



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Midnight



L'ENFANT PRODIGE



Image © Fantasy Flight Games

L'ENFANT PRODIGE

UN SCÉNARIO POUR MIDNIGHT, PAR THANATOS

POUR AVENTURIERS DE NIVEAU 6

Pour utiliser ce scénario, vous n'aurez besoin que des livres de base.

© Le Scriptorium, tous droits réservés

INTRODUCTION

Ce scénario a été écrit à l'occasion d'un concours dont le thème était « De l'ombre à la Lumière ». Il est prévu pour 4 personnages de niveau 6 et se déroule dans les Hautes Terres du Nord. Les personnages fées sont donc interdits pour éviter une mort prématurée. Les personnages peuvent donc être des humains (Dorns, Ereniens ou Sarcosiens indifféremment), des gnomes ou des demi-orques (si votre campagne en incorpore). Ce sont soit des résistants, soit des aventuriers neutres mais en aucun cas des sbires de l'Ombre.

Ce scénario va entraîner les PJ dans un fief endeillé où ils découvriront un pouvoir occulte, dangereux dans de mauvaises mains. Ils devront combattre afin de surmonter cette épreuve et survivre à cette aventure...

SYNOPSIS

Fuyant un dangereux chasseur de primes, les PJ fuient vers le nord-ouest. Ils rencontrent un chasseur acculé qui s'avère être un noble félon. Hospitalier, celui-ci offre le gîte et le couvert à ses sauveurs. Mais la nuit au manoir est funeste, l'enfant du noble naît alors que meurt sa mère. Et les ennuis vont commencer à pleuvoir car le bambin est détenteur d'une puissance ancestrale et cachée... Il va attiser la convoitise d'ambitieux, ou pire, et jeter les PJ au milieu d'un nid de vipères. Ces derniers se rendront compte que, même dans le monde désespéré d'Eredane, la lumière naît de l'ombre...

MISE EN PLACE

Attirés dans le Nord pour une affaire quelconque, les PJ ont traversé la Mer de Pellurie clandestinement, sur un bateau gnome. Ils ont débarqué à Blanrocher pour prendre contact avec un fameux contrebandier qui devait les amener là où ils souhaitaient se rendre. Malheureusement, la mission des PJ avait été éventée et un chasseur de primes

émérite, l'Erenien Turcian d'Ornos, les attendait en lieu et place de leur contact. Ils réussirent à s'enfuir, non sans avoir tué quelques hommes de Turcian, et s'égaillèrent dans les terres inhospitalières du Nord. Traqués par leurs poursuivants, les PJ continuèrent leur course vers le nord-ouest, sans savoir où elle les mènerait. Perdus quelque part dans les Hautes Terres du Nord, ils traversent prudemment un bosquet de brins d'orque lorsque débute notre aventure...



UN CHASSEUR SACHANT CHASSER...

Les PJ traversent un bosquet de brins d'orque, des herbes lames atteignant 3 mètres de hauteur, suivant une sente à gibier. Un silence pesant s'est abattu sur ce lieu, on entend seulement le bruissement des herbes dans une brise légère et fraîche. L'automne est encore jeune et le froid mordant de l'hiver ne s'est pas encore installé.

Soudain, les PJ entendent des cris humains vers le nord. Quelqu'un appelle à l'aide. Il suffit de descendre une petite combe et de franchir un petit ruisseau pour arriver à une clairière. Un homme habillé à la mode sarcosienne (turban et vêtements amples de couleur crème, surmontés de fourrures pour les adapter au climat du septentrion) repousse les assauts d'un monstrueux sanglier. Son cedeku ne retiendra pas la bête bien longtemps et il sera massacré si rien n'est fait... Un marcassin (de la taille d'un mouton tout de même) gît, transpercé par une lance de chasse. Le cadavre piétiné d'un coursier jonche également l'endroit. Les PJ devraient attaquer le monstre qui se défendra vaillamment, luttant jusqu'à la mort pour venger son petit, tué par le chasseur (sanglier sanguinaire, p.19 du Manuel des Monstres – cf. Annexe).

Le sanglier géant jeté à terre, l'homme remercie chaleureusement ses sauveurs. Il se nomme Shalif Sessar et règne sur un petit fief des environs. C'est donc un sessar félon, vassal d'Izrador. Avant même que les PJ aient pu faire quoi que ce soit, une troupe d'orques à pied, soufflants comme des forges, débouchent dans la clairière. Celui qui semble être leur chef, un colosse au casque orné d'impressionnantes cornes de buffle sauvage, s'adresse à Shalif Sessar dans un colonial approximatif. Un personnage parlant le colonial pourra comprendre ceci : le sessar a semé ses gardes orques en poursuivant le marcassin. Ceux-ci ont suivi les traces du coursier le plus vite qu'ils purent mais ils seraient arrivés trop tard.

Les orques, au nombre de huit, grognent et jurent en orque en apercevant les PJ, qu'ils toisent d'un air mauvais. Le noble les retient et dit qu'ils sont ses sauveurs et ses invités pour la nuit. La troupe prend alors le chemin du retour. Le sessar parle longuement aux PJ de sa lignée, qui a reçu ce fief il y a soixante ans, en récompense de ses loyaux services (sa trahison !). Il ajoute qu'elle sera bientôt perpétuée car son enfant, un fils à n'en pas douter, viendra bientôt au monde.

Nosmark

Après une heure de marche, le groupe atteint le village de Nosmark, une bourgade perdue au nord de Fallport. Nosmark est bâtie dans une cuvette au fond de laquelle coule la Ryder, un torrent poissonneux au cours lent. Les mesures basses, aux murs en galets de la rivière et aux toits en chaume d'herbe lame, sont lugubres et misérables. Les chemins ne sont que des sentiers boueux. Les gens qui vivent ici sont aussi misérables que leurs chaumières. Ils sont maigres, l'air hagard. Sales, ils se vêtent de haillons, recouverts de peaux, gracieusement offertes par leur seigneur, en hiver pour se protéger du froid.

Des champs entourent le village. On y cultive essentiellement du blé et on y élève des moutons. Les céréales, la viande et la laine sont réquisitionnées en grande partie par les forces d'occupation, aussi reste-t-il peu aux paysans. Nosmark est à l'image du Nord, une bourgade autrefois prospère mais aujourd'hui pillée par l'Ombre et menacée de disparaître...

Sur les hauteurs de la rive gauche se dresse le manoir. C'est là que résident Shalif Sessar, ses domestiques et ses hommes d'arme. C'est une longue bâtisse de pierre, froide et triste. Deux dépendances la joutent, les serviteurs et les mercenaires y vivent. Les orques en revanche se sont attribués l'ancienne salle d'arme et la salle à manger pour en faire leur repaire. Il ne reste plus qu'une seule chambre où logent le sessar et sa famille, la cuisine où on prend les repas (et où les PJ dormiront) et le cellier où sont entreposés les vivres. Le combustible est rare dans la région aussi le manoir n'est pas chauffé.

Voir les occupants du manoir en Annexe.



La loi de l'Ombre

Lorsque les PJ arrivent au manoir, les domestiques sont en émoi. Ils sont allés chercher la rebouteuse car la châtelaine est prête à accoucher. L'entrée dans la chambre est interdite car on raconte que le regard inquisiteur d'un homme sur une femme qui accouche peut tuer le nourrisson. En tout cas, c'est ce que racontent les femmes...

Un homme est également présent dans la cuisine, assis tranquillement près du fourneau qui dispense une faible chaleur. C'est un Dorn, à sa carrure. Il est chauve et porte des moustaches tressées. Habillé de cuir doublé de fourrure, il porte à son côté une épée de fort belle taille. Une jeune fille enchaînée est prostrée dans un coin de la pièce. Sa robe est déchirée de toutes parts et maculée de boue. Lorsque Shalif Sessar rentre, l'homme se lève et le salue. Il explique dans un Erenique mâtiné d'un lourd accent nordique qu'il a capturé la jeune fille près du vieux puits. Elle était en train de lire un livre. Il a immédiatement appliqué la punition, rossant co-

pieusement la malheureuse et détruisant l'ouvrage interdit par le feu. Il l'a ensuite emmené au manoir afin que le sessar statue sur son sort.

Content d'avoir des invités à qui montrer sa magnanimité, Shalif Sessar ordonne au Dorn, nommé Freihin, de ne crever qu'un œil à la jeune fille. Il répond à toute intervention des PJ avec un ton désolé, expliquant qu'il doit faire un exemple afin d'extirper le mal des esprits simples, mal enraciné là par la lecture. Il se montre inflexible et ordonne l'exécution immédiate de la sentence. La jeune fille le supplie à genoux de se montrer clément, disant qu'il ne s'agissait que d'un livre de contes mais elle n'infléchit en rien la position du noble. Freihin s'empare d'elle et l'approche du fourneau. Il prend un tison ardent et énuclée la malheureuse qui hurle de douleur. Un PJ parlant le patois Dorn peut comprendre qu'elle maudit le sessar et ses descendants. Elle s'effondre peu après, terrassée par la douleur. Les orques, qui ont assisté à cette scène, sont hilares. Shalif Sessar se retire peu après pour aller auprès de sa femme. Freihin quant à lui repart avec la jeune fille dans ses bras...



UNE BIEN SOMBRE SOIRÉE

Le repas est frugal mais plus consistant que les rations de voyage. Il est servi par les serviteurs dans la cuisine. Shalif Sessar ne dîne pas avec les PJ car il est monté au chevet de sa femme. Apparemment, l'accouchement se passe mal. La rebouteuse descend dans la cuisine se restaurer un peu. Ses mains sont maculées de sang. La châtelaine en perd beaucoup selon ses dires. Elle demande aux PJ si l'un d'entre eux a quelques compétences de soin. S'il n'y en a pas, elle demande son aide à celui qui lui paraît le plus compétent. En réalité, elle est totalement impuissante et cherche quelqu'un sur lequel décharger sa responsabilité. Le ou les PJ choisis montent dans la chambre, une pièce simple et dépouillée.

Shalif Sessar est au pied du lit, tenant la main de son épouse. Les draps sont imbibés de sang. La châtelaine est une belle Dorn, aux cheveux blonds comme les blés. Elle est livide et n'a même plus la force de crier. L'heure est grave. La rebouteuse demande à son assistant de préparer un emplâtre, dont les ingrédients sont posés devant la cheminée. Avant que le PJ ait fini, la vieille femme arrive avec l'enfant et lui met dans les bras. « Nettoyez-le puis lavez-le ! » dit-elle sur un ton autoritaire. Lorsque le PJ le prend, il est secoué par une décharge. Il sent dans le corps de ce petit être recèle une grande puissance, une force mystérieuse. Il est traversé d'un frisson.

Un test d'Art de la magie (DD15) réussit permet de détecter un pouvoir magique hors du commun. La magie coule de cet enfant à l'état brut.

Malheureusement, la naissance de l'enfant a ôté ses dernières forces à la mère et elle pousse son dernier soupir peu après. Shalif Sessar s'effondre alors en larmes et murmure une lamentation en Sarcosien. La rebouteuse enveloppe le corps de la châtelaine dans les draps et conseille au sessar de brûler le cadavre au plus vite afin qu'il ne revienne pas hanter les vivants. Shalif Sessar convoque ses serviteurs et leur ordonne de le suivre jusqu'au tertre où sont incinérés les défunts, afin de rendre les derniers hommages à son épouse décédée. Seule une domestique reste pour veiller sur l'enfant, gardé également par deux orques. Le noble sarcosien remercie le ou les PJ qui ont aidé à l'accouchement et leur assure de sa reconnaissance éternelle. Le cortège s'éloigne ensuite du manoir et du village pour rejoindre les tertres, dernière demeure des morts...

L'histoire

L'enfant est détenteur d'une puissance magique ancienne, remontant au Troisième Age. Il est le descendant d'un érudit de Hautemuraille, Arkyn Neigétoile. Arkyn était un arcaniste très doué, maîtrisant la magie avec une dextérité presque inégalée. Il avait fait ses preuves en défendant le Long Rempart avec une escouade de guerriers Dorns et était ensuite devenu professeur à l'école de magie. Peu avant l'invasion de l'Ombre et la fin du Troisième Age, il eut une vision de l'avenir. Il vit le Nord brûler et Hautemuraille devenir l'ancre d'un mal terrible. Lorsqu'il voulut en faire part aux Haut Roi, il était trop tard et Izrador déchaînait ses hordes contre le Long Rempart. Désespéré par la situation et se sentant impuissant, il chercha un moyen de conjurer la malédiction qui allait s'abattre sur Eredane. Compulsant de vieux ouvrages, découverts dans des caves profondes par des ingénieurs nains, il découvrit un rituel puissant, qui transférerait ses pouvoirs et ses connaissances à l'un de ses descendants. La méthode semblait aléatoire mais Arkyn était pressé par le temps. Echappant de peu au sac de Hautemuraille, il fuit vers l'ouest, pour retrouver un de ses vieux complices, Torbald de Nosmark. Là, il lui fit part de son intention et lui demanda de veiller sur les enfants qui naîtraient de son union.

Il chercha alors une mère pour son descendant. Il la trouva en la personne de Maerga Jürgel, la fille unique de la plus riche famille de Nosmark. Usant de ses sortilèges, il se fit passer pour son amant, lieutenant dans une forteresse du Long Rempart. Il s'unit à elle puis la plongeant dans le plus profond des sommeils, il prépara son rituel. Celui-ci demandait beaucoup de temps, de composants et d'incantations. Arkyn s'y était préparé et le mena à bien.

Il quitta alors Maerga, sous prétexte de retourner au combat, et quitta Nosmark. Il s'aperçut que ses pouvoirs magiques avaient disparu, comme si ils avaient été aspirés. Il n'eut pas le temps de méditer longtemps sur ce miracle car une bande d'orque mit fin à ses jours, alors qu'il chevauchait de nuit pour rejoindre la Veradeen.



Ce ne fut que lorsque la descendante de Maerga, Ruth, s'unit avec un noble sarcosien que le rituel fit effet. Leur enfant fut investi d'un grand pouvoir magique et de connaissances d'un temps disparu. Le transfert ne se fit pas sans dommage puisque Ruth en mourut. L'enfant est littéralement imprégné de magie, qui le nourrit et le soigne. Une aura magique (intermédiaire) entoure toujours l'enfant, le rendant donc aisément détectable par les astiraxes des légats.

L'enfant prodige octroie 1 point d'énergie magique gratuit à tout arcaniste passant au moins une heure à proximité.

Première trahison

Les PJ peuvent alors goûter à un repos bien mérité, sur le sol dur de la cuisine mais à proximité de la douce chaleur du foyer. Cependant, une heure avant l'aube, les plus vigilants d'entre eux, qui réussissent un test de perception auditive (DD20), sont réveillés par des bruits de pas. Trois hommes, vêtus à la sarcosienne, portant des armures de broigne maclée et armés de lances, essaient de se faufiler discrètement vers la chambre. Quelques minutes plus tard (ce qui laisse le temps à des PJ réveillés par les pas de s'organiser), tous les PJ sont réveillés par le vacarme d'un combat. On se bat dans la chambre du bambin !

Les mercenaires sarcosiens ont décidé de trahir le sessar. Ils veulent s'emparer de l'enfant afin de faire pression sur Shalif Sessar pour qu'il abdique au profit de Kifah. Le chef de la bande, Kifah, un ancien voleur de Sharuun, roué et malfaisant, reste dehors avec son homme lige tandis que les trois autres vont affronter les orques de garde. Les autres orques n'entendent pas leurs congénères combattre car ils sont trop saouls. Ces derniers sont éliminés en 5 rounds. Les mercenaires assassinent ensuite la domestique et s'emparent de l'enfant... sauf si les PJ interviennent !

Dans le combat contre les orques, l'un des mercenaires a été légèrement blessé au torse (-5 pv). Les autres s'en sont tirés sans trop d'égratignures, profitant grandement de la surprise de leur assaut. Ils se défendent jusqu'à la mort si on les attaque, ne sachant trop quel sort les attend s'ils sont capturés. Les deux mercenaires restés au dehors s'enfuient au plus vite si leur trahison est éventée. Ils fuient à travers le village, essayant de semer leurs poursuivants dans les ruelles de Nosmark. S'ils n'y arrivent pas, ils se regroupent au pont de pierre qui enjambe la Ryder et y combattent sans pitié. Ils ne feront pas quartier et ne demanderont pas merci...

Voir Les mercenaires en Annexe

Shalif Sessar est de nouveau l'obligé des PJ, ceux-ci venant de sauver son héritier et de déjouer un complot contre lui. Les orques en revanche se méfient d'autant plus des PJ qu'ils ont failli à garder ce seigneur et sa famille et que ce sont des étrangers qui l'ont fait à leur place...



DOUBLE JEU

Seconde trahison

Shalif Sessar supplie les PJ de rester quelques temps au manoir, afin de veiller à sa sécurité et à celle de son fils. Il n'a plus qu'une confiance limitée dans ses guerriers orques qui ont montré leur incompétence. Si les PJ se montrent sourds à ses suppliques, il les menacera (le noble sarcosien n'a pas l'habitude qu'on lui résiste). Si les PJ décident de partir, faites qu'ils passent par le village (seul point de passage pour traverser la Ryder). S'ils choisissent de rester, l'ennui ne tarde pas à les prendre car il y a peu d'occupation au manoir. Ils peuvent alors aller se dégourdir les jambes dans Nosmark. Le village ne dispose d'aucun lieu de loisir. Pire, ces derniers ont été interdits par le sessar de crainte de voir les paysans se rassembler et fomenter des complots. Freihin fait respecter cette interdiction à la lettre...

En quittant le manoir, les PJ croisent un domestique essoufflé qui remonte en courant vers la bâtisse. Lorsqu'ils descendent vers la rivière, à travers les ruelles boueuses du bourg, ils entendent des hurlements et des vociférations. On n'entend pas distinctement le discours si bruyamment déclamé, aussi

faut-il s'approcher. Au milieu du pont en pierre qui enjambe la Ryder, un homme en haillon, hirsute, vocifère à tout va. Son discours est aberrant et décousu, l'œuvre d'un fou. Il annonce cependant un grand désastre, qui frappera sous peu Nosmark, sous la forme d'un nuage noir gigantesque...

Les PJ pourraient se montrer sensibles à ses divagations, puisqu'ils savent que l'enfant recèle un grand pouvoir magique, potentiellement dangereux. Ils pourraient faire une analogie. Cet homme est juste un esprit brisé, comme la terrible vie dans le Nord en crée de plus en plus. Ce n'est en rien un prophète mais libre aux PJ de le croire.

Le fou vient d'être dénoncé par un des domestiques qui venait chercher de la nourriture au village. Il s'est empressé de rentrer et a signalé l'énergumène aux orques. Les brutes ont ordre de ne pas faire quartier...

Cinq orques descendent du manoir au pas de charge. Ils arrivent quelques minutes après les PJ. Si ils les trouvent dans les parages, ils se font une joie de les accuser de collusion avec l'ennemi et de les attaquer, avec la ferme intention de les tuer. Le chef orque a donné des instructions claires. Les PJ doivent être éliminés à tout prix. Des étrangers, voyageant dans les Hautes Terres du Nord avec



des armes, sont plus que suspects. Le sessar a été faible en ne les faisant pas arrêter sur le champ. Les guerriers orques engagent donc le combat avec les PJ présents. Leur tactique est simple : trois d'entre eux attaquent leurs adversaires au corps à corps avec leurs vardatchs. Ils sont couverts dans leur progression par les deux derniers, qui lancent leurs javelots sur leurs ennemis avant de rejoindre leurs camarades dans la mêlée.

Voir Les orques en Annexe

Que les PJ triomphent des orques ou qu'ils s'enfuient, ils sont considérés comme des hors-la-loi par le sessar, qui fulmine d'avoir accueilli tant de traîtres sous son toit. Il n'a cependant plus assez de troupes pour se lancer à leur poursuite. Ses quatre orques sont à peine suffisants pour maintenir l'ordre sur ses terres. Il craint de plus de subir le courroux des légats pour avoir failli à sa mission...

Le combattant de l'Ombre

Les PJ vont cependant recevoir une aide bien improbable : celle de Freihin, le dévoué serviteur de Shalif Sessar.

Alors qu'ils s'apprêtent à quitter précipitamment le village, les PJ sont hélés par un cavalier. Il s'agit de Freihin. Celui-ci leur crie qu'il est ami, qu'il a vu le combat contre les orques, sur le pont, et qu'il souhaite les aider. Il les mène jusqu'à la lisière de la forêt d'herbes lames. Là, sous le couvert des frondaisons, il leur livre son secret.

Au début du Dernier Age, un magicien est venu trouver le grand-père de Freihin, un fameux pisteur Dorn qui avait fui le Long Rempart, où il était affecté, devant l'avancée des forces d'Izrador. On suppose que les deux hommes avaient passé quelques années ensemble, à protéger les forts du Nord

contre les orques et d'autres bêtes plus immondes, et qu'une amitié était née là-bas. Toujours est-il que le mage fit jurer à l'aïeul de Freihin de protéger la lignée des Jürgel, la plus riche famille de Nosmark. Le Dorn, homme d'honneur, s'exécuta et assumait cette tâche jusqu'à sa mort, des mains d'orques de passage. Il avait cependant eu le temps de transmettre sa responsabilité à son fils. Alrick, le père de Freihin, était moins intelligent que son père. Il n'en tint pas moins promesse mais oublia la majeure partie de ce que le vieux maraudeur lui avait enseigné. Néanmoins, s'il n'était pas intelligent, il était rusé. Il devint bien vite le bras droit du nouveau seigneur, un Sarcosien imposé par les légats, se mettant ainsi hors de tout soupçon. Lorsqu'il fut emporté par une épidémie, sa charge revint à son fils, qui avait été initié secrètement au secret de la famille. La tâche fut rendue plus facile par le mariage entre Shalif Sessar, le descendant du sessar félon, et la jeune Ruth Jürgel. Freihin a perdu beaucoup des enseignements de son propre père et ignore presque tout du pourquoi de l'histoire. Il la racontera comme une légende dont les origines remontent à la nuit des temps. Il n'en est pas moins fidèle à son serment et s'acquitte dignement de sa tâche.

Quelque chose n'a pas été oublié, pourtant. Un enfant providentiel naîtra d'une Jürgel, un enfant qui pourrait bien sauver Aryth du mal...

Freihin en est persuadé, l'enfant qui est né le jour précédent est ce sauveur. Des signes ne trompent pas. La nuit de sa naissance, tous les animaux se sont mis à hurler en même temps, réveillant presque tout le village. On a ensuite aperçu une lueur blafarde en aval de la Ryder, émergeant des collines. Beaucoup d'habitants se sont barricadés chez eux, se rappelant d'attaques d'Affamés ou de contes de fantômes et d'esprits mauvais. Freihin demande donc aux PJ de l'aider à sauver l'enfant pour qu'il ne tombe pas entre les mains des séides d'Izrador...

ENTRE LES GRIFFES DE L'OMBRE

Les PJ vont devoir échafauder un plan pour retirer l'enfant de la garde de son père et le tenir ainsi éloigner des agents d'Izrador. Son pouvoir magique pourrait être utilisé à des fins maléfiques par l'Ombre, l'aidant dans sa guerre contre les fées. Freihin les aide dans cette tâche. Il dessine sur la terre grasse de leur cachette un plan grossier du manoir et de ses dépendances (Voir le plan du manoir, en Annexe), afin de les aider à préparer leur attaque. Il ajoute que les habitants de Nosmark ne leur seront d'aucune aide et entraveront même leur action. Les Dorns sont si désespérés qu'ils vendraient les PJ pour quelques faveurs.

Le bailli leur confie l'itinéraire qu'ils suivront, dès qu'ils auront l'enfant, pour atteindre la Veradeen : « On marchera droit jusqu'aux collines de Caer Volen, qui s'élève au nord de Nosmark et où la Ryder prend sa source. On bifurquera ensuite au nord-ouest jusqu'à la Bourbe, une zone marécageuse où on dit que vivent des étranges créatures. Après l'avoir traversé, on marchera plein ouest jusqu'à atteindre la Grande Forêt. On raconte que c'est là que vivent les elfes qui combattent encore les orques du Seigneur Noir. Ils pourront sans doute nous aider... »

Les quatre orques survivants gardent sans relâche la chambre de l'enfant. Shalif Sessar fait de fréquentes rondes dans le manoir, accompagné d'un domestique portant une torche. Il craint que les PJ ne reviennent se venger sur son fils unique, son héritier qui perpétuera sa lignée. Les cinq autres domestiques sont enfermés dans leur logis, par peur d'une intrusion ou d'un débordement des orques ou de leur maître.

Les PJ devraient pouvoir s'introduire et maîtriser la garde sans beaucoup de difficultés...

Freihin monte la garde à l'entrée de la cour. Soudain, lorsque les PJ ont défait les orques et pris l'enfant, ils entendent le bailli crier : « Il est là ! Il est là ! Malheur ! » Les cris s'éteignent bien vite (Veshnâr,

le légat, a utilisé un sort d'immobilisation de personne,

après que

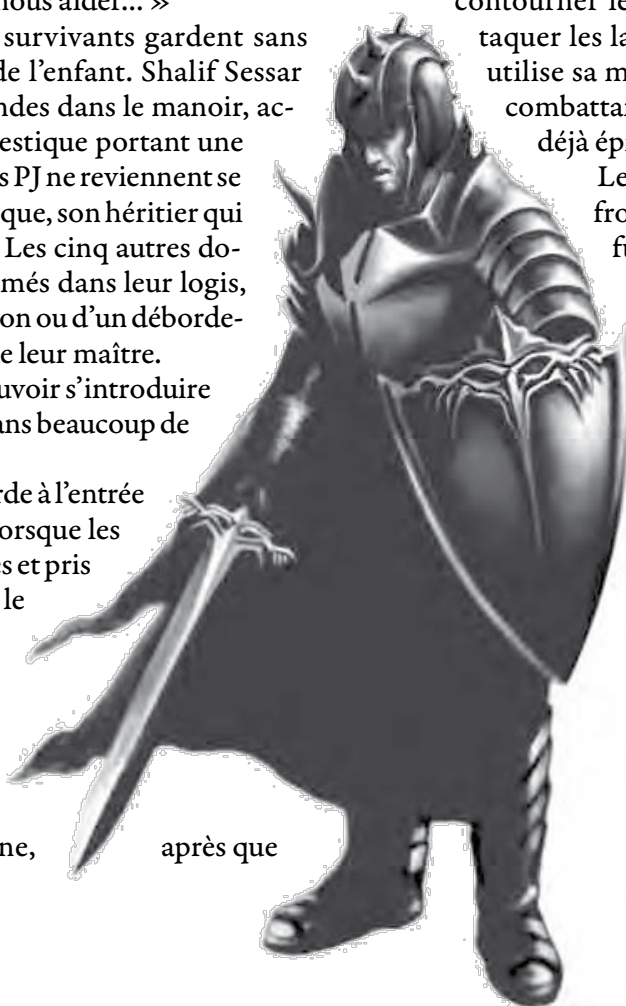
Freihin ait tué l'un de ses serviteurs Affamés. Le deuxième Affamé a tranché la gorge du malheureux Dorn.).

Veshnâr, légat aguerri, vient d'arriver à Nosmark. Il ne se doute pas de la situation qui l'attend...

La perturbation magique engendrée par la naissance de l'enfant, bien que localisée, a laissé des traces profondes dans la toile de la magie. Les légats de Theros Obsidia l'ont ressenti. Ils ont réagi promptement en envoyant sur les lieux un de leurs plus prometteurs aspirants, Veshnâr. Le prêtre d'Izrador a chevauché toute la journée pour atteindre à temps le lieu où a eu lieu le déchaînement magique qui a alerté les astiraxes. Il est arrivé en vue de Nosmark à la tombée de la nuit. Se laissant guider par Mog'Warh, son astirax, il a atteint le manoir. Là, Freihin l'a attaqué, cherchant à empêcher l'arrivée opportune de gêneurs. Le Dorn a tué un des Affamés asservi mais a succombé à la puissance magique du sombre cavalier.

Veshnâr est ambitieux, il fera tout pour récupérer l'enfant. L'astirax a identifié le bébé comme la source de magie. Son serviteur Affamé essaye de contourner les ennemis éventuels pour attaquer les lanceurs de sorts tandis que lui utilise sa magie ténébreuse et ses dons de combattant pour défaire ses adversaires, déjà éprouvés par d'autres combats...

Les PJ ne sont pas obligés d'affronter Veshnâr. Ils peuvent s'enfuir, connaissant l'itinéraire qui mène à la Veradeen. Ils seront cependant poursuivis impitoyablement par le légat, qui appellera des morts-vivants errants dans la lande pour le seconder dans sa tâche. Jamais il ne reculera devant le danger et ne s'arrêtera qu'à la lisière d'Erethor. Il n'abandonnera pourtant pas, réunissant son égide une troupe d'orques assurant la garde frontalière, il s'enfoncera dans la forêt à la recherche des PJ et de leur précieux paquet...



OUVERTURE

Quitter Nosmark avec l'enfant n'est que le début de l'aventure pour les PJ. Ils vont devoir traverser une large partie ouest des Hautes Terres du Nord, région désolée et désertique. Les troupes de l'Ombre y sont nombreuses et des bêtes plus innommables que les orques ont fait du Nord leur tanière... Ils devront franchir de vastes plaines, des champs touffus d'herbes lames, des marécages hantés ou abritant d'étranges créatures. Peut-être pourront-ils trouver refuge et assistance chez ce peuple mystérieux qu'on nomme les lutins des Hautes Terres (cf. Créatures de l'Ombre) ?

De plus, parcourir des terres aussi inhospitalières est déjà difficile pour des aventuriers aguerris. Mais la présence d'un bébé rend la situation encore plus problématique... Il va falloir lui procurer de la nourriture, s'occuper de lui. Il faut également lui trouver un nom, car son père n'a pas eu le temps de le nommer. Un tel voyage est potentiellement mortel pour l'enfant (laissez craindre aux PJ sa mort, mais en réalité, la magie qui l'habite le nourrit). La magie qui parcourt le corps du bambin est un autre danger, peut-être plus mortel que les aléas du voyage. Elle brille en effet comme un feu pour les astiraxes et leurs maîtres. Elle attire des créatures démoniaques, servants des ténèbres, mais également des esprits bienveillants...

Si les PJ ont fui sans affronter Veshnâr, ils l'auront sur leurs talons durant tout leur périple. Il cherchera à tuer les PJ pour s'emparer de l'enfant et de son puissant pouvoir. A mesure que la Veradeen approchera, il sera de plus en plus violent, s'appêtant même à tuer le bambin pour ne pas qu'il tombe entre les mains de la Résistance.

Turcian d'Ornos (Erenien, Roublard 5 / Maraudeur 3) et deux pisteurs Dorns (Dorn, maraudeur n.4) pourraient également avoir retrouvé la trace des PJ et engager une chasse effrénée. Les PJ pourraient donc avoir deux adversaires de taille sur les talons dans leur fuite vers la forêt des Elfes des neiges...

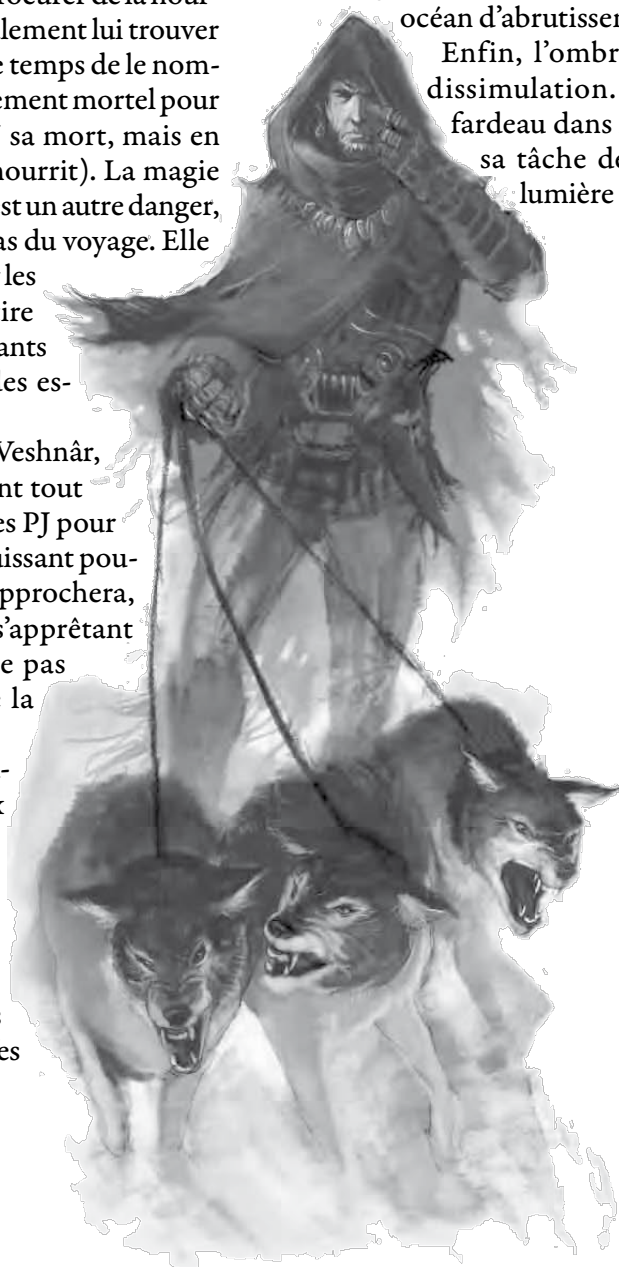
De l'Ombre à la Lumière

La dichotomie Ombre/Lumière peut d'abord se voir comme une lutte entre la vie et la mort. La mère meurt et sombre dans les ténèbres du néant, mais elle donne en même temps la vie. L'enfant apparaît à la lumière du jour.

La lumière est également l'espoir. Or un enfant est une raison d'espérer un avenir meilleur pour les peuples d'Aryth courbés sous le joug de l'Ombre.

Izrador tente de plonger les Hommes dans les ténèbres de l'inculture et de la bêtise, leur interdisant l'écriture et la lecture, ainsi que la magie, apanage des races évoluées. Un enfant détenant le savoir ancien des Ages précédents est donc un phare dans cet océan d'abrutissement imposé.

Enfin, l'ombre est la duperie, la dissimulation. Freihin porte son fardeau dans l'ombre, ne révélant sa tâche de gardien en pleine lumière qu'aux PJ.



ANNEXE

SANGLIER SANGUINAIRE

Animal de taille G

Dés de vie : 7d8+21 (52 pv)

CA : 15 (-1 taille, +6 naturelle)

Jets de sauvegarde : Réf+5 Vig+8 Vol+8

BBA/lutte : +5/+17

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

For 27, Dex 10, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 8

Attaque : défenses (+12 corps à corps, 1d8+12)

Particularités : Odorat, Vision nocturne

Spécial : Férocité

Dons : Endurance, Vigilance, Volonté de fer

Compétences : Détection +8, Perception auditive +8

Alignement : Neutre

Un énorme sanglier, musculeux et imposant. Ses défenses recourbées sont aussi dures que du métal et sont donc recherchées pour fabriquer des outils solides. On peut faire de sa peau épaisse des vêtements ou des armures solides et imperméables. Sa fureur est crainte partout mais ces bêtes ont été pour la plupart chassées par les orques qui voient en elles des proies et des trophées honorables.

Le manoir et ses habitants

1. **Dépendance nord :** écuries (5 chevaux) et logement des mercenaires sarcosiens
2. **Dépendance ouest :** chenil et logement des domestiques
3. **Cellier :** réserves conséquentes de nourriture et de boisson, dues aux tributs
4. **Cuisine**
5. **Chambre de Shalif Sessar :** une tour, à un angle du manoir
6. **Salle de banquet :** logement des orques (les ouvertures ont été bouchées pour imiter l'atmosphère sombre et puante d'une antre orque)
7. **Salle d'armes :** les orques y entreposent leurs armes, s'y entraînent ou y passent leurs journées, à l'abri de la lumière
8. **Tours de guet orques :** la griffe a construit des tourelles pour défendre l'entrée du manoir. Ce sont de simples plate-formes de rondins, cou-

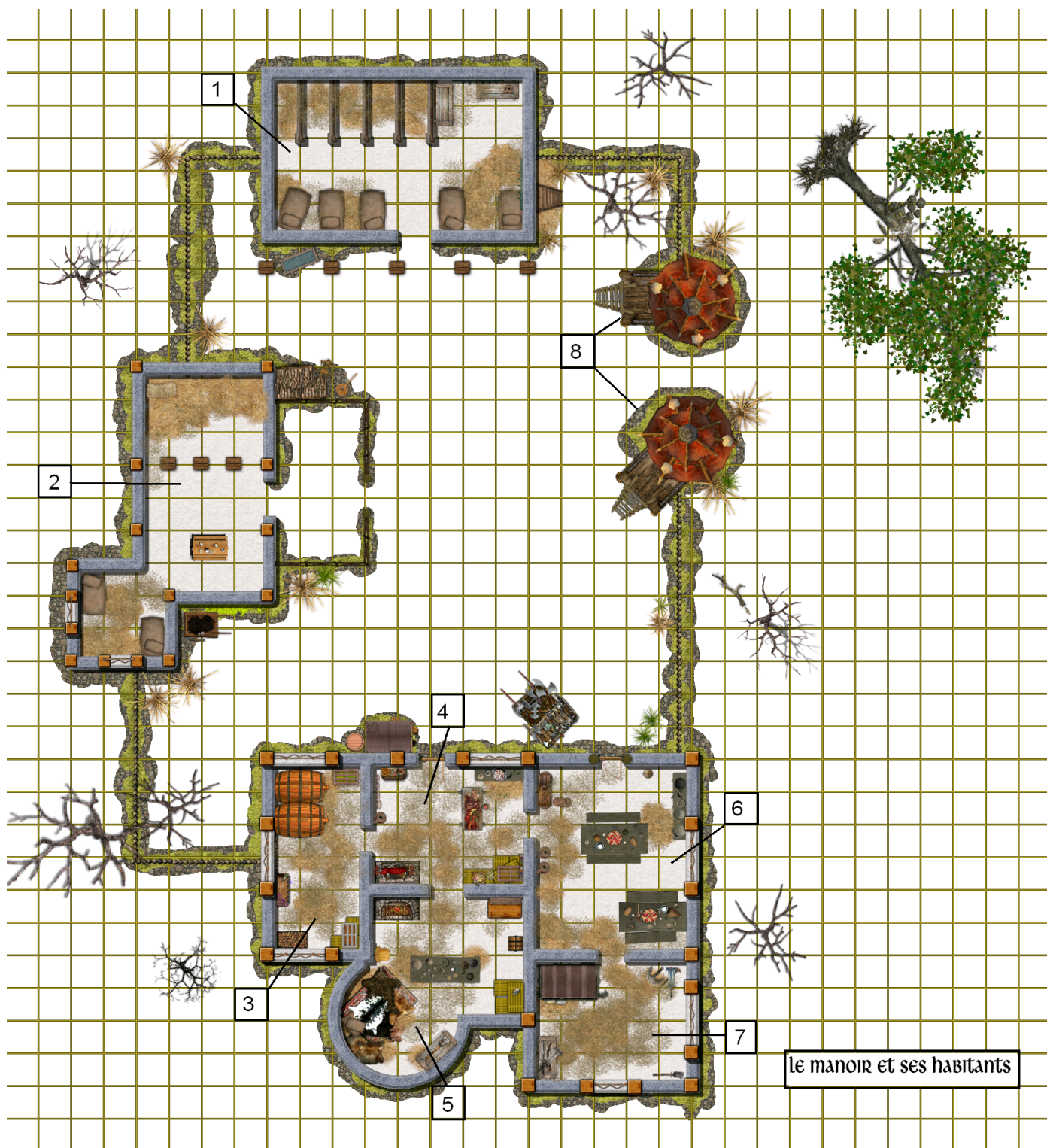
vertes d'un toit en peau pour protéger les guetteurs de la pluie. Elles restent souvent vides, car les orques détestent y monter la garde, préférant l'obscurité et la chaleur de leur antre.

SHALIF SESSAR

Shalif Ibn Sawarin est né à Nosmark il y a 36 ans. Fils de Sawarin Sessar, un obscur noble félon ayant acquis ses titres en trahissant son suzerain, et d'une Sarcosienne de petite noblesse, il est né au manoir. Son père a été nommé dans le Nord grâce à un légat mystérieux, qui lui a confié un petit fief perdu dans les Hautes Terres du Nord. Il n'était en réalité qu'un pion de Sunulael, qui plaçait des hommes de confiance dans le Nord afin d'affaiblir la puissance des Seigneurs des Ténèbres rivaux. Administrant son domaine par la force, Sawarin, qui n'était en rien un homme intelligent, accabla ses serfs d'impôts et de réquisitions. Les greniers étaient si vides et les organismes si affaiblis qu'une grande peste emporta la moitié des habitants du district lors d'un hiver particulièrement rigoureux. Nombre d'entre eux se relevèrent et une horde d'Affamés se constitua bientôt, attaquant les vivants. C'est en ces temps sombres que naquit Shalif. Il n'eut pas le temps de connaître son père car celui-ci disparut lors dans une embuscade tendue par des Affamés. Sa mère, Ulita, prit la régence et se révéla être une bonne gestionnaire. Elle appela les légats de Theros Obsidia à l'aide et on maîtrisa les bandes d'Affamés. Elle ne pressurait pas ses serfs de taxe. Un tel comportement fut toléré par le légat en charge de la région, mais on dit que ce ne fut pas gratuit. Ulita devint sa compagne. Shalif grandit donc, éduqué par sa mère qui lui enseigna des principes moraux rigoureux. Elle mourut alors que Shalif avait seize ans et il fut temps pour lui de devenir sessar. Le légat ne toléra pourtant plus les faibles tributs fournis par Nosmark et il ordonna qu'on lui en livre plus. Les gens de Nosmark durent donc à nouveau supporter la misère qui accable le Nord et réduit les fiers Dorns à néant.

Shalif s'est donc mué en un petit tyran local, appliquant machinalement la loi de l'Ombre et oubliant ce que sa mère avait tenté de lui inculquer. A l'âge de 30 ans, il se maria avec Ruth Jürgel, descendante de l'ancienne grande famille marchande à qui appartenait le manoir. Malheureusement, ils eurent





du mal à avoir un enfant, la plupart mourrant à leur naissance. Il est convaincu que le fils qui naîtra bientôt vivra, la vieille rebouteuse lui a prédit...

Shalif Sessar est un homme de petite taille, fin et élancé. Sa peau est mate et ses cheveux sombres. Il ne porte ni barbe, ni moustache, afin de se distinguer de « ces sauvages de Dorns ». Il est toujours vêtu avec soin et élégance de vêtements en soie tissés dans le Sud.

SHALIF SESSAR

Sarcosien Noble 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8 (18 pv)

CA : 19 (+4 Chemise de mailles, +1 Rondache en acier, +2 Dex, +1 Don [Esquive], +1 Bracelets de défense) ; Pris au dépourvu 17

Jets de sauvegarde : Réf+3 Vig+1 Vol+4

BBA/lutte : +2/+4

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 12, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 16

Attaque : Cedeku de maître (+5 corps à corps, 1d6+1), Dague (+4 corps à corps, 1d4+1)

Particularités : Cavalier né, Maniement de l'épée cedeku, +1 à l'attaque en combat monté

Dons : Combat monté, Esquive, Expertise du combat

Compétences : Bluff +8, Connaissance (noblesse et royauté) +3, Détection +4, Dressage +7, Diplomatie +5, Equitation +11, Estimation +2, Intimidation +3, Perception auditive +4, Psychologie +4

Langues : Colonial, Courtisan, Erenique (parlés et écrits), Orque, Dorn (parlés)

Alignement : Loyal Neutre

Équipement : cedeku de maître, dague, rondache en acier, chemise de mailles (Dex max +4, -2), bracelets de défense (+1), potion de soins légers, vêtements en soie, bague en or, épices et métaux précieux bruts dans un coffre (dans ses quartiers)

LES DOMESTIQUES

Trois couples Dorns sont au service du sessar et de sa famille. Ils sont mieux nourris et vêtus que tous les autres habitants de Nosmark, même si leurs habits sont anciens et élimés. Leur position est enviée et beaucoup aimeraient prendre leur place

pour bénéficier des mêmes privilèges. Ce sont donc des rapaces, prêt à tout pour garder leur position avantageuse. Ils sont les yeux et les oreilles du sessar, espionnant et dénonçant à tout va. Ils se méfient de tous, même des autres domestiques et ne font donc rien de suspect. Ils refuseront de parler aux PJ, les servant de leur mieux sans leur adresser la parole. Qui sait si un mot échangé avec un étranger ne les mènerait pas dans la gamelle des orques ?

(Dorns, Gens du peuple 1, Al : LM)

LES ORQUES

Cette griffe de 10 orques est commandée par Fagh, un ensanglanté cruel et brutal. Ces soldats ont été détachés ici pour assurer la garde du sessar félon et la sécurité dans le fief. Outrepasant comme toujours leurs droits, ils sèment la terreur dans le district, tuant, pillant et violant quand l'envie leur en prend. Ce n'est de toute façon pas Shalif Sessar qui va protester vu la faiblesse de sa position. Ces guerriers assoiffés de sang s'ennuient dans ce fief perdu. Ils sont prêts à tout pour goûter à l'ivresse du combat contre les PJ, voyant en eux des étrangers trop armés pour être honnêtes. Ils ne les supportent que parce que Shalif Sessar leur a ordonné et que désobéir pourrait signifier pire que la mort au prochain passage du légat...

GUERRIER ORQUE

Orque Guerrier 2

Humanoïde (orque) de taille M

Dés de vie : 2d10+6 (16 pv)

CA : 17 (+4 Armure d'écailles, +2 Ecu, +1 Dex) ; Pris au dépourvu 16

Jets de sauvegarde : Réf+1 Vig+6 Vol+0

BBA/lutte : +2/+6

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 18, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 10, Cha 8

Attaque : Vardatch (+7 corps à corps, 1d12+4), Javelot (+3 distance, 1d6+4)

Particularités : Vision dans le noir (18m), Sensibilité à la lumière, Combat de nuit, Résistance au froid (5), +1 à l'attaque si groupe de 10 orques ou plus, +2 svg contre les sorts

Dons : Arme de prédilection (vardatch), Attaque en puissance, Enchaînement



Compétences : Escalade -2, Intimidation +2, Saut -2, Survie +2

Langues : Orque, Langue Noire, Erenique et Dorn (parlés)

Alignement : Chaotique Mauvais

Équipement : vardatch, dague, 4 javelots, armure d'écailles, écu en acier, vêtements grossiers en peau, 2 rations

LES MERCENAIRES

Il y a cinq ans, un légat leva dans le Sud une troupe de cavaliers. Elle était exclusivement composée de sheols, appartenant à la plus basse des castes sarcosiennes. Il les arma et leur permit de monter à cheval. Il envoya ensuite ces guerriers cruels et prêts à tout pour s'extraire de leur condition de naissance arpenter le Nord à la recherche de rebelles. Les Sarcosiens se révélèrent être de bons traqueurs, éliminant des poches de résistance en les attaquant brutalement en pleine nuit. La troupe tomba un jour sur un groupe de Dorns plus coriaces que les autres. Se défendant héroïquement, les résistants repoussèrent leurs assaillants sarcosiens et leur infligèrent de très lourdes pertes avant de succomber sous le nombre. Le légat qui avait constitué l'unité décida de disperser les survivants afin de renforcer les garnisons orques des fiefs du Nord. C'est ainsi que ce petit groupe de cinq mercenaires, menés par Kifah, se retrouva cantonné à Nosmark. Ils s'y ennuièrent et s'aperçurent qu'ils n'ont droit à aucune récompense pour leur sacrifice. Kifah, esprit retors, a alors échafaudé un plan pour prendre le contrôle du fief en évinçant Shalif Sessar. Ses compagnons d'arme, peu éduqués, le suivent sans sourciller dans l'aventure.

MERCENAIRE

Sarcosien Homme d'armes 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (24 pv)

CA : 16 (+5 Cotte de mailles, +1 Dex) ; Pris au dé-pourvu 15

Jets de sauvegarde : Réf+2 Vig+6 Vol+1

BBA/lutte : +4/+6

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/6 m

For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 13

Attaque : Lance (+7 corps à corps, 1d8+3), Cedeku (+6 corps à corps, 1d6+2), Arc court composite [For +2] (+5 distance, 1d6+2)

Particularités : Cavalier né, Maniement de l'épée cedeku, +1 à l'attaque en combat monté

Dons : Arme de prédilection (lance), Combat monté, Endurance

Compétences : Bluff +3, Détection +2, Dressage +9, Diplomatie +3, Equitation +14, Intimidation +5, Perception auditive +2, Psychologie +2

Langues : Colonial, Erenique et Dorn (parlés)

Alignement : Neutre Mauvais

Équipement : lance, cedeku, arc court composite (For +2), cotte de mailles (Dex max +2, -5), vêtements en cuir et en grosse toile, broche en acier noir frappée du symbole d'Izrador (pour l'identifier comme un mercenaire servant l'Ombre), 2 rations, gourde d'alcool fort (pour 50po), 2 mesures de tabac à priser

KIFAH

Kifah est né dans les ruelles puantes des quartiers pauvres de Sharuun. Ses parents étaient des sheols, la plus basse des castes sarcosiennes, sans avenir ni espoir d'améliorer leur triste sort. Il quitta bien vite le giron familial pour rejoindre une bande d'enfants des rues. Sa vie fut alors faite de rapines tant sur les étals des marchés que sur les docks du port. A l'âge de quinze ans, son destin de gosse des rues bascula. Alors qu'il s'était introduit chez un commerçant pour le dépouiller, il fut surpris sur les lieux de son larcin par le maître des lieux. Pris de panique, il le tua au terme d'une brève lutte. Ce meurtre lui donna une impression grisante de pouvoir. Il pilla la boutique de sa victime tout son saoul et finit par trouver la chambre familiale. Là, il viola puis assassina l'épouse du commerçant. Il s'enfuit ensuite dans la nuit avec son butin. Dans une taverne du port, il se vanta de son crime, attirant l'attention des délateurs. Il fut livré à la milice corrompue qui le condamna sommairement à mort. Le jour précédent son supplice, il fut tiré de son cachot, ainsi que d'autres condamnés. Un légat venait de le sauver d'une mort horrible, sans doute par empalement, et le prêtre d'Izrador lui proposa de servir pour lui dans le Nord. Il accepta sans hésiter.

Kifah partit donc dans le Nord, en compagnie d'autres mercenaires. Il apprit à manier les armes et à monter à cheval. Il se révéla être un bon meneur

d'homme et un soudard cruel. Il appliquait les ordres avec un zèle rare, surtout quand il s'agissait de tuer ou de mutiler. Ses actes sanglants contre des rebelles (ou prétendus tels) lui permirent de monter rapidement en grade. Il devint bientôt lieutenant de la colonne de cavalerie mercenaire, placé sous les ordres directs du légat Krym Vargan. La résistance acharnée d'une bande de Dorns mit fin à sa progression dans les forces de l'Ombre. Le régiment décimé fut dissout et Kifah affecté à la garde d'un fief isolé. Amer, il commença à concevoir un plan pour évincer le sessar félon qui régnait sur le district. Les mercenaires devraient s'emparer du premier enfant mâle de Shalif Sessar pour l'obliger à abdiquer et à confier le fief à Kifah et à ses hommes. Ses complots furent toujours mis à mal par la mort prématurée de tous les enfants de Shalif Sessar. Il est déterminé à ne pas faillir cette fois...

Kifah est un homme de taille moyenne, assez corpulent. Tout en muscles, il affecte souvent une démarche féline, pour intimider ses interlocuteurs. Il n'est en revanche pas beau. Son visage est marqué par la vérole, son nez est cassé et tordu, ce qui lui donne un air pervers. Ses dents jaunies et cassées rajoutent à l'horreur qu'il inspire. Le Sarcosien n'est toutefois pas un idiot. Il cache une ruse aiguisée sous ses airs de spadassin inculte, ruse multipliée par un instinct de survie et une soif de pouvoir rares. C'est un homme cruel, qui n'hésite pas à sacrifier ses hommes si cela peut lui apporter. Il est d'une ignominie sans borne avec ceux qui tombent entre ses mains...

Habillé comme ses hommes, de cuir et de tissu solide, revêtant une cotte de mailles, il n'est pas facile de le distinguer de ses subordonnés.

KIFAH

Sarcosien Roublard 2 / Guerrier 4

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 2d6+4d10+6 (40 pv)

CA : 19 (+5 Cuirasse, +2 Ecu, +2 Dex) ; Pris au dépourvu 17

Jets de sauvegarde : Réf+7 Vig+6 Vol+3

BBA/lutte : +5/+8

Initiative : +6

Vitesse de déplacement : 6 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 16, Dex 14, Con 12, Int 13, Sag 10, Cha 13

Attaque : Epée longue +1 (+9 corps à corps,

1d8+4), Cedeku (+8 corps à corps, 1d6+3), Arc court composite [For +3] (+7 distance, 1d6+3)

Particularités : Cavalier né, Maniement de l'épée cedeku, +1 à l'attaque en combat monté

Dons : Attaque en puissance, Combat monté, Expertise du combat, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences : Bluff +3, Déplacement silencieux +2, Détection +8, Dressage +9, Diplomatie +3, Discrétion +3, Equitation +16, Escalade +4, Escamotage +0, Estimation +3, Fouille +3, Intimidation +9, Perception auditive +8, Psychologie +3, Renseignement +4

Langues : Colonial, Dorn, Erenique et patois Orque (parlés)

Alignement : Chaotique Mauvais

Équipement : épée longue +1, cedeku, arc court composite (For +3), cuirasse de maître (Dex max +3, -3), écu en acier, 15 doses d'onguent de soin (comme baume de Keoghtom mais non magique), 1 antidote, 2 rations, gourde d'alcool fort de bonne qualité (pour 150po), pipe en argent ouvragée et 10 doses de tabac, vêtements solides et pratiques en laine et en cuir



Dramatis Personnae

FREIHIN

Freihin est un solide Dorn. Bâti comme un roc, c'est un colosse assez intimidant. Il se rase la tête (comme beaucoup de Dorns depuis leur défaite contre les forces d'Izrador) mais porte ses moustaches rousses tressées avec une grande fierté. Il se vêt de braies de grosse laine, de bottes en cuir maintes fois reprises ayant appartenues à son aïeul, et un gilet en peau d'ours sur lequel il passe sa chemise de mailles et qui laisse ses bras musculeux nus. A son côté pend l'épée bâtarde familiale, un chef d'œuvre de forgeron. De telles armes ne sont plus fabriquées dans le Nord depuis la fin du Troisième Age, depuis plus longtemps peut-être. Une légende dit que le grand-père de Freihin avait trouvé l'arme dans un ancien tertre funéraire d'un roi dorn ou bien dans les ruines d'une forteresse du Deuxième Age.

Shalif Sessar prend Freihin pour un serviteur dévoué et bas de plafond, preuve que l'attitude de brute simple qu'il affecte est crédible. Il applique sans poser de questions ni avoir d'état d'âme les ordres du sessar, car il a conscience que le serment de son grand-père vaut tous les sacrifices, même collaborer avec l'Ombre et ses séides...

Ce n'est pas un résistant dans l'âme, mais il supporte mal que des orques foulent la terre de ses ancêtres. Il aide les PJ autant qu'il le peut car il sent en eux des être dignes de confiance capable d'accomplir le serment de son aïeul

FREIHIN

Dorn Maraudeur 1 / Guerrier 3

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d8+3d10+8 (27 pv)

CA : 16 (+4 Chemise de mailles, +1 Dex, +1 Don [Esquive]) ; Pris au dépourvu 14

Jets de sauvegarde : Réf+1 Vig+7 Vol+4

BBA/lutte : +4/+7

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 17, Dex 13, Con 15, Int 9, Sag 12, Cha 11

Attaque : Épée bâtarde de maître (+9 corps à corps, 1d10+4), Dague (+7 corps à corps, 1d4+3), Hache de lancer (+5 distance, 1d6+3)

Particularités : Résistance au froid (5), +1 à l'attaque si le combat comprend 5 Dorns ou plus, +1 à l'attaque avec les armes dornes

Spécial : Pistage, Trait du maraudeur (grandes enjambées)

Dons : Attaque en puissance, Autonome, Endurance, Esquive, Volonté de fer

Compétences : Connaissance (Hautes Terres du Nord) +0, Détection +6, Dressage +4, Equitation +7, Escalade +3, Natation +1, Perception auditive +5, Premiers secours +5, Survie +9

Langues : Colonial, Dorn, Erenique et patois Orque (parlés)

Alignement : Neutre

Équipement : épée bâtarde de maître, dague, 2 haches de jet, chemise de mailles (Dex max +4, -2), vêtements solides en laine et en cuir, 4 rations, médaillon familial en argent

VESHNÂR

Veshnâr est né dans un petit village de l'Eren Central, il y a de cela trente-cinq ans. Détenant un grand potentiel magique, il fut repéré par des légats et enlevé à ses parents, pour être conduit à Theros Obsidia. Il se révéla être un apprenti doué, tant dans le maniement des armes que dans la maîtrise des sombres pouvoirs que lui accordait Izrador. A la fin de sa formation, ses maîtres virent en lui un potentiel important, potentiel suffisant pour ne l'envoyer ni en Erethor ni dans les Kaladrune où la guerre faisait rage. Il fut affecté à un petit temple des environs de Borderen, sous les ordres d'un vieux prêtre d'Izrador. Ce dernier lui apprit à mieux canaliser le pouvoir qui coulait naturellement en lui, et en fit un redoutable lanceur de sorts. Un autre talent se révéla lors de cet apprentissage. Veshnâr avait une affinité particulière avec le sang d'Aryth, la magie. Il la percevait presque, à la façon des astiraxes. Ce don attira les Chasseurs de Sorciers, qui lui proposèrent de rejoindre leurs rangs. Il accepta avec joie, cette affectation étant un grand honneur pour un jeune légat, tout en l'éloignant du danger du front. Durant quinze ans, il arpenta le continent du nord au sud, poursuivant les arcanistes rebelles pour les remettre aux prêtres de l'Ombre qui sacrifiaient ces mages sur les autels du Dieu Noir. Il décela des talents magiques chez de nombreux enfants qu'il retira de leurs familles pour les confier aux éducateurs de Theros Obsidia. Assoiffé de pouvoir et ne reculant devant

rien pour que sa volonté s'accomplisse, il cherche à se distinguer par son service exemplaire et ses faits d'arme. Il se tient volontiers écarté des complots qui règnent à Theros Obsidia, ayant compris que c'était le plus sûr moyen de mécontenter un légat puissant et de finir sur un corith...

Veshnâr est un vrai limier. Il est tenace et ne lâche jamais une proie. Il s'enorgueillit d'ailleurs qu'aucun arcaniste ne lui ait jamais échappé vivant. Il a été dépêché à Nosmark par ses pairs pour leur rendre compte de la situation et de l'étrange perturbation magique. A mesure qu'il s'approchait du village, il a compris que cette perturbation n'était pas éphémère. Quelqu'un ou quelque chose possédant un grand pouvoir se cachait à Nosmark. Il jura de le dénicher et de le rapporter à ses maîtres pour qu'ils se rendent enfin compte de son talent.

Veshnâr a toujours eu des relations plutôt bonnes avec son astirax, ce dernier se contentant fort bien de la vocation de son maître à la traque et à la destruction des pratiquants des arcanes. Il y a peu, Veshnâr a fait la connaissance d'une jeune apprentie, une Sarcosienne. Il l'a tout de suite désiré et souhaité, dès son retour, la prendre sous son aile. Mog Wahr ne se réjouit pas vraiment de cette soudaine passion mais il n'en a rien fait savoir à son maître...

Veshnâr est un Erenien de grande taille, assez bien bâti. Ses longs cheveux bruns sont maintenus par un serre-tête en argent à l'effigie de son sombre dieu. Il porte une lourde armure d'acier noir, surmontée d'une cape de la même couleur. L'épée qui lui bat le flanc semble taillée dans un os pâle et ses reflets laiteux sont effrayants. Son destrier à la robe noire comme la nuit est possédé par Mog Wahr. Ses yeux reflètent une malice démoniaque sans âge. Il a remarqué qu'un tel accoutrement terrorisait ses adversaires, les menant déjà pour moitié à la tombe...

VESHNÂR

Erenien Légat 7

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 7d8+14 (50 pv)

CA : 20 (+8 Harnois, +1 Dex, +1 Anneau de protection) ; Pris au dépourvu 19

Jets de sauvegarde : Réf+3 Vig+7 Vol+8

BBA/lutte : +5/+6

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 13, Dex 12, Con 15, Int 14, Sag 17, Cha 16

Attaque : Epée longue +1 (+8 corps à corps, 1d8+2), Arbalète lourde (+6 distance, 1d10)

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Combat monté, Expertise du combat, Magie de guerre, Piétinement, Science de l'initiative



Compétences : Art de la magie +7, Concentration +9 (+13 sur la défensive), Connaissances (mystères) +7, Connaissances (Ombre) +7, Détection +6, Dressage +6, Diplomatie +6, Equitation +10, Intimidation +10, Perception auditive +6, Premiers secours +6, Survie +4

Langues : Colonial, Courtisan et Erenique (parlés et écrits), patois Dorn, Langue Noire et Orque (parlés)

Domaines : Magie et Mal

Sorts préparés (6/5+1/4+1/3+1/1+1) : n.0 : assistance divine (x2), détection de la magie (x2), résistance, soins superficiels ; n.1 : anathème, bouclier de la foi, détection du bien, protection contre le bien*, soins légers (x2) ; n.2 : force de taureau, immobilisation de personne, profanation*, soins modérés, ténèbres ; n.3 : cécité/surdité, convocation de monstres III, dissipation de la magie*, soins importants ; n.4 : puissance divine, ténèbres maudites*

* Sorts de domaine

Alignement : Neutre Mauvais

Équipement : épée longue +1, harnois de maître (Dex max +1, -5), arbalète lourde et 20 carreaux, anneau de protection (+1), perle de thaumaturgie (1er niveau), parchemin de soins modérés, parchemin d'augure, parchemin de dissipation de la magie, parchemin de neutralisation du poison, parchemin de restauration, étuis à parchemin ornementé, potion de flou, habits de soie noire, bottes halfelines en cuir de boro, serre-tête en argent orné du symbole d'Izrador, dent de dragon en pendentif, sachet d'épices, 50po

MOG WAHR

Astirax possédant un destrier lourd

Animal de taille G

Dés de vie : 30

CA : 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle) ; Pris au dépourvu 13

Jets de sauvegarde : Réf+5 Vig+7 Vol+2

BBA/lutte : +3/+11

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 15 m

Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m

For 18, Dex 13, Con 17, Int 16, Sag 12, Cha 15

Attaque : Sabot (+6 corps à corps, 1d6+4 + absorption d'énergie magique)

Attaque à outrance : 2 Sabots (+6 corps à corps, 1d6+4 + absorption d'énergie magique) et Morsure (+1 corps à corps, 1d4+2 + absorption d'énergie magique)

Particularités : Odorat, Perception de la magie, Vision dans le noir

Spécial : Absorption d'énergie magique

Dons : Course, Endurance

Compétences : Connaissances (mystères) +5, Détection +7, Fouille +9, Perception auditive +7, Psychologie +3, Survie +7

Langues : Colonial, Courtisan, Dorn, Erenique, Orque, Langue Noire (parlés et écrits)

Alignement : Neutre Mauvais

AFFAMÉ ASSERVI

Dorn Ungral Guerrier 1

Mort Vivant de taille M

Dés de vie : 1d12 (6 pv)

CA : 18 (+3 Armure de cuir cloutée, +3 Armure naturelle, +1 Dex, +1 Don [Esquive]) ; Pris au dépourvu 16

Jets de sauvegarde : Réf+1 Vig+2 Vol+0

BBA/lutte : +1/+4

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

For 17, Dex 13, Con -, Int 7, Sag 11, Cha 10

Attaque : Epée bâtarde (+6 corps à corps, 1d10+4), Dague (+4 corps à corps, 1d4+3)

Particularités : +1 à l'attaque si le combat comprend 5 Dorns ou plus, +1 à l'attaque avec les armes dornes, Mort-vivant

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Esquive

Compétences : Escalade +4, Intimidation +2, Survie +2

Langues : patois Dorn

Alignement : Neutre Mauvais

Équipement : épée bâtarde, dague, armure de cuir cloutée