, les passions les ont averti à plusieurs reprises. Mais s'ils ignorent exactement qui il est, ils soupçonnent deux individus. À plusieurs reprises des gens de la société secrète sont allés fouiller les suites des deux individus, mais sans succès. Mais les personnages sont des adeptes, eux, et des héros en plus, ils trouveront donc.

Le questeur de Raggok

Enquêter dans le palais sera difficile et sous surveillance. Avec des costumes de gardes ou domestiques (mais sans armes dans ce cas) et en utilisant les souterrains pour arriver dans les quartiers d'habitations du palais, les personnages devraient pouvoir visiter et fouiller « tranquillement » les suites.

Et la fréquence des patrouille sera un atout lorsqu'il faudra confondre le questeur.

Trinali sera facile de démasquer s'ils le suivent le soir du meurtre mais ce serait étonnant qu'ils le fassent. Le plus logique sera de trouver, via un test réussi d'Analyse des indices (11) (un test par heure), le passage secret accessible de sa

chambre. Derrière la porte, se trouve un petit local avec un autel dédié à Raggok et de nombreux éléments matériels prouvant les culpabilités des courtisans dans de nombreuses sales affaires. Trinali ne les a jamais utilisés, pour lui, sa chute à travers la découverte de sa planque va déstabiliser Scythia.

Panflak est un adepte voleur qui sévit à la cour comme courtisan depuis une dizaine d'années. Il prétend détenir des terres assez lointaines, mais il est inconnu dans la région en question. En réalité ses richesses proviennent des vols qu'il accomplit aux dépens des autres courtisans. En fouillant sa suite, via un test d'Analyse des indices (9), il est possible de trouver une planque derrière le lit. Le réduit est un ancien placard dans lequel il y a le produit de ses larcins des derniers mois. Il attend de ne plus avoir assez d'argent pour aller vendre à Grand-foire ou Kratas.

Ceux qui seront dénoncés aux autorités seront torturés. Le meurtre du t'skrang sera avoué par Trinali, qui n'arrivera pas à utiliser ses pouvoirs sur Igosal Poings d'acier.

L'exécution du, ou des, coupables se fera en place publique, par Igosal Poings d'acier. Il appliquera la sentence avec son immense marteau de guerre, éclaboussant de cervelles les premiers rangs.

Le triomphe de Mufrone

Il ne restera plus qu'à organiser une cérémonie officielle en la mémoire de Mufrone. Si les personnages n'ont plus la lance en leur possession, il va la faire réapparaître et la donner au personnage qui est le plus à même de l'utiliser. S'ils ont encore la lance en leur possession, il va s'en approcher et « souffler » dessus, la rendant magique.

À la fin, le général disparaît en saluant les personnages.

ANNEXES

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

PERSOÑNAGES DU MAÎTRE DE JEU ET CRÉATURES

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

Forge-flamme, nain, adepte forgeron cercle 7

Après avoir parcouru Barsaive pendant des décennies, il décide de consacrer la fin de sa vie de nain à chercher ses racines. Cet ambitieux croit que son sang est noble et qu'il peut prétendre au trône de Scytha. Dans ses recherches à la Grande bibliothèque de Throal, il découvre une inscription parlant d'anoblissement suite aux exploits réalisés lors du nettoyage d'esprits maléfiques dans une mine de fer. Il estime que c'est précisément à cette époque que l'un de ses ancêtres fut anobli, dans son village natal, Néruma.

Lorsque les personnages entrent dans la mine, il cherche la sortie, perdu dans les dédales. Il se guidera avec les bruits de la bataille. Vous pourrez alors l'utiliser pour aider les personnages (il se sacrifiera en leur disant de fuir) ou pour donner les explications sur les événements passés si la bataille se passe bien.

Attributs

DEX (14)	6	FOR (17+3)	8	CON (16+3)	8
PER (11)	5	VOL (12)	6	CHA (12+1)	6

Caractéristiques

Initiative	6	Déf. physique	8
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	13	Déf. sociale	7
Dommages		Arm. physique	15
Épée large	16D	Arm. mystique	4

Seuil de mort	(43) 97*	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	19*	Équilibre	11**
Seuil inconsc.	(35) 81*		

Deplac. course	48	Deplac. combat	24
----------------	----	----------------	----

Karma

Nombre de points	20	Niveau de karma	4
------------------	----	-----------------	---

* inclus le bonus du talent Endurcissement et magie du sang de la capacité du cercle 4 (évaluation d'arme)

** voir compétence Stabilité

D talent de discipline, K karma obligatoire

Compétences

Artisanales & artistiques : dinandier (4/10), gravure runique sur métal (3/9), création d'arme (5/10), création d'armure (5/10)

Connaissances : histoire de Scytha (4/9), armes anciennes (3/8).

Générales : cartographie (3/8), connaissance de la rue (3/8), corruption (4/10), deuxième attaque (4/10), éloquence (3/9), étiquette (3/9), orientation (3/8), recherche (3/8), stabilité (3/11), survie (4/9), vigilance (3/8).

Talents

Armes de mêlées (7/13), esquive (7/13), histoire des armes (8/13D), perfectionnement de lames (7/12), rituel de karma (8), volonté de fer (8/14D), endurance (6/5, 8), lecture et écriture (5/10), marchandage (7/13D), contre-malédiction (7/13D), détection des armes (7/12D), don des langues (5/10), tissage (7/12D), altération de projectile (7/12D), endurcissement (7/13D), détection des défauts d'armure (7/12D), dissimulation d'arme (6/12), désarmement (6/12), endurcissement d'autrui (3/9)

Équipement, trésor

Vêtements de riche voyageur, cotte de maille à filament (rang 4, phys 10, myst 2, init 0), bouclier d'infanterie à filament (rang 4, phys 5, myst 1, init 0, seuil destruction 19), épée large forgée et perfectionnée (+3) par lui-même (dmg 16), kit aventurier, ration (1 journée), ceinture de potion (3 potion de guérison des blessures), cape naine de nuit d'hivernale, broche de vigilance.

Bourse avec 67 pièces de cuivre, 58 pièces d'argent et 34 pièces d'or.

Points de légende

920

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C8, DM+1, Arm phys 21

Talents : évaluation (7/12D), marchandage (7/13D), perfectionnement des armes (7/12D), rituel de karma (8), volonté de fer (8/14D), armes de mêlées (7/13), histoire des objets (8/13D), endurance (6/5, 8), contre-malédiction (7/13D), parade (7/13), tissage (7/12D), lecture et écriture (5/10), endurcissement (7/13D), don des langues (5/10), cœur de lion (7/13D), dissimulation d'objet (6/12), détection des défauts d'armure (7/12D), endurcissement d'autrui (3/9)

Faldien, nouvelle reine autoproclamée de Scytha, humaine, guerrier cercle 5

Cette charmante humaine va sur la cinquantaine. Elle est resplendissante dans son armure dorée, avec sa chevelure flamboyante, sa taille fine et ses muscles bien dessinés. Sa crinière est souvent maintenu en place par des tiges métalliques qui peuvent servir d'armes.

Attributs

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

Caractéristiques

Initiative	6	Déf. physique	10
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7+4
Attaque	14D	Déf. sociale	8+4
Dommages		Arm. physique	12
Grande hache	18	Arm. mystique	1

Seuil de mort	(36) 90	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	10	Équilibre	11*
Seuil inconsc.	(28) 70		

Deplac. course	80	Deplac. combat	40
----------------	----	----------------	----

Karma

Nombre de points	25	Niveau de karma	5
------------------	----	-----------------	---

* voir compétence Stabilité (ED3, talent de discipline)

Compétences

Artisanales & artistiques : gravure sur os (3/9)
Connaissances : rouage politique Scytha (3/8), histoire de Scytha (3/8), Horreurs (3/8), Invae (3/8)
Générales : connaissance de la rue (1/6), deuxième attaque (5/13), étiquette (2/8), orientation (2/7), stabilité (5/11), tactique (2/9)

Talents

Armes de mêlées (6/14D), attaque acrobatique (5/13), combat à mains nues (6/14D), danse des airs (6/14), peau de bois (5/11D), rituel de karma (5), anticipation (5/10D), armes de jet (4/12), endurance (9/7 ; 6), esquive (5/13D), vivacité du tigre (5), attaque plongeante (5/11D), tissage de filament (5/10D), coup de pied rapide (5/13D), marche des vents (4/12).

Équipement, trésor

Vêtements de voyageur, armure de plaque forgée (Ar phys 12, Ar myst 0, Init -2), grande hache d'armes à filament (rang 4, dmg 12), anneau à filament (rang 4, +2 DM, +2 DS), casque à filament (rang 4, +2 DM, +2 DS, +1 rang Commandement).

Ceinture à potions (6 potions de récupération, 3 potions de guérison des blessures, 1 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

470

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C6, Armure physique 16, dommage hache 15, DP 11, capacité *Rituel de la bataille* (appliqué à Esquive)

Talents : armes de mêlées (6/14D), combat à mains nues (6/14D), esquive (5/13D), peau de bois (5/11D), rituel de karma (5), danse des airs (6/14), anticipation (5/10D), endurance (9/7 ; 6), stabilité (5/11D), vivacité du tigre (5), tissage de filament (5/10D), coup de pied rapide (5/13), endurcissement (4/9D), regard froid (3/8).

Tactique

D'une manière générale, elle laisse faire ses troupes et elle attaque rarement. En début de combat ou pour s'extraire de la mêlée, elle utilisera Marche des vents qu'elle enchaînera éventuellement avec une attaque plongeante s'il y a un adversaire fragile hors de portée des troupes qu'elle commande (magicien ou archer par exemple). Lorsqu'elle y est obligée, voici sa tactique habituelle :

- Initiative : vivacité du tigre + danses des airs = 17 (2 points d'effort)
- Armes de mêlées (+ attaque agressive si moins de 4 adversaires) = 14+3 D (1 point d'effort), dmg 18+3
- Deuxième attaque (+ attaque agressive si moins de 4 adversaires) = 13+3 (2 points d'effort), dmg 18+3
- Coup de pied rapide (+ attaque agressive si moins de 4 adversaires) = 13+3D (2 points d'effort), dmg 6+3

Igosal Poings d'acier, ork, écumeur du ciel cercle 7

Cet ork géant (2,30 m) est une montagne de muscle, cruelle et sournoise. Il aime faire souffrir ses ennemis et ne rêve que de torture et de massacre. Son emploi de bourreau le frustré car il est trop puissant pour ne tuer qu'en un ou deux coups alors que sa reine préfère lire dans les yeux des spectateurs le dégoût et la peur.

Lorsqu'il en a l'occasion, il fait l'étalage de sa puissance et aime discuter avec sa victime des souffrances qu'il va infliger. Il commence souvent par une attaque pour briser une jambe afin de réduire la mobilité, puis il brise les bras, et enfin il explose le crâne. Mais lors d'une exécution il est obligé de directement exploser le crâne.

Pour une raison inconnue, Igosal est insensible aux pouvoirs des passions de Barsaive.

Attributs

DEX (14+2)	7	FOR (21+3)	9	CON (19+3)	9
PER (9)	4	VOL (4)	3	CHA (6)	3

Caractéristiques

Initiative	6	Déf. physique	9
Nombre d'actions	1	Déf. magique	6
Attaque	15D	Déf. sociale	4
Dommages		Arm. physique	8
Marteau troll	21 D	Arm. mystique	2

Seuil de mort	(47) 111	Tests de récup.	4
Seuil Bles. Grav.	13	Équilibre	14*
Seuil inconsc.	(40) 88		

Deplac. course	68	Deplac. combat	34
-----------------------	----	-----------------------	----

Karma

Nombre de point	40	Niveau de karma	5
------------------------	----	------------------------	---

* voir compétence Stabilité (ED3, la compétence devient un talent avec un niveau de 16)

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C8, AP 10, AM2, init -1, dmg 16, DP 10

Talents : armes de mêlée (8/15D), cri de guerre (7/10D), navigation aérienne (7/10D), rituel de karma (5), sang de feu (8/17D), parade (6/13), saut de géant (8/15D), endurance (8/6, 8), coup de bouclier (7/16D), chute de plume (4/6), tissage de filaments (7/11D), coup de pied rapide (4/11), rugissement de guerre (7/10D), combat à mains nues (4/11), regard froid (8/11D), stabilité (7/16), attaque enchaînée (8/15D), attaque surprise (3/12)

Tactique

Il a deux tactiques, la première toute en parlote, la deuxième avec le bouclier. Voici la première tactique :

- Initiative : 6
- Il hurle l'enchaînement d'attaque qu'il va faire. Cri de guerre = 10D (1 point d'effort)
- Armes de mêlées + attaque agressive + attaque précise (voir ci-dessous) = 15 D (2 points d'effort), dmg 21+3D
- Attaque enchaînée + attaque agressive + attaque précise (voir ci-dessous) = 15 D (3 points d'effort), dmg 21+3D
- Deuxième attaque + attaque agressive + attaque précise (voir ci-dessous) = 12 (3 points d'effort), dmg 21+3D
- Si pas d'attaque enchaînée, Coup de pied rapide + attaque agressive = 11+3 (2 points d'effort), dmg 9+3

Dans l'ordre, Igosal attaque une jambe, les bras et en dernier la tête. Il continue sur la tête jusqu'à la mort ou l'inconscience. Pour les effets des attaques sur les membres, voir **RDJ** p401.

La deuxième tactique est plus simple. Il utilise son bouclier pour renverser, saute sur l'adversaire et le frappe avec le bouclier. Une fois l'adversaire hors combat, il prend l'arme de celui-ci. Sur le deuxième, il renverse avec le bouclier et frappe avec l'arme et le bouclier. Une fois l'adversaire hors combat, il laisse l'arme du premier adversaire plantée dedans et prend la nouvelle arme. Il utilise cet enchaînement dans les grandes batailles uniquement et surtout pour protéger sa reine.

Compétences

Artisanales & artistiques : fabrication de collier en os (2/5)

Connaissances : créatures (3/7)

Générales : deuxième attaque (5/12), médecine (3/7), natation (3/12), stabilité (5/14), survie (3/7), vigilance (2/6)

Talents

Armes de mêlée (8/15D), cri de guerre (7/10D), esquive (6/13), navigation aérienne (7/10D), rituel de karma (5), sang de feu (8/17D), coup de bouclier (7/16D), endurance (8/6, 8), saut de géant (8/15D), chute de plume (4/6D), combat à mains nues (4/11), coup de pied rapide (4/11), tissage de filaments (7/11D), recel (2/5), rugissement de guerre (7/10D), attaque enchaînée (8/15D), regard froid (8/11D), armes de jet (4/11), don des langues (4/7)

Équipement, trésor

Armure cuir bouilli à filament (rang 4, AP 8, AM 2, init -1), bouclier infanterie (AP 3, AM 0, init -1), marteau de guerre troll à filament (rang 4, dmg 12), pierre de chaleur, pierre de message, ceinture à potion (8 potions de guérison des blessures, 1 antidote de Kélia, 1 onguent de la dernière chance). Kit aventurier taille trolle.

Points de légende

1 300

L'ennemi intérieur

Noble de Scytha

Trinali est théoriquement le questeur de Raggok, mais libre à vous de donner ce rôle à Panflak ou un autre PNJ présent dans l'aventure. Dans tous les cas, le questeur sera content de sa chute car il sait qu'il va entraîner dans sa chute le royaume entier.

Attributs

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

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	8
Attaque	6	Déf. sociale	9
Dommages		Arm. physique	0
Dague	7	Arm. mystique	2

Seuil de mort	32	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	8	Équilibre	5
Seuil inconsc.	24		

Deplac. course	44	Deplac. combat	22
----------------	----	----------------	----

Karma

Nombre de points	NA	Niveau de karma	NA
------------------	----	-----------------	----

Tactique

D'une manière général un noble ne combat pas, il paye des gens pour le faire. En cas de danger le noble appel à l'aide.

Compétences

Artisanales & artistiques : poésie épique familiale (3/10)
Connaissances : rouage politique Scytha (3/9), histoire de Scytha (3/9), Horreurs (1/7), Invae (1/7)
Générales : corruption (3/10), déplacement silencieux (2/7), éloquence (4/11), escalade (2/7), étiquette (5/12), sang-froid (5/11), sarcasmes (5/12), tenue en selle (1/6)

Pouvoirs de questeur

Incitation à la colère (3/10), voir RDJ p475
Retour des morts (3/10), voir RDJ p478
Souffrance (3/10), voir RDJ p478

Équipement, trésor

Vêtements de voyageur, vêtement de cour (+2 aux interactions sociales), arme d'apparat (-1 aux dommages, +1 aux interactions sociales)
Bourse avec 18 pièces d'argents et 95 pièces d'or.

Points de légende

70

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1

Les invaes

Ils sont peu nombreux mais puissant de manière individuel. Il y a de forte chance que vos aventuriers soient obligés de fuir face à ces adversaires.

Invae de puissance 2 (Recueil du maître de jeu, p376)

Il y en a 3 et tous issus des premiers enfants

Attributs

DEX	3	FOR	5	CON	10
PER	3	VOL	4	CHA	5

Caractéristiques

Initiative	4	Déf. physique	4
Nombre d'actions	1	Déf. magique	5
Attaque	5	Déf. sociale	8
Dommages		Arm. physique	10
Griffes	8	Arm. mystique	2

Seuil de mort	52	Tests de récup.	5
Seuil Bles. Grav.	15	Équilibre	6
Seuil inconsc.	45		

Dep course	28	Dep. combat	14
-------------------	----	--------------------	----

Karma

Nombre de points	4	Niveau de karma	5
-------------------------	---	------------------------	---

Pouvoirs

Escalade (2/5), poison (paralyse, SD 7), invocation (2/5), manifestation (2), déplacement silencieux (2/5), transformation (2/6), déguisement (2/7)

Sorts

Aucun

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légende

135

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C2

Tactique

Ce sont encore des enfants, en bien des points. Ils attaquent maladroitement et sans coordination. S'ils subissent une blessure grave ou 30 points de dommages, ils fuient, vite et loin.

Élémentaire d'eau de puissance 5 (Recueil du maître de jeu, p372)

Invocé par l'un des invaes de puissance 7, il reste pour recevoir un cadeau longtemps promis : une grande quantité de liquide amniotique dans lequel baigne les enfants en cours de transformation.

Attributs

DEX	11	FOR	8	CON	8
PER	9	VOL	9	CHA	9

Caractéristiques

Initiative	12	Déf. physique	18
Nombre d'actions	2	Déf. magique	19
Attaque	15	Déf. sociale	16
Dommages		Arm. physique	8
Griffes de glace	8	Arm. mystique	5
Lance de glace	13		

Seuil de mort	44	Tests de récup.	4
Seuil Bles. Grav.	13	Équilibre	NA
Seuil inconsc.	36		

Dep course	156	Dep. combat	78
-------------------	-----	--------------------	----

Karma

Nombre de points	10	Niveau de karma	8
-------------------------	----	------------------------	---

Pouvoirs

Engloutissement (5/13), incantation (5/14), lance (5/13), vision astrale (5/14)

Sorts

Aucun

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légende

635

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger 2C5

Tactique

Surtout en tant que sentinelle, l'élémentaire partira s'il subit une blessure grave ou qu'il subit 20 points de dommages ou plus. Juste avant de partir il formera un brouillard qui gênera les intrus mais pas les invaes.

Étant peu motivé par le combat, il évite le contact et se contente d'envoyer des lances de glace sur les étrangers.

Invae de puissance 4 (Recueil du maître de jeu, p376)

Il y en a 7 et tous issus des premiers donneurs de noms. Essentiellement issue des femmes capturées, elles ont totalement perdues les liens avec leurs anciennes races et tout leurs instincts maternels se portent sur « l'écu ».

Attributs

DEX	3	FOR	5	CON	10
PER	3	VOL	4	CHA	5

Caractéristiques

Initiative	4	Déf. physique	4
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	7	Déf. sociale	10
Dommages		Arm. physique	10
Griffes	8	Arm. mystique	4

Seuil de mort	52	Tests de récup.	5
Seuil Bles. Grav.	15	Équilibre	8
Seuil inconsc.	45		

Dep course	28	Dep. combat	14
------------	----	-------------	----

Karma

Nombre de points	8	Niveau de karma	7
------------------	---	-----------------	---

Tactique

Elles forment un barrage entre les aventuriers et « l'écu ». Elles reculent plus lentement, laissant le temps au chef de prendre place et éventuellement de lancer des sorts. Si elles doivent combattre, elles foncent et combattent jusqu'à la mort. Elles se concentreront sur un ou deux adversaires, espérant focaliser tout le groupe. Si cela ne fonctionne pas et qu'un membre des aventuriers se détachent pour aller affronter l'un des invaes plus puissants, elles se répartissent les cibles pour limiter au maximum ces déplacements.

Invae de puissance 7 (Recueil du maître de jeu, p376)

Il y en a 2 et tous issus d'adeptes. Ils sont au service de « l'écu » depuis quelques années, voir ci-dessous.

Attributs

DEX	9	FOR	11	CON	16
PER	8	VOL	10	CHA	11

Caractéristiques

Initiative	10	Déf. physique	12
Nombre d'actions	2	Déf. magique	17
Attaque	18	Déf. sociale	21
Dommages		Arm. physique	16
Griffes	14	Arm. mystique	7
Sorts			

Seuil de mort	(76) 125	Tests de récup.	5
Seuil Bles. Grav.	22	Équilibre	8
Seuil inconsc.	(69) 111		

Dep course	76	Dep. combat	38
------------	----	-------------	----

Karma

Nombre de points	14	Niveau de karma	10
------------------	----	-----------------	----

Tactique

Ils évitent de s'exposer directement et utilisent leurs sorts pour canaliser les adversaires. Dans un premier temps ils dressent des murs pour faciliter leurs fuites et gêner l'approche des aventuriers. Mais si « l'écu » l'ordonne, ils passent à une phase plus offensive. Ils dressent des murs pour bloquer la fuite des personnages et les isoler les uns des autres, ou pour bloquer une ligne de vue d'un magicien ou d'un archer.

Une fois les personnages isolés, ils les enferment dans des cages et les affaiblissent avec des attaques à travers la cage

Pouvoirs

Escalade (4/7), poison (paralyse, SD 9), invocation (4/7), manifestation (4), déplacement silencieux (4/7), transformation (4/8), déguisement (4/9)

Sorts

Aucun

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légende

250

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C4

Pouvoirs

Escalade (7/16), poison (paralyse, SD 12), invocation (7/15), manifestation (7), déplacement silencieux (7/16), transformation (7/17), déguisement (7/18), mauvais œil (7/17), possession (7/17), endurance (7/6, 7)

Sorts

Élémentaliste 7, de préférence :

Cage de pierre (C5, p308), Mur de chitine (C6, voir Mur végétal p311), Feu invae (C5, voir Torche humaine p309)

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légende

1 650

Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger 2C7

(obligation d'utiliser l'option de combat Attaque précise, mais la cible est considérée comme Harcelée, voir description du sort Cage de pierre p308). Une fois une cible paralysée par le poison ou neutralisé par les dommages, ils changent de cible.

Le maître invae

C'est « l'élú » qui est là pour invoquer une reine, ce qui lui prendra des années. Il n'est pas question qu'il ne prenne le moindre le risque. Si un combat débute, il fuit dans l'astral. Plus exactement il garde une action en réserve pour fuir soit au premier round si jamais les adversaires semblent solides, soit un peu plus tard si les adversaires semblent avoir du mal face aux autres invaes.

Invae de puissance 9 (Recueil du maître de jeu, p376)

Arrivé avec ses deux acolytes à travers l'espace astral il y a quelques semaines. Il souhaite accomplir le destin de sa reine.

Attributs

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

Caractéristiques

Initiative	24	Déf. physique	14
Nombre d'actions	3*	Déf. magique	21
Attaque	24	Déf. sociale	25
Dommages		Arm. physique	18
Griffes	16	Arm. mystique	9
Sorts			
Seuil de mort	(84) 147	Tests de récup.	9
Seuil Bles. Grav.	23	Équilibre	21
Seuil inconsc.	(77) 131		
Dep course	148	Dep. combat	74
Karma			
Nombre de points	18	Niveau de karma	12

* l'élú se garde une action pour fuir

Pouvoirs

Escalade (9/20), poison (paralysie, SD 14), invocation (9/21), manifestation (9), déplacement silencieux (9/20), transformation (9/21), déguisement (9/22), mauvais œil (9/21), possession (9/21), endurance (7/6, 9), détermination (9/21)

Sorts

Élémentaliste cercle 9, de préférence :
Étreinte invae ou insectoïde (C7, voir Étreinte de terre p312), si adversaire récalcitrant : Poigne invae ou insectoïde (C8, voir Poigne de terre p316)

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légende

12 050

Adaptation ED3

Mouvement 16, Niveau de danger G9

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.

Rédaction : Franck « scorpinou » Mercier
Relectures : Benoît Delva, Jean Cyril « Jean VI » Amiot

