



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



L'EFFROI DE DYMRAK

L'EFFROI DE DYMRAK



Image © Wizards of the Coast

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR BARON ZÉRO

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1-3

Texte original : John Nephew

Adaptation 3.5 : Baron Zéro

Conception graphique : Wizards of the Coast

Relecture : Freya Haukursson & Elladan

© Le Scriptorium, tous droits réservés

PRÉPARATIFS

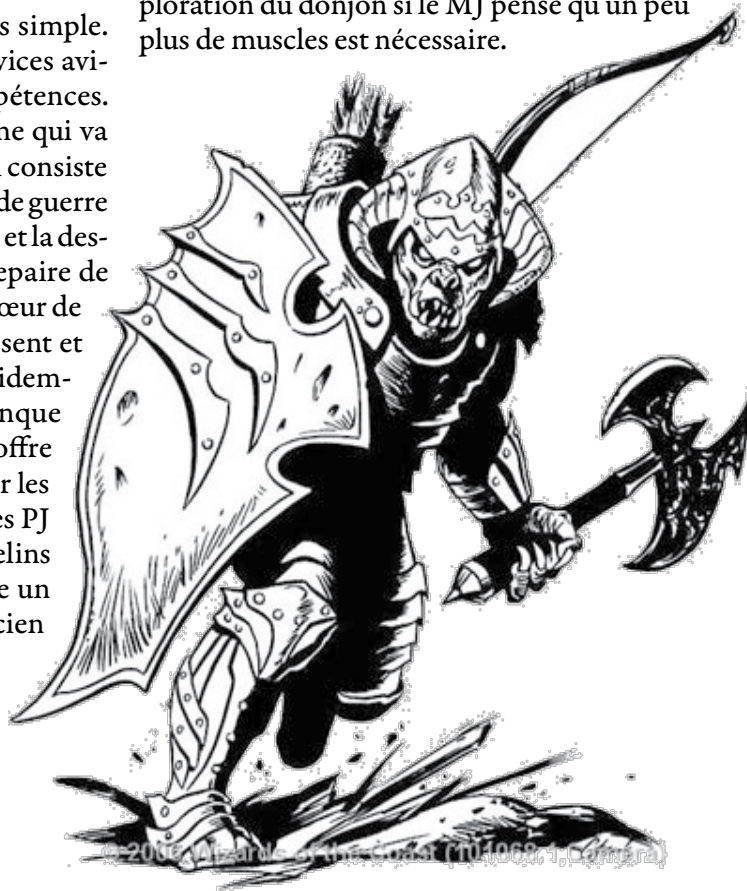
Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon aura besoin d'un exemplaire des trois livres de base de D&D : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*. Les plus chanceux d'entre vous pourront se référer au *Gazeteer* traitant du Grand Duché de Kamareikos afin de trouver des informations supplémentaires sur la région où se déroule cette aventure, les autres se référeront à l'aide de jeu en fin de scénario. Tout à la fin, vous trouverez également les cartes du donjon à imprimer. Dans le texte de l'aventure, les passages en italiques peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Pour finir, précisons que cette aventure fait suite à *l'Œil de Traldar*. Les deux scénarii sont indépendants l'un de l'autre, mais peuvent former une mini-campagne. Vous trouverez des idées pour lier ces deux aventures dans la section correspondante.

SYNOPSIS

L'idée de base de cette aventure est très simple. Les personnages sont des aventuriers novices avides de se prouver à eux même leurs compétences. Ils acceptent donc une mission, et la prime qui va avec, donnée par un seigneur des bois, qui consiste à rassembler des informations sur un chef de guerre goblin qui apporte régulièrement la mort et la destruction sur les humains et les elfes. Le repaire de ces créatures est situé dans un marais, au cœur de la forêt de Dymrak. Les gobelins s'y reposent et récupèrent d'un raid précédent et, bien évidemment, sont sujets à leur incorrigible manque de discipline. L'ensemble de ces facteurs offre une chance raisonnable aux PJ de nettoyer les lieux. Tandis qu'ils explorent le donjon, les PJ pourront remarquer un endroit où les gobelins ne se sont jamais rendus. En fait, il existe un second niveau où les secrets d'un passé ancien attendent d'être découverts.

LIER CETTE AVENTURE À L'ŒIL DE TRALDAR

Vous trouverez le scénario *l'Œil de Traldar* sur [Le Scriptorium](#). Une fois ce scénario entre vos mains, voici quelques idées pour l'associer à *l'Effroi de Dymrak*. *L'Œil de Traldar* prend fin lorsque les PJ retournent à Luln après le raid contre le Fort du Désastre, où ils ont récupéré l'Œil. À Luln, ils sont accueillis par leurs amis comme des héros. Mais ils se sont aussi fait de puissants ennemis, comme le Baron von Hendriks et les esclavagistes de l'Anneau de Fer. Luln est une ville où la loi n'est pas respectée et les accidents sont bien vite arrivés. Les alliés des PJ à Luln leur suggèrent donc un voyage vers l'Est. En fait, Leraith leur propose même de trouver du travail auprès de son cousin Roderick, seigneur des bois de Dymrak, qui rencontre des difficultés avec les gobelins depuis longtemps. Leraith leur fournit une lettre de recommandation et assure qu'ils seront largement récompensés pour leurs efforts. Si Alexei Schelepin est toujours en vie, il sera ravi de les accompagner pour la durée du voyage, son village, Ryania, se trouvant dans la même direction. Alexei pourrait même les accompagner dans l'exploration du donjon si le MJ pense qu'un peu plus de muscles est nécessaire.



L'AVENTURE COMMENCE

Lorsque vous êtes prêt à commencer le jeu, lisez le texte suivant aux joueurs :

Depuis votre plus jeune âge, vous avez entendu les histoires effrayantes à propos de la forêt de Dymrak. Bien que les forestiers humains et les clans elfes qui vivent ici soient civilisés et pacifiques, il y a aussi les gobelins et des monstres plus terribles ! Beaucoup de ces créatures vivent dans les profondeurs marécageuses de la forêt, là où les humains et les elfes ne mettent jamais les pieds. Ces gobelins ne sont pas juste imaginaires ou tirés d'histoires pour faire peur aux petits enfants. Les faits ont encore prouvé récemment qu'ils sont dangereux et leurs récents raids contre les humains et les elfes ont fini par détruire un village entier. Le chef des pillards est un guerrier nommé Kosivikh, aussi connu sous le nom de l'Effroi de Dymrak, car il cause la peur dans le cœur de ses ennemis. Il est clairement temps d'agir et Roderick, le seigneur des bois, a décidé que ce grabuge devait cesser. Il a annoncé qu'une prime de 1000 pièces d'or serait offerte à quiconque ramènerait la tête de Kosivikh. Cette épreuve est irrésistible pour des aventuriers tels que vous, toujours prêts à prouver leur valeur. Pénétrez vous dans le marais pour affronter le chef des gobelins ?

Avant d'embarquer les joueurs dans l'aventure, laissez les parler de leur plan et préparer leur assaut. Les PJ peuvent acheter tout le matériel dont ils pensent avoir besoin en ville aux prix indiqués dans le *Manuel des joueurs*. Une fois le groupe prêt, lisez leur le texte suivant :

Une fois rassemblés matériel et compagnons, vous êtes enfin prêts au départ. Une journée de voyage depuis la dernière colonie humaine vous amène dans la forêt profonde, là où il est dit que l'Effroi se terre. Vous avez deviné juste en pensant que les gobelins ne prenaient pas de précautions pour cacher leur piste après un raid et après une courte période, vous découvrez une piste composée d'empreintes de pas. Elle mène à un marais, suivant une bande de terrain solide au travers de roseaux, de bassins et d'arbres rabougris. Des sons bizarres et des odeurs déplaisantes vous parviennent du brouillard qui vous entoure. Rapidement, vous vous demandez quelles horreurs peuvent se cacher dans cet endroit malsain. Finalement, vous apercevez votre destination : une haute colline entourée d'un marécage putride. Sur un des coté de la colline, vous apercevez l'entrée d'une caverne. Il doit s'agir de l'antre de l'Effroyable Kosivikh !

Le donjon

La forêt de Dymrak est une grande forêt dans sa majorité sèche, à l'exception d'un bassin géologique en son centre et qui se trouve être la destination finale de nombreuses rivières qui traversent la forêt. Il en résulte un grand marécage brumeux qui sert de demeure à diverses formes de vie sauvage et à de terribles monstres. Les pillards de Kosivikh se plaisent à appeler le marais : leur maison. Toujours sûrs d'eux, les gobelins ne couvrent pas leurs traces lorsqu'ils se trouvent dans les marais, ce qui a permis au groupe de se rendre directement à leur porte. L'antre des pillards gobelins est un réseau de cavernes naturelles creusées dans une petite colline au milieu du marais. Ils ne sont cependant pas les seuls habitants et ils doivent cohabiter avec une tribu d'hommes-lézards. De plus, un second niveau inexploré se trouve sous leurs pieds (dans la salle de la veuve noire). À de nombreux aspects, il s'agit d'un habitat qu'ils trouvent plaisant : agréable, humide et suffisamment sombre pour leurs yeux sensibles. Le niveau inférieur est la crypte du prince d'un ancien peuple qui dirigea le pays il y a bien longtemps.

| Monstres errants | Nombre |
|------------------|--------|
| Chauves-souris | 1d3 |
| Goules | 1d2 |
| Gobelins | 1d6 |
| Hobgobelins | 1d6 |
| Hommes-lézards | 1d3 |
| Araignée géantes | 1d2 |
| Striges | 1d8 |
| Zombis | 1d3 |

1. L'ANTRE DES HOMMES-LÉZARDS

Les relents putrides du marais pénètrent dans cette caverne, remplie d'eau stagnante. L'eau monte jusqu'aux chevilles d'un homme. La caverne présente un renflement au nord-est, créant une chambre oblongue. Plus loin au sud, vous apercevez un passage qui bifurque au sud et au sud-est vers des ténèbres glaciales. Au nord-est, des mouvements scintillants attirent votre attention, il s'agit de deux humanoïdes avec des queues, des têtes de lézards et autres caractéristiques reptiliennes. Ils grognent de façon menaçante, peut être parce que vous avez envahi leur territoire.



Cette caverne est occupée par un couple d'hommes-lézards. Ils sont associés aux gobelins afin de s'assurer une protection mutuelle contre les intrus. Les hommes-lézards sont supposés attaquer tous les intrus. Dès qu'une bataille commence, les gobelins sont supposés les assister. Malheureusement pour eux, les gobelins sont en train de se reposer de leur raid précédent et ils considèrent les hommes-lézards comme de la chair à canon. Le trésor des créatures est caché dans une grande urne d'argile, test de fouille (DD 20), caché dans la boue du mur est. Il consiste en 213 pc, 154 pa et 52 po. Il y a aussi un diadème d'argent avec quatre agates (60 po) et une flasque scellée qui contient une potion d'invisibilité.

2. GARDE GOBELIN

Vous êtes distraits par des cris et des rires plus bas dans le tunnel. Un peu plus loin dans le passage, vous apercevez une alcôve creusée dans la pierre. De cette niche, jaillit un gros goblin, son visage s'étire en un sourire mauvais, et il se précipite pour attaquer l'homme de tête de votre groupe.

Un goblin est posté ici pour faire obstacle à d'éventuels envahisseurs. Le goblin est vigilant et il a entendu les PJ combattre les hommes-lézards. Pour cette raison, il ne peut être surpris.

Cousue dans sa tunique se trouve une bourse qui contient son trésor personnel : 12 pa et 3 po. Les rires et les cris proviennent de la partie de dés qui se déroule dans la salle 3. Le raffut que font ces gobelins les empêche d'entendre le combat entre le garde et les PJ envahisseurs, à condition qu'ils achèvent celui-ci en deux rounds maximum. Sinon les trois créatures arrêtent leur partie pour venir enquêter sur le bruit.



3. SALLE DE REPOS

Si les gobelins ici ont déjà été abattus, par exemple en étant trop bruyants ou trop lents pour s'occuper du goblin de la salle 2, utilisez la description qui suit pour la pièce.

Cette large pièce semble servir de chambre commune, probablement pour les gobelins que vous venez de combattre. Vous voyez une demi douzaine de couchettes. Au centre de la pièce se trouve une table rustique avec une paire de dés et plusieurs piles de pièces de cuivre.

Il y a quatre piles de 12 pièces sur la table. Si les PJ abattent rapidement et silencieusement le goblin de la salle 2 ou entrent depuis la pièce du wotan (salle 4), ils peuvent surprendre les individus de cette salle. Lisez alors le texte suivant :

Dans cette pièce commune, vous apercevez une demi-douzaine de couchettes. La plupart des habitants semblent être chez eux ici. Deux gobelins se reposent sur leur lit tandis que les trois autres jouent aux dés sur la table au centre de la pièce. Votre arrivée est accueillie par des cris de colère alors que les gobelins saisissent leurs armes.

Les gobelins sur leurs lits sont automatiquement surpris et perdent un tour avant de participer au combat (le temps de saisir leurs armes). Ceux qui sont attablés ont leurs armes à portée de main, mais peuvent être surpris en suivant les règles normales. En plus des pièces de cuivre sur la table, chaque goblin porte une bourse contenant 3d8 pc, 2d6 pa et 1d20 po, l'épée courte de l'un des gobelins a une améthyste sertie dans le pommeau d'une valeur de 125 po. Un autre monstre porte une boucle d'oreille en platine représentant une tête de cheval (40 po). Un troisième goblin possède un collier alternant des perles et des billes d'or (400 po). Finalement, un dernier

goblin possède une flasque de potion de guérison. Si les personnages n'ont pas encore éliminé le sorcier Vylgrykk (rencontre 4), il y a 1 chance sur 3 à partir du troisième assaut qu'il décide de venir enquêter sur les bruits qu'il entend.

Si Vylgrykk ne s'est pas déplacé avant la fin du combat, on considère qu'il a jugé que ses acoly-

tes ont réglé leur problème seul et qu'il continue de travailler. Kosivikh qui est en train de planifier son prochain raid avec son lieutenant (rencontre 5) l'envoie voir ce qui se passe si le combat dure plus de 4 rounds. Si le bruit cesse et que le lieutenant ne fait pas retour immédiatement, Kosivikh se déplace lui-même. Cette bataille peut rapidement devenir difficile pour les joueurs et en tant que MJ vous devrez décider si les renforts gobelins arrivent ou pas.

4. LA CHAMBRE DU WOKAN

Quelle pagaille dans cette pièce ! Les murs sont couverts de peaux d'animaux et d'étranges bêtes, de roseaux et d'autres horreurs, suspendu dans le coin sud de la pièce se trouve le corps disséqué d'un homme-lézard. Des pots, des flasques, et des fioles à l'odeur infecte sont disposés tout autour de vous. Le sol est couvert de roseaux séchés qui semblent servir de lit dans le coin nord. Juste devant vous se tient le plus étrange des gobelins. Sa tête chauve est couverte d'étranges symboles, dessinés avec une peinture grasse et épaisse. De son nez percé jaillit un gros morceau d'os et ses oreilles sont couvertes de boucles d'oreille en or. Un collier de dents entoure sa gorge mince et son corps est vêtu de fourrures moisis. Dans sa main, il tient un couteau incurvé à la lame brillante. Dès qu'il vous aperçoit, des sons surnaturels jaillissent de sa gorge et ses mains tracent des courbes étranges dans les airs.

Le goblin nommé Vylgrykk est un woka, une sorte de magicien humanoïde. Il est capable de lancer des sorts comme un mage de niveau 2. Il attaque les personnages sans hésiter, lançant dès le début son sort de sommeil. Les gobelins des autres salles ne viennent pas en aide au woka, même s'ils entendent des bruits bizarres, simplement parce que Vylgrykk fait souvent des bruits bizarres lorsqu'il travaille, de plus il a l'habitude de faire frire les curieux. S'il est réduit à 3 pv ou moins, il tente de traiter avec les PJ pour avoir la vie sauve. Il parle le commun de manière hachée. Il offre son plus grand trésor, un parchemin magique, et invoque la pitié. Le parchemin est caché dans un tube de métal, lui-même placé dans une cavité à l'intérieur du corps de l'homme-lézard. Le parchemin contient trois sorts : Charme personne, détection de la magie, ventriloquie. Si les PJ négocient, Vylgrykk accepte de leur donner tout ce qu'il possède : une paire de boucles d'oreilles (60 po chacune), son collier de dents (3 po). Il avertit les PJ de ne pas toucher à ce qui se trouve dans les pots et fioles. Il dit la vérité !

En effet Vylgrykk fait des recherches sur les poisons et tout ce qu'ils contiennent est toxique. Quiconque en ingère souffre de nausée et doit faire un test de vigueur (DD 20) ou perdre immédiatement 1d8 pv.

5. LA CHAMBRE DE KOSIVIKH

Si Kosivikh ou son lieutenant se sont joints à la mêlée de la salle 3, ajustez la description en conséquence :

Il s'agit sans aucun doute de la pièce la mieux ordonnée que vous ayez vu jusque présent dans l'antre des gobelins. Il y a une tapisserie sur le mur sud, à l'évidence tissée par des humains. Elle dépeint des guerriers du désert allongés sous une tente, dînant de délicatesses servies par des femmes voilées. Il y a aussi un berceau à l'est, une table face à ce dernier et sur la table est posée une carte. Une chope d'argent la maintient en place. À l'ouest de la pièce se trouve un gros coffre de chêne cerclé de fer qui semble fermé. Deux gobelins se trouvent ici, et ils sont plus gros que ceux que vous avez vus jusqu'à présent. Le plus gros des deux porte une hache de bataille. Cela ne fait aucun doute dans votre esprit : cette brute ne peut être que l'Effroi de Dymrak, Kosivikh en personne.

La carte sur la table représente les routes des caravanes autour de la forêt de Dymrak. L'Effroi de Dymrak et son lieutenant avaient déjà planifié leur prochain assaut, une attaque sur des marchands d'épices de l'est. Si l'on considère que ces gobelins sont ici (c'est à dire qu'ils ne se sont pas battus en 3), ils attaquent les PJ. La tapisserie du mur sud est de grande qualité, et Kosivikh a pris soin qu'elle ne soit pas abîmée par l'humidité des cavernes. Elle peut être revendue pour 500 po, la chope d'argent a une valeur de 30 po. Le coffre est piégé à l'aide d'une aiguille empoisonnée et verrouillé. Dans le coffre se trouve le trésor de la bande : 3218 pc, 2056 pa, 978 po, 6 pièces d'onyx (50 po chacune), une grosse gemme d'ambre (130 po) et un saphir (500 po). Il y a aussi quatre potions magiques : 2 *potions de soins légers*, une *potion de forme gazeuse* et une *potion de confusion mineure*.

6. ENTREPÔT

La porte de cette salle est fermée. Caisses, boîtes et tonneaux remplissent cette pièce et il est facile de deviner qu'elle sert d'entrepôt. À part ça, la pièce présente peu d'intérêt. Elle contient ce que les gobelins ont récolté durant leurs pillages. Les éléments intéressants pour les joueurs sont les suivants : trois



boîtes de flèches (50 par boîte), quatre tonneaux de vin rouge, cinq caisses de rations de fer (chaque caisse contient assez de nourriture pour une personne pendant un mois) ; une demi-douzaine de gemmes : deux rubis (500 po chaque), deux morceaux de jacinthe (150 po chaque), une agate (10 po) et une petite perle (50 po).

7. CELLULE

Le passage s'élève légèrement en direction du nord jusqu'à ce que vous atteigniez une porte. Celle-ci est équipée d'une petite fenêtre barrée. Au travers des barreaux vous entendez deux voix qui parlent dans un langage rude et guttural.

La salle derrière la porte est en fait la cellule des prisonniers des gobelins, qui espèrent obtenir une rançon en échange de leur liberté. Les prisonniers, un orque et un elfe passent leur temps à s'insulter en langue orque. La porte est fermée, mais relativement simple à ouvrir par un test de Crochetage (DD 15). Kosivikh possède les clefs dans sa chambre. Le peu de lumière qui pénètre dans la salle provient d'un trou dans le plafond. Ce trou mène jusqu'en surface mais il est juste assez large pour laisser passer un rat. Les deux prisonniers sont accrochés au mur par des menottes, chacun à l'opposé de l'autre. Le groupe doit faire face à un dilemme moral dans cette pièce, que vont-ils faire des prisonniers des gobelins ? Ils peuvent libérer l'elfe, mais il est probable qu'il tuera l'orque une fois que les PJ auront le dos tourné, l'inverse est également valable. S'ils libèrent les deux, Jalven les accompagnera, mais Rokhaag quittera les lieux et pourrait revenir rapidement avec des amis pour se venger de l'elfe.

8. LA TOILE

Le passage est bloqué par une toile d'araignée gluante. Une énorme veuve noire aussi grande qu'un homme a fait son nid juste derrière cette barrière de toile. Vous voyez que son abdomen porte une marque en forme de sablier.

L'araignée est une veuve noire et elle est affamée, aussi n'attend-elle pas que les PJ l'atteignent pour attaquer. Enfermés dans les toiles sont prisonniers nombre d'animaux et le corps d'un kobold vidés par la bête. Déshydratés et couverts de toiles, ils ressemblent à des momies. Le malheureux kobold porte encore sur lui une potion de guérison et 40 po. Derrière la toile, le passage descend lentement vers le second niveau du donjon (rencontres 9 à 13)

9. PASSAGE SUBMERGÉ

L'eau envahit cette vaste caverne sur une hauteur de trois mètres. L'eau n'a pas que des inconvénients puisqu'elle amortit les dégâts de chute. Cependant les personnages lourdement chargés peuvent se noyer rapidement s'ils n'abandonnent pas leurs objets les plus lourds au moins pour un temps. Consultez les règles de natation et de noyade dans le *Guide du Maître*.

10. UNE ANCIENNE PORTE

Deux choses attirent votre regard dans cette caverne : une double porte de bronze à l'est, décorée dans un style archaïque, et le squelette humain couvert de mousse qui repose à côté.

Le squelette est celui d'un explorateur humain qui fut victime du piège posé sur la porte. Dans l'eau, près de son corps, se trouve une boucle d'oreille de jade (50 po).

11. LES GARDIENS SUR LE SEUIL

La porte de cette pièce est fermée par une serrure ancienne et extrêmement simple à forcer. Au sommet de trois marches, s'ouvre une chambre carrée de 6 mètres de côté. Six formes humaines, trois sur le mur est et autant sur le mur nord, attendent en silence. Ils portent des heaumes de bronze, des cuirasses de cuir et tiennent dans leurs mains des lances à large lame. Un examen approfondi laisse penser qu'ils sont morts, leur chair pourrie pendant sur leurs os. Plus au sud, vous apercevez un escalier qui mène à une porte identique à celle que vous venez de franchir.

Les gardes morts sont en fait des zombis, immobiles jusqu'à ce que quelqu'un ouvre les portes. Si le groupe comporte un prêtre, il peut tenter de repousser les monstres. Ils ne sont alors pas détruits et le MJ peut les réutiliser sur le chemin du retour pour hanter les joueurs.

12. GRAND HALL

Une fois passé la chambre des zombis, vous pénétrez dans un hall de 12 mètres de long qui mène à une autre porte. La salle est soutenue par des colonnes de 1,50 mètres de diamètre, chacune séparée de 3 mètres les unes des autres. Des torchères sont placées à intervalle régulier, mais elles sont vides. De chaque côté de la porte veillent deux gargouilles de pierre dont les ailes déployées se rejoignent pour former une arche.

13. LA TOMBE

Il doit s'agir d'une tombe. En face de vous se trouve un grand sarcophage de pierre et sur le couvercle, l'effigie d'un guerrier en armure. À la tête et aux pieds du sarcophage, vous remarquez des candélabres dont les bougies ont fini de brûler depuis longtemps. Des fresques brillantes ornent les murs, elles dépeignent des humains équipés d'armes et d'armures de bronze se battant contre des créatures fantastiques.

Les candélabres valent chacun 250 po. La fresque, bien que superbe, ne peut être déplacée par les aventuriers. Forcer le couvercle du sarcophage nécessite que les aventuriers joignent leurs forces (total de 50 points minimum). Une mauvaise surprise attend alors le groupe.

Une lumière intense jaillit soudain du sarcophage, tandis que le seigneur sans âge qui en était l'occupant émerge de sa dernière demeure. Son corps est étonnamment bien préservé compte tenu de l'état de ce qui vous entoure. Il ressemble à un homme de noble lignée, aux cheveux gris et à la peau pâle. Un kilt de laine, brodée de motifs géométriques, couvre ses jambes. En plus de ce vêtement, l'homme porte une armure de bronze, un casque couvert de bijoux et une grande hache à double tranchant. Vous restez figés par l'ancienne gloire que vous percevez. Un frisson intense vous traverse tous, est-ce votre imagination ou le corps a-t-il bougé ? Quelle force est à l'œuvre ? Vous examinez le corps et vos yeux tombent sur ceux du guerrier qui sont maintenant grands ouverts et brillent d'un bleu surnaturel. Il est clair qu'une horrible magie est à l'œuvre.

Le corps est aussi bien préservé, car il est devenu le réceptacle d'un esprit mort-vivant, un allip, que les PJ viennent juste d'éveiller de son sommeil millénaire. Comme les zombis, l'allip peut être renvoyé par les prêtres. Le trésor de l'ancien roi est le suivant : une hache d'armes +1, un casque de bronze serti d'opales (480 po), 3 lingots d'argent (10 po chaque), un lingot d'or (80 po) un calice d'argent décoré d'or (400 po), un collier d'or (100 po), une dague d'argent avec une améthyste dans la garde (55 po) et une griffe de dragon noir (valeur à déterminer).



Conclusion

Le succès n'est pas assuré pour une équipe de bas niveau et si le groupe n'a pas réussi à éliminer la menace des gobelins, vous pouvez aisément les faire réapparaître lors d'un nouveau raid contre les villages humains, mais bien sûr Kosivikh sera sur ses gardes. Une fois que l'Effroi de Dymrak sera capturé ou tué, les aventuriers pourront avoir leur heure de gloire. Roderick leur remettra la somme promise et leur proposera peut-être même un nouveau travail. L'aventure ne fait que commencer...



ANNEXE 1 : STATISTIQUES DES MONSTRES

Pour la description de tous les monstres qui ne sont pas mentionnés ici, reportez-vous aux statistiques du *Manuel des Monstres*.

VYLGRYKK, WOKAN GOBELIN

Gobelin Adept 2. FP 1 ; Humanoïde (gobelin) de taille P ; DV 2d6+5 ; pv 12 ; Init +1 ; VD 6 m ; CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11 ; B.B.A. +1 ; Lutte -4 ; Att dague (+1 corps à corps, 1d3-1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part vision dans le noir (18 m), appel de familier (chauve-souris) ; Al: NM ; JS Réf +1, Vig +1, Vol +5 ; For 9, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 6

Compétences et dons : Art de la magie +5, Concentration +6, Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +5, Équitation +5, Perception auditive +7 ; Robustesse, Vigilance

Sorts préparés : NLS 2, DD de sauvegarde 12 + niveau du sort ; 0 – *Lumière, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Sommeil*.



KOSIVIKH, "L'EFFROI DE DYMRAC"

Gobelin Guerrier 3. FP 3 ; Humanoïde (gobelin) de taille P ; DV 3d10+9 ; pv 26 ; Init +5 ; VD 6 m ; CA 19, contact 12, pris au dépourvu 18 ; B.B.A. +3 ; Lutte +1 ; Att hache d'armes de maître (+7 corps à corps, 1d6+2) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part vision dans le noir (18 m) ; Al: CM ; JS Réf +2, Vig +5, Vol +0 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Discrétion +5, Équitation +5 ; Dur à cuire, Endurance, Robustesse, Science de l'initiative

Équipement : cotte de mailles +1, hache d'armes de maître, écu en bois, clefs de la cellule

LIEUTENANT DE KOSIVIKH

Gobelin Guerrier 2. FP 2 ; Humanoïde (gobelin) de taille P ; DV 2d10+4 ; pv 15 ; Init +5 ; VD 6 m ; CA 16, contact 12, pris au dépourvu 15 ; B.B.A. +2 ; Lutte -1 ; Att hache d'armes de maître (+5 corps à corps, 1d6+1) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part vision dans le noir (18 m) ; Al: NM ; JS Réf +1, Vig +5, Vol +0 ; For 13, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Discrétion +5, Équitation +5 ; Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent

Équipement : armure de cuir, hache d'armes de maître, écu en bois

ANNEXE 2 : LE GRAND DUCHÉ DE KARAMEIKOS

Voici l'histoire de l'âge d'or de Karameikos telle qu'elle est connue par le peuple. Cette légende est retranscrite dans un style romancé, telle qu'elle fut contée par des générations de bardes avant de finalement être portée par écrit il y a six siècles environ sous le nom du Chant du Roi Halav.

LE CHANT DU ROI HALAV

Dans les temps anciens, la terre maintenant connue sous le nom de Karameikos était le territoire forestier des Traldars, des hommes et femmes favorisés par les Immortels et autorisés à vivre sur cette terre merveilleuse. Les Immortels laissèrent le peuple Traldar vivre en paix. Les Traldars pêchèrent et chassèrent, ils s'occupaient par des défis sportifs et rendaient hommage aux Immortels. Mais les Immortels savaient que l'insouciance des Traldars allait bientôt prendre fin. Loin à l'ouest, une race de maléfiques hommes-bêtes se préparait à marcher contre leur pays à la recherche de prisonniers et d'une terre plus hospitalière. Ces hommes-bêtes avaient leurs propres maîtres Immortels, aussi puissants que ceux des Traldars, et seule la victoire de l'une des deux races pourrait faire la différence. Les Immortels descendirent dans le village de Lavv pour trouver des jeunes intelligents et habiles et leur enseigner le moyen de vaincre les hommes-bêtes. Ils rencontrèrent Halav le Roux, un forgeron, et lui apprirent à créer des armes et des armures en bronze. Ils lui enseignèrent également les arts de l'épée et la stratégie. Ils visitèrent Petra, un potier, et lui parlèrent de l'art de l'archerie, de la médecine et de l'artisanat. Ils parlèrent à Zirchev, un chasseur, et lui apprirent à dresser, à monter et à combattre à cheval, comment entraîner des chiens à combattre pour leur maître, comment marcher aussi silencieusement qu'un chat, nager comme un poisson et avoir l'œil de l'aigle. Le roi entendit parler du Trio de Lavv et essaya de les faire éliminer. Halav utilisa alors l'épée de bronze offerte par les dieux, il tua le roi félon et posa la couronne sur son front. Dans les années qui suivirent, le roi Halav, la reine Petra et le chasseur Zirchev dispensèrent leurs secrets au peuple de Lavv et à celui des autres villages du royaume. Les communautés grandirent en puissance jusqu'à devenir de puissantes cités et Halav fut renommé pour son équité et sa sagesse. Les hommes-bêtes attaquèrent en vagues depuis l'ouest. Les Traldars

dans leurs armures de bronze les attendaient de pied ferme. Les forces irrésistibles des envahisseurs se brisèrent contre la volonté farouche des humains, chaque camp perdit un grand nombre de guerriers, chaque Traldar massacrant des douzaines de ses bestiaux adversaires avant de tomber. Finalement, le Roi Halav manœuvra pour rencontrer le roi des hommes bêtes seul au sommet d'une colline. Le monstre était deux fois grand comme un homme, avec la tête d'un loup et un corps hirsute. Sa hache rencontra à de nombreuses reprises l'épée donnée à Halav par les Immortels. Malheureusement le Roi Halav périt dans cet affrontement, mais pas sans emporter la tête de son ennemi dans un dernier revers de sa lame. Leurs armées se regardèrent l'une et l'autre, mais les hommes bêtes étaient maintenant apeurés, démoralisés par la mort de leur roi, tandis que les Traldars étaient résolus à venger la mort du leur. Les hommes-bêtes quittèrent la terre des Traldars. La reine Petra et le chasseur Zirchev récupérèrent le corps d'Halav et retournèrent chez eux. Grandes furent les lamentations lorsqu'ils arrivèrent à Lavv, mais, durant les rituels de crémation, les Immortels descendirent sur terre récupérer le corps du Roi. Avant de partir ils promirent aux humains que leur terre deviendrait bientôt un puissant empire.



