



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



LA MORT EN HIVER



Image © Wizards of the Coast

LA MORT EN HIVER

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR BARON ZÉRO

POUR 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 2

Relecture : Freya Haukursson, Orgone, Arasmo & Aegis

Pour faire jouer ce scénario, le manuel suivant est recommandé au MJ : Frostburn

Basé sur les règles originales de *Dungeons & Dragons*® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de *Dungeons & Dragons* conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, *Dungeons & Dragons*, *Les Royaumes Oubliés*, et *Maître du Jeu* sont des marques déposées par *Wizards of the Coast*, Inc. Le logo *d20* est une marque déposée par *Wizards of the Coast*, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

PRÉPARATIFS

Pour jouer cette aventure, le *Maître du Jeu* (MJ) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de base de *D&D* : le *Manuel des Joueurs* ; le *Guide du Maître* ; le *Manuel des Monstres I*. Le supplément *Frostburn* (en anglais) est fortement recommandé.

Dans le texte de l'aventure, les passages en italique peuvent être lus à haute voix par le MJ tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1.

L'aventure prend place dans les collines nordiques de la terre de Katorheim, une terre de glace et de feu largement indomptée aux contours déchiquetés. En plus du background de base décrivant Katorheim, ce scénario décrit largement la ville frontalière de Cador et ses environs immédiats. Les MJ pourront facilement incorporer Cador à leur propre univers de campagne, utilisant la ville et sa position géographique comme point focal pour de futures aventures. Il pourra aussi remplacer les noms et la localisation géographique par d'autres de son propre monde de jeu. Bien que cette aventure inclut une exploration traditionnelle de donjon, une bonne partie de l'action se déroule dans les collines glacées de Katorheim. Ainsi, les groupes comprenant des individus capables de survivre dans les étendues sauvages, spécialement ceux composés de rôdeurs et de druides, auront plus de facilité à affronter les étendues sauvages de Katorheim.

LE ROYAUME DE THULANE

La contrée au Nord de l'Albonie est une vaste étendue rocailleuse, sillonnée de profondes vallées et semée de lacs de montagne. Ses habitants sont des Mercaniens venus des îles plus au nord, ou bien ayant traversé le Mergeld. Ces peuplades fières et belliqueuses sont souvent en guerre contre les pays

voisins. Pendant toute la durée de l'hiver, les seigneurs et leur suite demeurent dans des villages communautaires, attendant les beaux jours pour entamer les expéditions de pillage. Des prêtres errants sillonnent le pays, bravant la nature hostile, pour porter la parole de la vraie foi au peuple.

L'absence de voies de communication dans ce pays escarpé interdit toute centralisation du pouvoir, qu'il soit spirituel ou politique. La cour du roi de Thulane est située sur l'île de Katorheim. Son influence est réelle sur l'île, mais les vassaux du continent vivent en semi-autarcie. La majorité des seigneurs se sont convertis à la vraie foi, mais cela ne les empêche pas d'honorer les dieux guerriers de leurs ancêtres, tels que Thor, Aegir ou Loki. Les échanges commerciaux sont pratiquement inexistantes et les rares marchands sont des colporteurs ayant des dons de ménestrels et pouvant distraire les seigneurs par des récits épiques. Les serfs qui travaillent péniblement cette terre aride n'ont aucun droit et ne sont pas plus considérés que des animaux.

KATORHEIM

Katorheim est une ancienne île, une terre rude et vindicative. Son paysage, une étendue sauvage et traîtresse, a résisté à des siècles de tentative de civilisation. Des montagnes abruptes et des collines couvrent la majeure partie du territoire, seulement entrecoupées de sombres forêts, de marais mortels et de plaines battues par les vents de l'hiver. Depuis les hauteurs dentelées des monts Thorncrist jusqu'aux mystérieuses profondeurs de l'Aelderthorn, Katorheim est restée aussi indomptable qu'à sa création, lorsque les pouvoirs du Bien et du Mal marchaient sur la terre des hommes. Néanmoins, les humains, humanoïdes et autres créatures refusèrent d'abdiquer devant le climat et la terre, et continuèrent à tenter de survivre en ces lieux.

Après des siècles d'approvisionnement, durant lesquelles la terre résista à l'influx de la civilisation. Les humains ont réussi à conquérir de larges portions aux sud et à l'ouest de l'île, et au cours des deux derniers siècles se sont retranchés dans le secteur connu sous le nom des collines de Tarn. Les humains se sont organisés en de nombreuses communautés, petites et moyennes, dirigées par un seigneur qui en répond lui-même au haut roi de la nation. Par contraste avec les leaders des autres royaumes féo-

daux, les chefs de clan de Katorheim ne sont pas mieux considérés que des “barons-voleurs” qui sont parvenus à s’approprier un territoire et à le garder sous contrôle pour une période donnée, la tradition de pillage du peuple Thulalien n’aidant pas à améliorer leur réputation. Cependant cela ne veut pas dire que les seigneurs de Katorheim n’ont pas d’honneur. En fait, la plupart d’entre eux dirigent leurs terres avec sagesse et dignité. Néanmoins la loi du plus fort reste en vigueur chez les hommes et les femmes de pouvoir, et seuls les plus grands et puissants guerriers peuvent espérer porter sur leur tête la couronne du royaume. Le roi lui même se trouve constamment engagé dans la lutte pour la conservation de son pouvoir.

De nombreux humanoïdes considèrent également l’île de Katorheim comme leur terre natale ; gnolls, gobelours, gobelins et hobgobelins représentent la plus grande part de ces créatures. De plus, les régions montagneuses de l’île sont la demeure de plusieurs tribus d’orques barbares. Bien que plus primitifs que leurs cousins du continent où de l’île d’Elleslande, ces orques possèdent malgré tout une culture significative et un sens de l’honneur complexe. Nombres de seigneurs de clans humains ont des contacts commerciaux malaisés avec ces créatures. Néanmoins, les orques représentent la menace majeure pour les humains de l’île. Les nains, elfes, et goliaths (voir *Les Races de la Pierre*) ont de petites communautés dans les étendues sauvages de Katorheim. Bien que ces peuples aient tendance à rester entre eux, il est possible de trouver des individus qui préfèrent vivre au sein des villages humains, chassés pour une raison ou une autre de leur propre foyer.

BACKGROUND DE L’AVENTURE

Allayn, neveu du chef de clan Khulvan de Dhunraven, et sa délégation de commerce au complet ont disparu quelque part dans les collines de Tarn. Le seigneur Khulvan avait envoyé son parent négociier des arrangements commerciaux avec les tribus orques du nord. Malheureusement, personne n’a entendu parler d’Allayn ou des autres membres de la délégation depuis que le groupe a quitté la ville de Cador il y a près de deux semaines. Craignant le pire, le seigneur Khulvan a lancé un appel à l’aide

pour que de braves aventuriers lui viennent en aide. Il espère ainsi rassembler un groupe rapidement et lancer une expédition pour retrouver son neveu et découvrir ce qui est arrivé à ses serviteurs.

Ce que Khulvan ne sait pas, c’est qu’Allayn a été kidnappé par un groupe de bandits engagés par le seigneur Beoric, le chef d’un village côtier. Les hommes du seigneur Beoric ont tendu une embuscade aux marchands et les ont tous tués, sauf Allayn. Ils ont ensuite pisté et massacré une petite patrouille d’orques puis ont disposé les corps pour laisser croire à une bataille à mort entre les deux groupes. Le seigneur Beoric espère distraire le seigneur Khulvan avec la disparition de son neveu et briser les négociations commerciales avec les orques des collines de Tarn, mais surtout lui permettre de gagner plus de pouvoir aux conseils des seigneurs tandis que son principal rival sera occupé avec cette histoire de kidnapping. Durant leur enquête, les PJ découvriront que les bandits engagés par Beoric travaillent directement sous les ordres de Cordwellyn, un marchand puissant et corrompu de Cador. Les bandits maintiennent Allayn captif dans une vieille caverne cachée dans les collines de Tarn, attendant que le seigneur Beoric gagne son siège au conseil avant de libérer le jeune noble. En remerciement pour son aide, Cordwellyn recevra la totalité des marchandises transportées par la délégation, marchandises qu’il compte bien revendre pour son propre profit.

Les aventuriers seront donc chargés de secourir Allayn, et pour cela ils devront survivre au brutal hiver de Katorheim, à l’attaque de vils bandits, à la colère des tribus orques et éventuellement marcher au travers du “chemin des morts” pour leur prouver leur valeur.

POUR LE MJ

Cette aventure fonctionnera mieux si au moins un des personnages sert le seigneur Khulvan, peut-être à la suite d’une aventure précédente. Néanmoins, le MJ peut facilement emmener les aventuriers dans la direction souhaitée pour venir en aide à Khulvan. Dans tous les cas, l’aventure débute à Dhunraven, demeure ancestrale du Clan Khulvan. Les PJ pourront alors entamer un voyage difficile dans les collines de Tarn jusque la ville frontalière de Cador où, après avoir rassemblé des informations sur Allayn et sa délégation marchande, ils pourront dénicher



un guide qui les conduira dans les étendues sauvages et barbares.

Une fois sur les terres tribales des orques, les PJ découvriront les restes macabres de ce qui semble être une grande bataille entre humains et orques. Ils seront alors appréhendés par une patrouille d'orques en colère qui désirent se venger des humains pour l'attaque contre leur tribu. Afin de prouver leur innocence, ainsi que celle du seigneur Khulvan, les PJ devront traverser "Le Chemin des Morts", un mystérieux système de grottes vénéré par les orques comme la demeure de leurs ancêtres primitifs.

S'ils survivent à cette épreuve, les PJ découvriront le site où est détenu Allayn. Ils pourront alors préparer un plan pour lancer un assaut contre les bandits qui le retiennent prisonnier et achever l'aventure.

COMMENCER L'AVENTURE

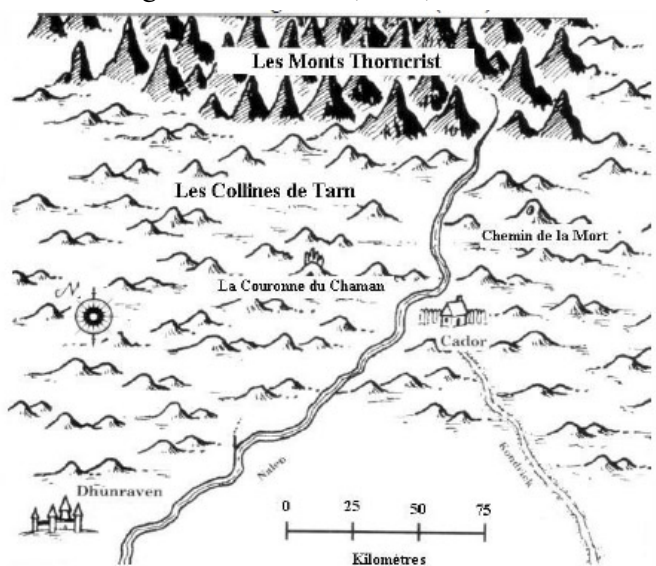
Que les aventuriers commencent cette mission au service du seigneur Khulvan ou comme simples volontaires en réponse à la demande d'aide du noble, ils reçoivent un message d'instruction leur demandant de se rendre au château Dhunraven, à quelques dizaines de kilomètres au sud de la capitale. Une fois sur place, les personnages se présentent à Dhuabhain, le castellan du seigneur Khulvan ; ce dernier les escorte dans la chambre d'audience privée de son maître.

La solide porte de bois de cette pièce peu décorée s'ouvre lentement tandis que le seigneur Khulvan et deux de ses conseillers entrent dans la pièce. Le noble semble troublé, son visage comme froissé par le souci et la fatigue. Oubliant le protocole, il s'assied dans une chaise rembourrée et invite votre groupe à faire de même. Il vous déclare alors :

« J'ai besoin de vos services. Mon neveu, Allayn, que j'avais envoyé en tant qu'émissaire à la tête d'une délégation marchande en territoire orque, a disparu quelque part dans les collines au nord de la ville de Cador. Nous sommes au cœur de l'hiver et je crains pour la vie de mon neveu. J'ai besoin d'un petit groupe d'hommes armés et courageux pour le rechercher, lui et les hommes qui l'accompagnaient. Le voyage ne sera pas sans risque car les collines de Tarn sont sauvages et dangereuses, spécialement en hiver, et je ne peux garantir vos vies. Qu'en dites-vous ? Puis je compter sur votre aide ? »

Durant cette entrevue, les personnages peuvent interagir avec Khulvan et lui poser des questions. Le seigneur peut fournir les informations suivantes :

- Khulvan peut fournir tout équipement non-magique dont les personnages pourraient avoir besoin durant leur voyage. Il donne également une carte précisant comment se rendre de la cité de Dhunraven à la ville de Cador. Une fois dans la ville frontrière, un guide peut les attendre afin de les emmener sur les terres orques (Khulvan leur remet pour ce faire une lettre officielle à donner au guide).
- Secourir son neveu reste la priorité, Khulvan pense que cette délégation et les contrats commerciaux avec les orques sont nécessaires pour assurer la survie de son clan et celle de son peuple. Il a besoin des biens produits par les orques (métal, or, vêtements, fourrures, teintures et autres produits...) pour permettre à ses sujets de passer l'hiver.
- En remerciement pour leur aide, le seigneur Khulvan offrira à chaque PJ survivant une petite parcelle de terre et un titre nobiliaire mineur (la nature exacte de ce titre dépend de la volonté du MJ mais ne devrait pas excéder l'équivalent de "Yeoman"). Khulvan sera surpris si les personnages réclament de l'argent. Cependant le noble accédera à leur demande et offrira 500 pièces d'or en plus de la terre et du titre. Si le MJ sent que son groupe est trop faible pour cette mission, il peut les aider par l'intermédiaire de Khulvan, qui leur fournira un ou deux objets magiques de faible pouvoir, comme une *potion de soins* ou un *anneau mineur de résistance aux énergies destructrices* (froid).



VERS CADOR

Le voyage de Dhunraven jusqu'à Cador est long et difficile et nécessite au minimum dix jours. Les personnages peuvent faire ce voyage à pied au travers des collines ou ils peuvent emprunter la rivière Nalen pendant environ deux jours, après quoi ils devront abandonner leur embarcation car les eaux de la rivière sont prises par les glaces. Une fois que le groupe a commencé son voyage, il doit faire face aux dangers qui se terrent dans les collines de Tarn, loin de la protection relative offerte par la civilisation. Utilisez la table de rencontre aléatoire si les PJ décident de ne pas voyager par la rivière Nalen ou dès qu'ils l'ont quittée. Dans tous les cas, ne lancez les dés qu'une fois que le groupe a voyagé pendant au moins une journée depuis Dhunraven. Le MJ pourra également utiliser cette table lorsque les PJ entameront leur voyage depuis Cador jusque dans les terres orques, ainsi que pour tout autre vagabondage du groupe dans les collines de Tarn.

SUR LA RIVIÈRE

Si le groupe décide de voyager par bateau sur la rivière Nalen, le seigneur Khulvan leur offre la possibilité d'utiliser un de ses propres vaisseaux. *L'Orgueil de Rhiannon* est un rapide navire de rivière utilisé pour convoier des messages et des marchandises précieuses. Son capitaine, Aidan McRann, est un loyal serviteur qui a passé une bonne partie de sa vie à naviguer sur les eaux traîtresses du Mergeld et de la Mer des Linceuls. Bien que le navire possède un équipage, la force des vents hivernaux oblige Aidan à recruter au moins deux des PJ comme auxiliaires pour aider à la rame. Le voyage par bateau permet d'économiser quatre jours de voyage par les terres, mais fait passer le groupe au travers du territoire de la tribu du Croc de Fer, une vicieuse bande de hobgobelins. Durant la bonne saison, le seigneur Khulvan et les autres dirigeants envoient régulièrement des patrouilles de soldats sur les abords de la rivière Nalen, mais pendant l'hiver ces troupes se font plus rares à cause du froid ; les monstres en profitent pour reconquérir le terrain perdu. Aidan a entendu parler du Croc de Fer et peut avertir les aventuriers de rester vigilant en permanence et spécialement la nuit.

L'ATTAQUE DU CROC DE FER

Le MJ n'a pas besoin de lancer les dés sur la table des rencontres aléatoires tant que ses joueurs voyagent par la rivière. Le voyage est calme jusqu'à la fin de la seconde journée, lorsque les PJ atteignent une section de la rivière complètement recouverte par les glaces.

Le soleil commence à descendre sur l'horizon, colorant le ciel de pourpre étincelant zébré de rose, tandis que l'Orgueil de Rhiannon glisse sur les eaux sombres de la rivière Nalen. Occasionnellement, des bruits sourds se répercutent le long de la coque du bateau lorsqu'il brise les morceaux de glaces flottantes. Soudainement le bateau s'arrête dans un bruit strident. Vous vous précipitez à la proue pour constater qu'il est planté dans la glace. Alors que le bruit de la collision ne s'est pas encore dissipé, deux flèches viennent frapper le pont, bientôt suivies par des ululements surnaturels. Plusieurs créatures poilues semblent surgir des congères de la rive est, leur peau brun-rouge se détachant dans le soleil couchant.

Ces créatures en maraude sont des hobgobelins du clan du Croc de Fer. Les monstres ont pisté le groupe pendant plusieurs heures à la recherche du meilleur endroit pour tendre une embuscade et attendre patiemment leur venue. Il y a neuf hobgobelins en tout, menés par Grath, leur chaman.

Créatures : Bien que Grath mène cette bande de hobgobelins, il ne se montre pas durant l'assaut. Si le groupe tue la plupart des hobgobelins, Grath préfère fuir, revenant plus tard avec un autre groupe de huit hommes armés d'épées courtes.



TACTIQUE

Quatre hobgobelins sont cachés dans les arbres le long des berges de la rivière (deux de chaque côté), faisant feu de leurs arcs depuis une distance de 12 mètres. Quatre autres émergent de la rive avec des grappins primitifs. Ces derniers essaient d'agripper le navire et de le tirer jusqu'à la rive pendant que les archers tentent d'éliminer les occupants. Pendant ce temps, Grath reste tapi derrière une congère, attendant le moment propice pour faire usage de ses sorts sur les éventuels utilisateurs de magie du groupe.

Les lanceurs de grappins arrivent à s'arrimer au bateau sur un jet d'attaque réussi (considérez que ce dernier à une CA de 12). Une fois qu'un hobgobelin a réussi à s'accrocher à *l'Orgueil de Rhiannon*, il lui faut 8 actions de mouvement pour le tirer jusqu'à la rive ; ce temps diminue d'une action pour chaque grappin supplémentaire (quatre grappins supplémentaires réduisent le temps à quatre actions). Les PJ peuvent facilement couper les cordes des grappins, mais les archers prennent automatiquement pour cible ceux qui tentent de telles actions, chaque archer possède douze flèches.

Tout personnage qui chute dans l'eau glacée doit réussir un jet de sauvegarde (Vigueur, DD15) ou subir 1d6 points de dommages non-létaux pour chaque minute qu'il passe dans l'eau. La compétence Survie permet d'ajouter un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Le personnage dans l'eau doit réussir un test de Natation à chaque round pour ne pas couler. Les malheureux qui se retrouvent dans cette situation souffrent d'hypothermie et d'engelures qui nécessitent de se reposer pendant au moins 8 heures au chaud ou de bénéficier d'une aide sous forme de soins magiques. Durant cette période le personnage subit un malus de -2 en Force et en Dextérité. Une fois que les personnages se sont occupés des hobgobelins, ils peuvent abandonner le bateau et continuer à pied jusqu'à la ville frontalière de Cador.

TABLE DE RENCONTRES ALÉATOIRES DES COLLINES DE TARN (1D12+1D8)

Le Maître de Jeu lance pour les rencontres aléatoires trois fois par jour et deux fois par nuit. Le jour une rencontre survient sur un résultat de 1 sur 1d6 et la nuit sur un résultat de 1 ou 2. Si vous décidez de faire jouer d'autres aventures dans cette région et durant une autre saison, vous pouvez remplacer

le blizzard et la tempête de neige par des araignées géantes ou des ours fraîchement sortis de leurs antres et avides de se jeter sur toute créature pouvant fournir un bon repas.

Dés	Jour	Nuit
2	Hippogriffe	Troll des neiges
3-4	Ogre	Ogre
5-6	Ours-hibou	Ours-hibou
7-8	Glouton	Goules
9-10	Sanglier	Gnolls
11-13	Tempête de neige	Tempête de neige
14-15	Hobgobelins	Hobgobelins
16	Blizzard	Blizzard
17-18	Loups	Loups
19-20	Barbares orques	Barbares orques

L'ARRIVÉE À CADOR

Comme mentionné précédemment, le voyage des PJ jusqu'à Cador nécessite une excursion de 10 jours à pied ou de 6 s'ils ont pris le bateau auparavant. Lorsque le groupe atteint la mi-journée de leur dernier jour de voyage, lisez le texte suivant aux joueurs :

Niché entre la rivière Nalen et l'accotement d'une large colline, vous apercevez une petite ville entourée d'une palissade de bois. Des habitations de pierre et de bois, remplissent cet espace protégé. Même à cette distance, la fumée du feu collectif reste visible dans le ciel hivernal. La ville de Cador vous attend.

Les personnages se trouvent encore à deux heures de marche de la ville-frontière de Cador. Une fois que le groupe a atteint la porte (voir zone 1 sur la carte), plusieurs gardes leur demandent la raison de leur visite et de s'acquitter de la taxe d'entrée de 3 pièces de cuivre. Si les PJ pensent à produire la lettre d'introduction du seigneur Khulvan, les gardes oublient la taxe et les emmènent chez Aelric, le chef de la ville.

CADOR

À l'origine rien de plus qu'un campement où les marchands les plus désespérés pouvaient se reposer avant de braver les dangers des collines de Tarn pour commercer avec les barbares orques, Cador s'est développé en une colonie de belle taille, no-

tamment grâce à la politique et aux installations construites par les ancêtres du seigneur Khulvan. Construite sur une zone relativement plane entre la rivière Nalen et plusieurs collines, Cador fait souvent fonction de havre pour les marchands de fourrures, trappeurs, et autres commerçants qui ont choisi de faire fortune en commerçant avec les tribus orques des terres sauvages. Ces marchands convoient leurs marchandises par bateau depuis Dhunraven en utilisant la rivière Nalen ou par caravane en empruntant la route de Kendrik, une voie relativement calme qui connecte le nord de la principauté du seigneur Khulvan aux autres territoires humains de Katorheim.

À cause du grand nombre de caravanes qui transitent par ses portes, Cador est devenu le lieu de résidence de nombres d'hommes qui ont fait leur métier d'en assurer la protection. Beaucoup de ces jeunes hommes et femmes souhaitent se construire une réputation ou recherchent l'aventure. Néanmoins il n'est pas rare que ces gardes de caravanes ne soient rien d'autre que d'anciens soldats, des déserteurs, des ivrognes, des têtes brûlées ou des brigands. Ainsi, Cador a la réputation d'être une ville où le sang s'échauffe facilement et où l'alcool coule à flot. Seuls les plus braves ou les plus fous passent plus de temps que nécessaire entre ses murs. En dépit de sa nature rude, Cador occupe une place centrale dans l'économie des terres de Khulvan.

CADOR (HAMEAU FORTIFIÉ)

Traditionnel ; AL CB ; limite de pièces d'or 150 ; richesse globale 2250 po.

Population : 160 ; *répartition des races* : 79% d'humains, 9% de nains, 5% de demi-orques, 3 % d'elfes, 2 % de demi-elfes, 2% autres.

Personnalité : le Haut Gardien Aelric Volstan (humain guerrier 6) ; *Autres* : Cordwellyn, marchand (humain guerrier 9), Siobhan (propriétaire de l'*Œil-de-chat*), Brodan (humain prêtre 4 de Heimdall).

Note : Comme Cador est une communauté marchande, sa richesse globale est supérieure à celle d'un hameau classique de même taille.

Gouvernement

Aelric Volstan, un guerrier solide et impartial, agit en tant que gardien de la ville. Il commande la petite et peu organisée milice de Cador et il est responsable de l'application des lois édictées par le

seigneur Khulvan. Plus important encore, Aelric est chargé de collecter les taxes sur les marchandises et sur les revenus qui traversent sa ville.

En dépit du fait qu'il soit un guerrier compétent et un relativement bon dirigeant, un groupe d'influence existe à l'intérieur de la ville, groupe centré sur Cordwellyn, le marchand ayant le plus de succès. Ce marchand commande le plus important réseau d'informateurs, voleurs et assassins des environs. Bien qu'il ne forme pas une guilde au sens strict du terme, ce réseau contrôle entièrement l'économie souterraine de Cador et ses membres sont d'une totale loyauté envers leur chef. Cordwellyn a récemment passé un contrat avec le seigneur Beoric et a ordonné à un groupe de bandits sous ses ordres de kidnapper le neveu de Khulvan, il désire éviter que quiconque enquête sur la disparition de ce dernier et décourage toutes les recherches à ce sujet.

Plan de la ville

La section suivante détaille uniquement les bâtiments majeurs du hameau ; comme la totalité de la population a peu de chance d'interagir avec les PJ, seuls les lieux où ils ont une chance de se rendre le sont. Le MJ est encouragé à modifier les descriptions en accord avec sa propre campagne.

1- MUR DÉFENSIF ET PORTES

Une palissade de 6 mètres de haut entoure le hameau de Cador avec deux ouvertures, une à l'est via la route de Kendrik et une à l'ouest par la rivière Nalen. Le mur protège les habitants des effets les plus gênants du climat (le vent glacial par exemple) et offre une protection suffisante contre les attaques de monstres et brigands. Quatre gardes se trouvent à chacune des portes, récoltant la taxe d'entrée de 3 pièces de cuivre par personne. Ces gardes sont aussi la première ligne de défense en cas d'attaque extérieure ou lors de problèmes internes.

2- ÉTABLES

Ce long bâtiment abrite les étables de la ville. Bur le chef des écuries s'occupe du bien-être de tous les animaux qu'on lui amène. Souvent, les caravaniers et les marchands laissent leurs chevaux ici lorsque leur séjour s'éternise dans la région. Les services de base incluent la nourriture et le pansage pour un coût de 5 pièces de cuivre la journée. Les prestations avancées incluent de l'exercice et le remplacement



des fers pour une pièce d'argent la journée. Les étables peuvent accueillir vingt-quatre animaux et un corral à ciel ouvert peut en prendre dix de plus.

En temps normal, il y a une quinzaine de chevaux dans les étables. Un passage secret caché dans l'un des box mène à un tunnel qui débouche sur une série de petites salles sous l'entrepôt de Cordwellyn. Bur emploie 6 garçons d'écurie pour l'aider dans sa tâche. L'un d'entre eux, Kevin, est un informateur au service de Cordwellyn. Kevin est un jeune garçon avec des cheveux bruns hirsutes et un visage rougeaud.

3- ENTREPÔT DE CORDWELLYN

Ce bâtiment sert d'entrepôt de stockage à Cordwellyn. Un piège et une serrure magique assurent la protection de la seule porte de l'entrepôt. Un mot de commande spécial, connu uniquement de Cordwellyn et de son assistant Venya, désactive la serrure magique. Si les PJ jettent un œil à l'intérieur du bâtiment, ils ne voient rien de plus que des caisses et des boîtes.

Durant le jour, 1d4 ouvriers sont présents. Aucun d'entre eux n'est au courant des activités illégales du marchand. Venya, son assistant, a un bureau dans l'entrepôt et il y a 65% de chances de le croiser ici durant la journée. Le bureau de Venya est fermé mais pas piégé, de toute façon il n'y a rien ici qui puisse compromettre le marchand ou son assistant. Tout le matériel sensible se trouve sous l'entrepôt.

Le piège : Le piège sur la serrure est une fléchette empoisonnée. Quiconque est blessé doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou subir une perte de 1d4 points de Force. Un second jet est effectué une minute plus tard, s'il échoue, un malus de 1d6 points de Force est rajouté au premier.

Fléchette empoisonnée : FP1, poison (1d4 For/1d6 For), jet de Vigueur annule (DD 13), Fouille (DD 20), Désamorçage (DD 20).

PNJ : Venya est un petit homme au gros nez et au visage grêlé. Ses yeux sont gris et froids, et il fixe souvent ses victimes avant de les tuer. L'homme est coriace et loyal envers Cordwellyn qui l'a sauvé d'un groupe mafieux en colère dans une autre principauté.



4- TEMPLE

Ce bâtiment de pierre présente de multiples symboles religieux gravés sur sa porte en chêne. La voix des fidèles chantant doucement résonne souvent à l'intérieur des murs, tandis que Brodan mène l'office et veille sur la santé spirituelle de ses ouailles. Le temple comporte un autel pour chacun des grands dieux de Katorheim et de Thulane, offrant à tous les croyants un lieu pour leur prière.

PNJ : Brodan est grand et large d'épaules. Il a passé une bonne partie de sa vie à chasser et à commercer dans les collines de Tarn jusqu'à ce qu'il reçoive l'Appel.

5- LES ÉPÉES CROISÉES

Les épées croisées est une auberge rustique et turbulente qui accueille la population de trappeurs, gardes et les occasionnels aventuriers de passage.

La nourriture est simple, composée la plupart du temps de pain, soupe et mouton. Le bar sert trois types de bière humaine et une naine appelée “le souffle du dragon”. Une chambre simple coûte 4 pièces de cuivre la nuit. Bien que l’ambiance qui règne ici puisse être parfois gênante, *les épées croisées* offrent un abri correct pour un prix raisonnable.

PNJ : Brunhel Sim, un homme mince avec une tignasse rouge ébouriffée, est le propriétaire et patron de l’auberge des épées croisées. Brunhel tolère beaucoup de choses dans l’enceinte de son établissement, mais lorsque les événements prennent un mauvais tournant, il n’hésite pas à faire appel à ses vidents, trois frères dont la rumeur dit qu’ils auraient du sang orque dans les veines. Ces gaillards (Maddog, Bryn et Cuhorn) se jettent alors rapidement dans la mêlée, brandissant leurs matraques. Quelques coupes-bourses travaillent dans l’auberge lorsqu’elle est pleine. Brunhel est au courant de la situation, mais il a offert son silence contre un petit pourcentage sur les profits.

6- BARAQUEMENTS

Ces larges bâtiments servent le plus souvent à loger les gardes de caravanes et les individus qui n’ont pas les moyens de louer une chambre à l’auberge. Un lit et un coffre pour ranger ses affaires coûte 1 pièce de cuivre la nuit, mais ceux qui décident de séjourner ici doivent se méfier de leurs voisins.

7- L’ŒIL-DE-CHAT

Ce bâtiment est l’un des plus ostentatoires de la ville. Un petit symbole sur la porte (représentant une silhouette harmonieuse avec un œil de chat) proclame la nature de cet établissement. *L’Œil de Chat* est une auberge chic et un salon où les voyageurs fatigués peuvent oublier la boue et la saleté des routes dans un confort digne d’une vraie ville civilisée. Les chambres de *l’Œil* proposent des lits aux matelas de plumes, de petites cheminées et en option un bain chaud. Le prix de base de ces somptueuses chambres est de 3 pièces d’or la nuit et peut monter à 20 suivant les souhaits du client. Une belle femme nommée Siobhan est à la tête de l’établissement, dirigeant d’une main experte son équipe d’hommes et de femmes. En fait, ses employés gardent les oreilles grandes ouvertes et transmettent toute information utile à leur patronne, qui les répète elle-même à Cordwellyn. Ce dernier utilise ensuite les renseignements lors des tractations qu’il

mène avec les clients de l’auberge.

PNJ : Siobhan est une ancienne aventurière qui en a eu assez de ramper dans les donjons dégoûtants et remplis de créatures dangereuses, et qui s’est reconvertie dans le trafic d’informations. *L’Œil de Chat* a tellement de succès qu’elle s’est fait plus d’argent depuis qu’elle travaille ici que durant toute sa vie d’aventurière.

8- LA MAISON DE CORDWELLYN

Cette grande demeure de pierre est la plus luxueuse de tout le village, comme en témoignent ses nombreuses ornements et le mur de pierre qui l’enserme. L’intérieur est aussi ostentatoire que l’extérieur, contenant nombres d’œuvres d’art, tapis, et même de vraies fenêtres en verre. Il s’agit de la demeure de Cordwellyn, le plus important marchand de Cador et le chef d’un très profitable réseau criminel. Cordwellyn est un hôte charmant, donnant souvent des instructions à ses serviteurs afin d’offrir le plus de confort possible à ses visiteurs. Néanmoins, ces mêmes visiteurs remarqueront qu’il est bien difficile de voir Cordwellyn, car Merwin, son majordome, refuse catégoriquement que son maître soit dérangé sans invitation. Des PJ intelligents pourraient penser à utiliser la lettre du seigneur Khulvan pour feinter Merwin et obtenir une audience.

PNJ : Cordwellyn est un personnage cultivé, urbain, pourvu de bonnes manières et un véritable gentilhomme, afin d’inspirer confiance et de paraître fiable. En fait, tout ce maniérisme n’est que façade car Cordwellyn est rusé et impitoyable : il n’hésite pas à éliminer tous ceux qui se dressent contre lui.

9- PLACE DU MARCHÉ

Cette zone sert de place du marché ou de bazar à Cador durant les mois de printemps et d’été.

10- FORGERON

Ghuldar Hammerfeld, un forgeron nain (expert 3) est le propriétaire de cette échoppe. Bien que son travail consiste pour une bonne partie à la création d’outils et à la réparation des caravanes, il possède une sélection d’armes et armures dans son arrière-boutique. En fait, il est un forgeron et un armurier accompli et les PJ peuvent lui commander toute arme de mêlée, ainsi que les armures légères et intermédiaires.



11- APOTHIKAIRE

Finnvar le Vert (magicien 3) dirige cette échoppe toute simple. Finnvar vend des herbes, cataplasmes et autres remèdes simples. Il possède aussi une petite sélection de potions que le MJ peut rendre disponible s'il s'aperçoit que ses joueurs ont besoin d'aide.

12- PASSEUR

Cunla et ses fils Jarreyd et Wyll contrôlent cette entreprise. Les PJ peuvent acheter ici une barge ou un petit bateau de pêche. Ils peuvent aussi louer un bateau pour monter ou descendre le long de la rivière pour 4 pièces de cuivre par jour. Bien sûr, l'hiver n'est pas la meilleure saison pour les affaires de Cunla, mais il réalise un grand profit lorsque les conditions le permettent.

13- LA MAISON D'ÆLRIC

Ælric, le gardien de Cador vit dans cette simple maison de pierre. Bien qu'il représente l'autorité locale, il préfère une vie simple, sans artifice. En fait, la porte d'Ælric est toujours ouverte et les PJ peuvent le rencontrer pour discuter avec lui après ses heures de travail.

14- CASERNE DES GARDES

Ce robuste bâtiment de pierre sert de prison et de bureau à la milice locale. Il y a en permanence six miliciens dans les locaux et dix de plus en patrouille dans le hameau et les environs proches.

Faire vivre Cador

Voici quelques informations sur la façon d'impliquer deux des PNJ importants du scénario.

ÆLRIC

Si les PJ n'utilisent pas la lettre d'introduction fournie par le seigneur Khulvan, Ælric entend parler d'eux le lendemain de leur arrivée en ville. Peu de temps après le petit déjeuner, il envoie un groupe de gardes les escorter jusqu'à son domicile pour s'entretenir avec eux. Parler avec Ælric permet de glaner les informations suivantes :

- Allayn et la caravane sont arrivés en ville il y a environ un mois. Ils ont embauché un guide chez Cordwellyn et sont repartis le lendemain.

- Bien qu'Allayn possède un objet magique qui lui permette d'entrer en communication avec Ælric, personne n'a eu de ses nouvelles depuis son départ. L'hiver a été rude depuis cette période et les groupes de recherche sont tous revenus bredouilles, beaucoup de leurs membres revenant affaiblis par le froid mordant ou les animaux sauvages.
- Les tribus orques sont puissantes et souvent belliqueuses avec leurs voisins, mais de récents traités ont consolidés les relations qui existaient depuis plus d'un siècle. Ils sont très territoriaux et acceptent mal les étrangers. Ælric est très inquiet pour Allayn et il craint qu'il ait péri. Il offre d'équiper le groupe dans la mesure du possible et de leurs demandes. De plus, il possède deux *potions de soins légers* et un *anneau de résistance aux énergies destructrices mineur* (froid). Finalement, Ælric peut arranger une entrevue avec Cordwellyn.

CORDWELLYN

Les agents de Cordwellyn sont au courant de l'arrivée des PJ dès qu'ils franchissent les portes de la ville et lui font un rapport quotidien sur leurs activités. Cordwellyn n'approche pas directement le groupe et préfère rester dans l'ombre. S'ils sollicitent un guide de sa part, il leur offre les services de Venya qui les emmène dans une embuscade. Si les PJ interrogent le marchand sur Allayn et la caravane, il déclare être attristé de la situation mais ne pas en savoir plus. Bien sûr, il ment, car c'est lui qui a tout organisé et emmené Allayn et ses hommes dans l'embuscade des brigands.

VOYAGE SUR LA TERRE DES ORQUES

Les PJ peuvent passer un peu de temps en ville pour se soigner et se reposer en prévision de leur voyage. Néanmoins, Ælric est vraiment inquiet et insiste pour que le groupe se mette en route au plus vite. Lorsque les PJ sont prêts, Venya les rejoint un peu plus tôt dans la matinée. Il a l'air particulièrement revêché mais semble compétent. Les PJ peuvent le trouver suspect, mais il ne fait rien qui puisse les alarmer. Le MJ peut utiliser les tables de rencontres des collines de Tarn durant ce voyage.

Embuscade

Le voyage se passe bien durant les deux premières journées et les PJ n'ont qu'à lutter contre le froid et le vent glacé dans leur recherche d'Allayn. Cependant, les alliés de Venya ont planifié leur embuscade durant la seconde moitié de la nuit du deuxième jour. Au moment choisi, huit bandits surgissent des bois et attaquent le groupe. Pendant ce temps, Venya boit une *potion d'invisibilité* et retourne en ville. Si les joueurs décident de monter des tours de garde, les bandits essaient de les éliminer en priorité. Ces hommes ont été embauchés par Venya et ne travaillent pas directement pour Cordwellyn. Si les aventuriers retournent en ville suite à cette attaque, ils ne retrouvent pas Venya ; en effet, il reste caché sous l'entrepôt de Cordwellyn. Aelric peut alors leur fournir une carte avec l'itinéraire qu'Allayn était sensé suivre.

Le champ de bataille

Le groupe entre en territoire orque, qui se trouve à deux jours de voyage du site de l'embuscade. Les personnages qui possèdent des compétences en Survie et Pistage (DD 15) peuvent détecter des

signes évidents d'activité de ce peuple dans le secteur. Après une journée de trajet supplémentaire, le groupe arrive sur le lieu d'une bataille féroce. Lisez le texte suivant :

La neige tombe en rafale, s'enroulant autour de vos capes et piquant vos visages de son baiser glacé. La route que vous suivez contourne une large colline couverte de neige. Malgré celle-ci, le sentier est facile à suivre et mène vers un bosquet de conifères. Alors que vous vous avancez sous les arbres, le vent cesse soudain, vous plongeant dans un silence surnaturel. Vous apercevez bientôt plusieurs corps allongés autour de vous, leurs chairs brûlées par la morsure du froid, leurs bras et jambes figés dans des positions étranges. La neige a pris une coloration rose à cause du sang versé et plusieurs armes brisées jonchent le sol. Un examen approfondi de cette scène révèle la présence d'une dizaine d'humains et de plusieurs humanoïdes musclés à la peau grise, aux oreilles de loup et aux canines inférieures proéminentes. Un des cadavres humains tient encore un étendard jaune avec, en son centre, un corbeau noir.

Tout employé du seigneur Khulvan, ou personnage qui réussit un test de Connaissances (histoire ou noblesse et royauté) (DD 15) reconnaît les armoiries des seigneurs de Dhunraven sur l'étendard. Un



jet de Fouille (DD 10) réussi permet de découvrir une série de parchemins et de documents commerciaux. Ces humains sont donc bien des membres de la délégation d'Allayn. Les humanoïdes à la peau grisâtre sont des orques d'un clan barbare local, et tout PJ familier des collines de Tarn peut facilement les identifier. Ces orques portent des épées longues incurvées, forgées dans un métal couleur ébène. Ces armes sont rares, façonnées par les meilleurs forgerons orques grâce à un minéral sacré. Au combat, ces armes infligent un point de dégât supplémentaire et bénéficient d'un bonus de 1 à leur solidité. Si les PJ fouillent un peu plus les environs, ils peuvent découvrir des traces de roues de chariots et des restes d'armes, cependant rien n'est récupérable.

Bien que les humains et les orques semblent s'être entre-tués dans cette bataille, ils n'ont pas combattu les uns contre les autres. Chacune des deux forces a été détruite par les agents de Cordwellyn. De cette façon, Cordwellyn et son maître, le seigneur Beoric, espèrent briser les "bonnes relations" entre les orques et le seigneur Khulvan. Cela leur permettrait de distraire ce dernier des manigances de ses ennemis au Conseil des Seigneurs.

Après environ dix minutes de recherche, un groupe d'orques approche du site de bataille par le nord. Tout PJ qui réussit un test de Perception auditive (DD 10) peut entendre la patrouille approcher, donnant aux aventuriers deux minutes pour se préparer. Une fois les orques sur place, lisez le texte suivant :

Le vent souffle avec force et pousse vers vous un groupe d'humanoïdes montés, chacun entièrement recouvert de fourrures. À première vue, ces créatures ressemblent à des géants, Leur musculature dense est visible au niveau du cou, des bras et des jambes, mais plus que tout c'est leur monture plus grosse qu'un cheval qui dégage une impression de puissance. En fait, un examen plus poussé révèle que ces créatures ne sont pas des chevaux mais un horrible amalgame entre un étalon des montagnes et un lézard écaillé. Même lorsque les cavaliers s'arrêtent et regardent effarés le carnage autour d'eux, leurs montures semblent à un doigt de se jeter sur vous. Un des plus gros humanoïdes crache quelque chose par terre dans un bruit dégoûtant puis se tourne vers vous. Vous constatez qu'il est couvert de nombreuses cicatrices. Instantanément, le reste du groupe sort de longues épées à lame d'ébène.

Si le groupe a entendu les orques arriver et s'est caché, ils peuvent observer les cavaliers ramasser les corps de leurs camarades tout en maudissant les

humains dans leur langue gutturale. Cependant, après quelques minutes, une des montures tourne la tête en direction de la cachette du groupe et pousse des sortes d'aboiements qui indiquent aux orques qu'ils ne sont pas seuls. Les barbares grimpent immédiatement en selle et se lancent à la poursuite des aventuriers ; à moins qu'une aide magique, rien ne peut empêcher les orques et leurs montures de découvrir le groupe. Une fois découvert, les orques réagissent comme décrit ci dessous.

Si le groupe décide de ne pas se cacher à l'approche du groupe d'orques, les créatures les entourent rapidement, tandis que leur chef se présente aux PJ. Il s'appelle Krag, le T'achmal orque (voir la section sur les tribus orques pour plus de détails). Il continue à fixer froidement les personnages et d'expliquer la raison de leur présence, parlant dans un commun fluide bien que guttural.

Les orques sont stupéfaits par ce qu'ils perçoivent comme une grave offense après des années de bonnes relations entre les humains de Dhunraven et les tribus orques. Il est clair, du point de vue des orques, que le seigneur Khulvan a renié sa parole et que les barbares doivent préparer leurs défenses contre les futures manigances de ce vil serpent. Il s'agit d'un moment crucial pour les personnages ainsi que pour la principauté de Dhunraven : il doit être clair pour les joueurs que les orques sont menaçants et qu'ils sont capables de mobiliser leurs considérables forces contre les humains des collines de Tarn, une fois les PJ exécutés. Un mot ou une action de travers peut amener la destruction sur le groupe et les terres du seigneur Khulvan. Si à n'importe quel moment les PJ attaquent ou menacent de le faire, le combat sera très difficile, car ces orques sont de fiers guerriers qui refusent de céder face à l'ennemi. En cas de combat, les orques ne tuent pas les aventuriers, ils les maîtrisent puis les transportent à la frontière de Dhunraven avec un message à destination du seigneur Khulvan.

Si le groupe reste pacifique et explique la situation et sa mission, Krag écoute attentivement puis consulte le V'achmal (chaman) Dreth, l'orque scarié. Après quelques minutes il se tourne de nouveau vers eux et déclare :

« Vos mots sonnent vrai, mais mon peuple a eu de nombreuses fois à faire à la vilenie des humains. Je vous offre deux possibilités, voyager en tant que porteparoles avec moi jusqu'au lieu où mes ancêtres reposent et franchir le K'oon Ut Khali ou retourner dans ce nid de vipères qu'est Dhunraven et annoncer à votre



chef que mon peuple va venir en chantant ses anciens chants de bataille et s'abattre comme une avalanche sur sa tribu. »

Le K'oon Ut Khali, ou chemin des morts, est une série de cavernes sacrées pour les orques. À chaque fois qu'un membre d'une tribu meurt, ses os sont emmenés dans les cavernes et inhumés par un V'achmal spécialement choisi pour cette tâche. Les chefs, héros et autres braves orques voyagent parfois dans les tunnels sacrés à la recherche d'un guide, car les cavernes contiennent l'essence des ancêtres de la tribu. Bien que de nombreux orques se soient aventurés dans le K'oon Ut Khali au cours des siècles, peu en sont revenus. En leur proposant de s'aventurer dans les cavernes, Krag leur offre une façon de prouver leur histoire. Si les PJ disent effectivement la vérité, les ancêtres orques les guideront à travers les cavernes et les protégeront des dangers. D'un autre côté, s'ils ont menti, la colère des esprits s'abattra sur eux et ils mourront dans d'atroces souffrances. Si les personnages acceptent l'offre de Krag, ils sont traités comme des membres d'honneur du clan et non comme des prisonniers, on leur offre de la nourriture et de la compagnie jusqu'à ce qu'ils arrivent à destination. Si le groupe tente de fuir, les barbares les traquent et les tuent.

Tribus orques

Les orques des collines de Tarn possèdent un sens de l'honneur complexe et une culture nomade établie de longue date. Chacune des tribus consiste en plusieurs K'mal, ou "épées", qui commandent à au moins une dizaine d'orques. Ces "épées" voyagent d'un bout à l'autre du territoire de la tribu, chassant et patrouillant sur les terres sacrées. Un orque endosse le manteau de chef de patrouille, devenant le T'achmal, ou la "voix de l'épée". Ce T'achmal sert "l'épée" et transmet aussi les ordres du U'Tekhum, ou "le sage". Ces chefs ont droit de vie et de mort sur tous les membres de leur clan. Finalement certaines "épées" ont un V'achmal, "l'Œil de l'Épée" ou chaman, qui voyage avec eux. Le chaman guide ses semblables lors des rituels de purification, soigne et protège, offrant aux orques un lien avec leurs ancêtres.

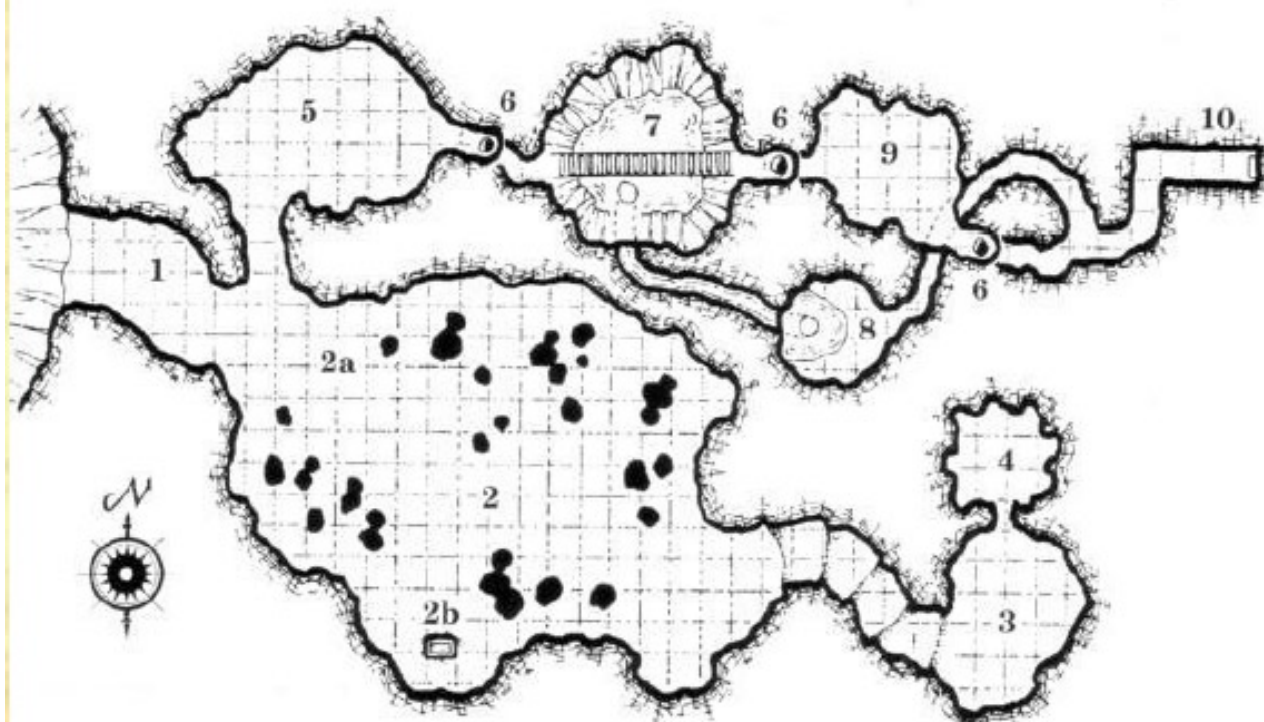
En général, les tribus barbares sont protectrices envers leurs terres sacrées et inhospitalières avec les étrangers. Depuis quelques temps, de jeunes orques ont pris conscience qu'il existait une vie en dehors de leur clan et ont essayé d'apprendre les coutumes des autres races. Ces barbares ont un sens de l'honneur complexe et ils se sentent rapidement offensés. Cependant, si un étranger arrive à gagner leur respect, il le garde pour toujours.

Personne ne sait combien de tribus existent dans les collines de Tarn, mais leur férocité guerrière est légendaire et fait d'eux de formidables ennemis. Quelques seigneurs de Katorheim ont signé une paix fragile avec les orques, facilitant le commerce et les échanges culturels.

Malgré leur culture nomade, les orques possèdent un certain niveau technologique et sont capables de forger des armes exceptionnelles. Chaque guerrier reçoit ainsi une épée longue incurvée et une dague forgées dans un métal noir lorsqu'il devient un membre à part entière d'un K'mal. Malheureusement, les orques ne vendent pas ce métal, qu'ils nomment l'Os du Grand Dragon, et ils tuent tout étranger qui en possède.

Ces barbares élèvent et montent les K'argach, de fières montures qui ressemblent au croisement entre un cheval et un lézard géant. Les K'argach sont puissants au combat et totalement dévoués à leurs maîtres. En fait ils ne répondent qu'aux commandements prononcés en langue orque.





Le Chemin des Morts

Ce complexe de cavernes consiste en une série de chambres naturelles qui part d'une simple grotte sur le flanc d'une haute falaise. Au début proches de la surface, les cavernes et tunnels s'enfoncent progressivement sous terre et mènent à un petit lac minéral aux eaux chaudes. Le Chemin des Morts se trouve à deux jours de voyage au nord-est de la rencontre initiale des PJ avec les orques. Comme précisé plus haut, les orques traitent les PJ comme des membres de la tribu durant le trajet. Bien que les collines de Tarn recèlent bien des dangers, même pour les clans, les orques utilisent leurs compétences pour les éviter au mieux. Une fois qu'ils ont atteint l'entrée du complexe menant au Chemin des Morts, Krag leur explique qu'ils doivent entrer dans les grottes et en faire le tour sans aucune aide de sa tribu. Cependant, sa patrouille les attendra durant trois jours. S'ils ne reviennent pas dans le temps imparti, ils penseront que les ancêtres les ont rejetés et qu'ils sont des menteurs. Krag rassemblera alors une armée et fondra sur Dhunraven. Une fois que les PJ sont entrés dans les grottes, les orques installent un campement dans les bois proches et commencent leur garde vigilante. L'entrée de la grotte se trouve à 6 mètres de haut, creusée dans le flanc de la falaise, les PJ peuvent escalader sur la vigne noire qui pousse le long du rocher ou utiliser un grappin.

1- ENTRÉE

Une fois que les aventuriers ont atteint l'entrée de la grotte, ils découvrent un chemin qui mène plus profondément sous terre. Les murs, le sol et le plafond sont couverts de sculptures de glace et autres formations naturelles. Les PJ peuvent clairement remarquer les os, crânes et autres restes d'orques qui jonchent le sol. La lumière fournie par le soleil à l'extérieur suffit à éclairer les onze premiers mètres de la grotte, ensuite il est nécessaire d'utiliser une autre source d'éclairage.

2- CAVERNE PRINCIPALE

Le texte suivant décrit la caverne principale du complexe. Cette dernière est trop grande pour que le groupe en ait une vision globale avec l'éclairage dont il dispose, le MJ est donc invité à moduler sa description en fonction des déplacements de ses joueurs.

Tout comme l'entrée, cette pièce est couverte de glace et de formations rocheuses naturelles. Des stalagmites et des stalactites jaillissent du sol et du plafond et créent des ombres macabres à la lumière de vos torches. Vous discernez clairement des os et des crânes de tailles variées autour de vous.

Comme pour les os de l'entrée de la grotte, un examen attentif révélera que ces derniers ont fusionné avec la roche au cours du temps. Ces os sont dans la plupart des cas des restes orques. Bien qu'il soit possible pour les aventuriers de briser la roche pour

libérer un crâne ou autre, perturber l'héritage des orques provoque la colère des esprits de ces créatures, imposant un malus de -1 à tous les jets de dés de l'offensant. Cette pénalité peut être levée par une *délivrance des malédictions* ou un sort similaire.

Le sol de la caverne s'incline fortement au sud et à l'est, descendant dans les profondeurs de la terre. Les PJ qui suivent cette pente notent que la température augmente. En fait cette caverne possède des puits qui font remonter la chaleur de tunnels situés bien plus profonds dans les entrailles de la terre. Le sol et les murs dégoulinent d'eau et de petites flaques se forment au sol.

2A- GLACE

Cette section de la grotte est complètement recouverte de glace. En fait, une longue bande de glace serpente entre les stalactites et les stalagmites. La glace rend les déplacements dangereux. Les PJ doivent faire un test d'Équilibre (DD 15) chaque round pour ne pas chuter et subir 1d2 points de dégâts. Toute tentative d'attaquer nécessite également un test. Si le test est un échec, le PJ est incapable d'attaquer ce tour ; s'il réussit, il subit un malus de -4 à ses attaques au corps-à-corps et ne peut en aucun cas attaquer à distance.

2B- AUTEL

Une simple plaque de pierre repose sur une section relativement plate au sud de la grotte. Deux grosses chandelles se trouvent de part et d'autre de l'autel et une statue grossièrement sculptée repose en son centre. Derrière l'autel, enfoncés dans une alcôve, reposent trois crânes orques. La statue représente un orque musculeux avec un seul œil ; il s'agit de Gruumsh qui veille sur les os de son peuple. Une cachette au centre de la face avant de l'autel (Fouille DD 15) contient le trésor suivant : une flasque de liquide semblable à du goudron. Cette substance est utilisée par les chamans orques lorsqu'ils doivent franchir la zone 5 : elle permet d'éloigner les striges. Défigurer ou briser la statue provoque le même malus que cité plus haut, Gruumsh n'apprécie pas que l'on profane ses temples.

3- JAMAIS CONTENT, MÊME DANS LA MORT

Cette pièce contient les restes de tous les héros qui n'ont pas survécu à leur quête dans les cavernes.

Parce que les ancêtres ont jugé ces orques indignes, leurs corps n'ont pas été enterrés avec ceux de leur tribu. Malheureusement, les esprits de ces héros déchus n'ont pas trouvé le repos et ont transformé leurs corps en mort-vivants. Les chamans ont gravé deux glyphes sur les abords de la pièce afin de les empêcher de sortir, mais rien n'empêche quelqu'un d'entrer. Il y a quatre zombis dans cette pièce ; ils attaquent en priorité les utilisateurs de magie, qu'ils prennent pour des chamans de leur peuple. Un tunnel d'environ 90 cm de diamètre et situé à 2,40 m de haut, creusé dans le mur nord, mène à la pièce 4.

4- ENTREZ DANS MON SALON

Le trou dans le mur nord de la pièce 3 sert d'entrée à une petite salle. Un PJ de taille M doit ramper pour avancer. Le tunnel lui-même est en pente (45°) et s'étend sur une dizaine de mètres ; l'intérieur est recouvert de moisissures. Un PJ non encordé commence à glisser dès qu'il est entré dans le tunnel, puis finit éjecté dans la salle 4 en subissant 1d4 points de dégâts. Le tunnel débouche sur une salle d'environ 27 mètres de largeur. La température y est largement supérieure à celle qui règne dans le reste du complexe. Plusieurs niches situées à environ 9 mètres de haut servent de maison à diverses créatures et mènent jusque la surface.

Si un PJ grimpe jusqu'en haut de la caverne, il découvre un petit conduit d'environ 45 cm de diamètre qui donne directement à l'air libre. Un courant d'air glacial se fait sentir par ce trou. Cinq grosses araignées ont fait de cette caverne leur antre, attendant que l'hiver soit passé pour retourner dans les collines de Tarn. Les araignées sont sensibles au bruit et aux vibrations, elles sont facilement alertées de la présence du groupe. Trois de ces araignées se sont placées en embuscade à la sortie du tunnel et se jettent sur le premier PJ qui en émerge, les deux autres sont restées près du nid. Notez que les araignées sont affamées et poursuivent le groupe s'il fuit ; de plus elles ne souffrent d'aucune pénalité dans le tunnel. Les araignées ont rempli la partie supérieure de la caverne de toiles. Quiconque tente de les traverser ou de se déplacer dessus reste prisonnier. Les PJ entoîlés sont *enchevêtrés*. Un PJ prisonnier peut se dégager en réussissant un test d'Évasion (DD 18) ou un test de Force (DD 24). Les toiles peuvent aussi être coupées ou brûlées ; elles possèdent 4 points de vie. Suspendu dans le coin nord se trouvent deux cocons et huit sacs à œufs. Pourfendre les cocons ré-



vèle les corps desséchés de quatre orques et de deux cerfs. Si les PJ fouillent les corps, ils découvrent 40 pièces d'or, une gourde contenant une dose de *portion de soins modérés*, un dague d'onyx, et un tube à étuis en os avec un parchemin de magie divine sur lequel sont inscrits les sorts suivants : *injonction*, *faveur divine* et *ralentissement du poison*.

5- L'ANTRE DES STRIGES

Le plafond de cette caverne se perd dans les ténèbres, et la lumière de vos torches et lanternes jettent des ombres lugubres sur les murs. Un son persistant, comme le murmure d'une cape de cuir se fait entendre dans la pièce. Le long de la moitié nord de la caverne reposent les os de créatures serpentine avec des douzaines de pattes chitineuses. Une fine couche de glace recouvre le tout.

Les os sont les restes d'un remorhaz qui est mort il y a des années (le nombre d'os permet de déterminer qu'il devait mesurer près de 12 mètres de long). Les PJ qui fouillent dans les os ne trouvent rien d'intéressant. L'étrange murmure est en fait le bruit que fait le mouvement des ailes des striges qui ont fait de cette caverne leur antre. Ces créatures ont soif de sang et attaquent toute créature qui passe à portée. Une fois que le groupe est entré dans la caverne, quatre striges attaquent aussitôt et deux de plus les rejoignent à chaque round jusqu'à un maximum de douze. Cette rencontre peut se révéler potentiellement mortelle pour les aventuriers à moins qu'ils n'aient découvert la gourde cachée dans la zone 2b : dans ce cas, les monstres n'attaquent pas.

6- UN PASSAGE ÉTROIT

Cette zone est un petit passage tubulaire de 90 cm de diamètre qui descend à la verticale dans la grotte suivante. La taille de ce tunnel oblige tout personnage de taille M à ramper comme dans celui de la salle 4. Les PJ doivent s'encorder pour éviter de subir 1d4 points de dégâts à la sortie du tunnel.

7- UN PONT AU-DESSUS

D'EAUX TROUBLES

Le tunnel mène droit aux abords d'un précipice profond. Au fond, vous distinguez les eaux phosphorescentes d'un lac souterrain. Un pont de trois mètres de large permet de passer par dessus l'abîme et rejoint une autre plate-forme 12 m plus loin.

Le pont est fait de planches solides et une main-

courante permet de progresser en sûreté. Les chamans orques utilisent le pont pour atteindre la zone 9 et communier avec les esprits. Malheureusement, depuis peu, trois mantres obscures se sont installées ici, à peu près à la moitié du pont. Elles attaquent tout PJ qui traverse sans précaution.

Les eaux du lac sont glacées ; si un PJ tombe dedans durant le combat, il risque de souffrir d'hypothermie. Néanmoins il a droit à un jet de Natation (DD 10) chaque round pour se maintenir en surface. La teinte bleue si particulière du lac est due à une algue qui apprécie les eaux froides et riches en minéraux. Cette algue ne représente aucun danger pour les PJ, pas plus que les dizaines de petits poissons qui nagent dans le lac. Un personnage dans l'eau peut détecter (DD 10) un tunnel immergé qui est caché dans le mur sud. Le tunnel en lui-même mesure 1,50 mètres de diamètre et s'étend sur 24 mètres. Il mène vers la salle 8.

Quiconque est frappé par une mante obscure doit tenter un jet de Réflexes (DD 15). Un échec indique que la force de l'attaque le fait tomber du pont.

8- UNE CAVERNE CACHÉE

Le tunnel s'ouvre sur une caverne de 12 mètres de diamètre. Les murs, le sol et le plafond de cette pièce sont recouverts d'une algue bleue phosphorescente. L'eau goutte des stalactites et se rassemble dans un petit bassin. Un squelette repose au centre de la pièce, près d'un sac de cuir. Une ouverture similaire à celle que vous venez d'emprunter mène quelque part au nord-est.

Cette chambre est habituellement remplie d'eau, néanmoins celle-ci se retire environ 4 heures par jour. Le squelette est celui d'un héros orque qui s'est noyé il y a des années. Les personnages peuvent découvrir un anneau d'argent (*anneau de protection +1*), une épée d'onyx, 300 pièces d'or, une corde pourrie d'une quinzaine de mètres et un collier en dents de hobgoblin.

9- UNE CAVERNE PIÉGÉE

Le sol de cette caverne est instable. Tout personnage qui la traverse directement depuis la salle 7 se retrouve au milieu d'une série de fosses naturelles. À chaque case qu'il traverse, il a une chance sur trois que le sol s'ouvre sous ses pas et le plonge 10 mètres plus bas dans une fosse remplie d'eau. Un PJ qui tombe subit 1d6 points de dégâts et doit réussir un jet de Natation (DD 10) chaque round pour se main-

tenir en surface. Les chamans sont conscients de la particularité de la pièce et utilisent les murs pour la traverser sans peine : test d'Escalade (DD 10).

10- UNE PORTE MYSTÉRIEUSE

Le tunnel s'achève devant une massive porte de pierre. Des lettres arachnéennes sont inscrites sur cette porte ; elles semblent bouger et tourner même quand vous les fixez avec intensité.

Cette porte représente l'épreuve finale pour le groupe : dès qu'ils auront découvert ses secrets, ils pourront achever leur périple. Si un personnage regarde suffisamment longtemps le texte, celui-ci finit par se transformer en une phrase qu'il peut déchiffrer : *"Je suis le commencement de toute fin, et la fin de toute vie."* La réponse à cette énigme sont les lettres F et E (la première lettre de "fin" et la dernière de "vie"). La porte ne s'ouvre pas tant que les lettres n'ont pas été prononcées. Dès que le groupe pénètre dans la pièce, il se retrouve dans une étrange hutte. Un feu brûle dans une cheminée de pierre et des dizaines de plantes séchées reposent tout autour de la structure de boue. Un vieil orque flétri et aveugle est assis près de l'âtre. Il se tourne vers les aventuriers à leur entrée.

« Bienvenue, héros de Dhunraven. Je vous attends depuis longtemps. Vous avez réussi ce que peu de personne ont fait avant vous. Je suis l'ancien, et vous êtes mes invités. Je sais que vous êtes à la recherche de quelque chose de précieux, posez votre question et j'y répondrai. »

En traversant la porte, les aventuriers se sont retrouvés téléportés dans un petit demi-plan situé dans le plan étheré. Ce demi-plan est la demeure de l'ancien et ne s'étend pas plus loin que sa hutte. Si un PJ imprudent décide de franchir la porte de la hutte, il se retrouve en train de flotter dans l'éther profond. L'ancien est un demi-dieu orque et un serviteur des divinités plus puissantes. Le groupe devrait demander où trouver Allayn. L'ancien leur déclarera alors qu'il se trouve enfermé près de la Couronne du Chaman. Après avoir répondu à cette question, il sourit et leur déclare qu'il est temps pour eux de retrouver leur monde natal. Lorsqu'ils traversent la porte, ils se retrouvent cette fois-ci dans la pièce 1. Si le groupe tente d'attaquer l'ancien, il les expédie simplement en dehors de sa hutte.

Conclusion au Chemin des Morts

Une fois que les PJ ont quitté les cavernes après avoir parlé à l'ancien, les orques qui les attendaient les accueillent avec enthousiasme. Krag, le chef de la patrouille, écoute leur histoire puis les reconnaît formellement comme des membres de sa tribu après une nuit de célébration. Si les PJ le demandent, Krag proposera de servir de guide pour les emmener jusqu'à la Couronne du Chaman. La dernière partie de cette aventure peut se révéler difficile pour un groupe affaibli. Si le MJ le désire, il peut s'agir du moment idéal pour faire passer les personnages qui le peuvent au niveau suivant. En plus de l'expérience acquise normalement, le MJ peut donner un bonus de 1000 PX à ceux qui ont fait preuve d'une bonne interprétation et qui ont eu des idées originales.

LA COURONNE DU CHAMAN

Le voyage jusqu'à la Couronne du Chaman prend deux jours, il n'est pas nécessaire de lancer sur la table des rencontres aléatoires car les guides orques connaissent parfaitement la région et évitent au mieux les dangers. La Couronne du Chaman est une grosse colline qui présente plusieurs formations naturelles à son sommet la faisant ressembler à une couronne. Un ancien peuple a creusé une bonne partie de la colline pour en faire la tombe de leur ancien chef. Au fil du temps, plusieurs créatures ont utilisé la tombe comme leur antre.

Actuellement, un groupe de bandits, secrètement allié à Beoric, utilise ce réseau de tunnels de pierre comme base d'opération contre les intérêts du seigneur Khulvan. Ces bandits ont capturé Allayn puis l'ont caché dans leur base secrète en attendant Morgrissa, une prêtresse maléfique et agent du seigneur Beoric. Elle est récemment arrivée et prévoit d'emmener Allayn dans un temple fortifié de son ordre, sur la côte est de Katorheim.

Les brigands

Les brigands qui habitent sous la Couronne du Chaman sont un mélange de gnolls hors-la-loi et d'humains, ils sont sous les ordres de Barrath, un orque exilé d'une des tribus locales. Barrath dirige



d'une main de fer, prompt à sortir son épée contre tous ceux qui contestent son autorité. Néanmoins, l'arrivée de Morgrissa a forcé l'orque à réévaluer sa position, et la prêtresse a rapidement pris en charge l'organisation en s'imposant par la peur et la discipline. Maintenant, Barrath se trouve lui même sous les ordres de Morgrissa, au moins jusqu'à ce qu'elle quitte les lieux avec Allayn.

Le sauvetage

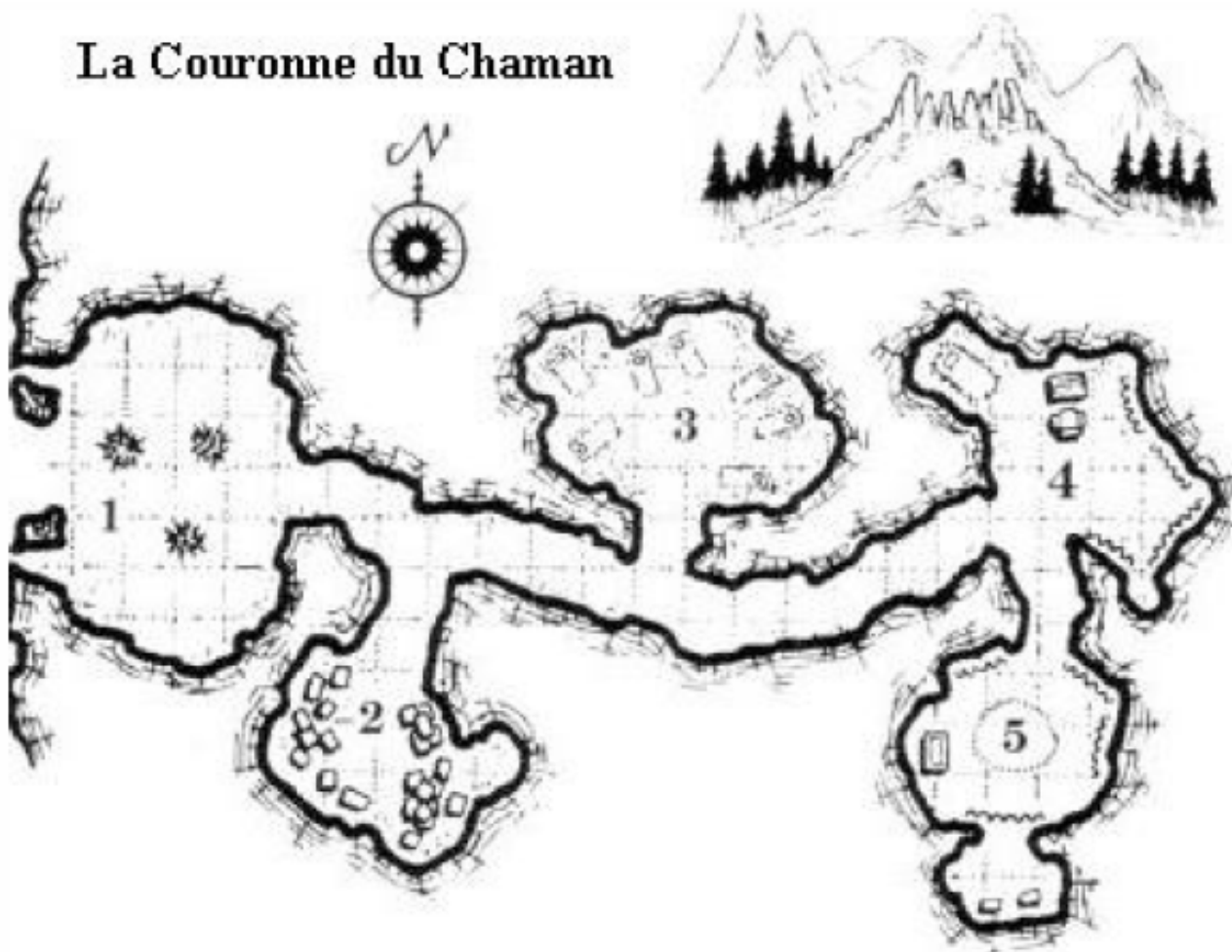
Bien que les brigands soient d'ordinaire assez laxistes en ce qui concerne la sécurité, l'arrivée de Morgrissa les a encouragés à faire preuve de plus de vigilance ; en effet, aucun d'entre eux ne souhaite se mettre à dos cette femme glaciale en n'accomplissant pas son devoir. Les gardes de la zone 1 sont donc très difficiles à surprendre. Les PJ qui approchent de cette zone ont droit à un jet de Discrétion opposé à la compétence de Détection, ainsi qu'à un jet de Déplacement silencieux opposé à la compétence de Perception auditive des gardes pour approcher sans

se faire prendre. S'ils tentent une approche de nuit, ils bénéficient d'un bonus de circonstance de +5 sur leur jet de Discrétion.

1- SALLE DE GARDE

Cette large et irrégulière caverne sert de salle de garde aux bandits. En fait, ils ont simplement élargi l'entrée initiale pour obtenir une meilleure vue sur les environs immédiats de leur cachette. Vu que les gnolls et les humains passent beaucoup de temps dans cette salle, il est possible d'y trouver de nombreux ustensiles de cuisine, des petits feux et des fourrures. Deux humains montent la garde durant la journée et sont remplacés par deux gnolls durant la nuit. Si les bandits détectent l'approche d'étrangers, l'un d'entre eux gagne aussitôt la salle 3 pour trouver des renforts. Si ce sont les gnolls qui sont présents, ils tirent des flèches enflammées. Tout garde supplémentaire attend de chaque côté de l'entrée, prêt à attaquer toute créature qui tente de pénétrer dans la caverne. Il est possible de dénicher 35 pièces de cuivre éparpillées dans cette salle.

La Couronne du Chaman



2- SALLE DE STOCKAGE

Cette salle irrégulière sert de cache au trésor aux brigands. On y trouve ce que ces voleurs ont dérobé et pillé à de nombreuses caravanes, incluant tout ce qu'Allayn transportait avec lui. Une inspection plus poussée révèle que le symbole de Cordwellyn a été apposé sur de nombreuses caisses et boîtes. Si les bandits sont au courant de l'arrivée des PJ, deux d'entre eux se cachent derrière un mur de caisses (bonus de +6 à la CA et de +3 aux jets de Réflexes) et font feu de leurs arcs sur les envahisseurs. Ils continuent le combat à l'épée une fois qu'ils n'ont plus de projectiles. Un jet de Fouille (DD 20) permet de découvrir un sac de cuir qui contient 45 pièces d'or, une *dague +1* et une *potion de clairvoyance*.

3- DORTOIR

Ces rudes quartiers contiennent plusieurs âtres à même le sol et quelques paillasses. Des fourrures moisis et autres détritiques remplissent la zone. Cependant, la partie nord-ouest de la salle dénote par son aspect ordonné ; il s'agit de la chambre de Barrath. Bien qu'à l'origine il ne dormait pas avec les autres brigands, Morgrissa l'a déplacé ici lorsqu'elle est arrivée. Tous les gnolls et humains qui n'ont pas été rencontrés avant peuvent être trouvés ici.

4- CHAMBRE DE LA PRÊTESSE

Morgrissa a rapidement éjecté Barrath de cette salle pour en faire sa propre chambre et son bureau. Les murs sont constitués de pierre solide. Plusieurs tapisseries les recouvrent et des chandelles éclairent la pièce. Plusieurs fourrures de bonne qualité sont empilées contre le mur nord-ouest et on trouve aussi une table et une chaise. Plusieurs parchemins enroulés sont posés sur la table. Plusieurs de ceux-ci contiennent des détails sur des déplacements caravaniers et d'autres l'inventaire de ce qui a été récemment dérobé. Un des papiers comporte une note de Beoric à Cordwellyn. Barrath prévoit d'envoyer un de ses hommes le porter jusque Cador. Le contenu du message est le suivant :

'C, Nous avons mis en sécurité les biens du seigneur Khulvan, et je vous annonce que nous avons capturé son neveu Allayn. Cela, ainsi que le massacre, devrait mettre un terme aux relations avec les orques barbares. Pendant que Khulvan sera occupé avec les orques, j'en profiterai pour asseoir mon influence au conseil et l'utiliserai pour remplir vos coffres d'or. Je

vous envoie un émissaire compétent, Morgrissa, pour m'assurer que vous recevrez bien les marchandises de la caravane d'Allayn.

Si les PJ rapportent la note à Aelric ou au seigneur Khulvan, ils disposeront d'une preuve évidente de la culpabilité de Beoric et de Cordwellyn dans le kidnapping d'Allayn. Si les PJ déplacent la pile de couvertures, ils découvrent un petit trou naturel qui contient le trésor de Morgrissa. Ce sac est piégé. Sur le sac est inscrit un glyphe de garde. Quiconque touche le sac sans prononcer le mot "Hel" subit 3d8 points de dégâts de froid.

Glyphe de garde : FP2, cône de froid de 1,50 mètres, jet de Réflexes demi-dégâts (DD 16), Fouille (DD 28), Désamorçage (DD 28) ; le sac contient trois gemmes (100 po chacune), un parchemin avec les sorts : *soins importants* et *profanation*.

Dès qu'ils sont alertés de la venue des personnages, Morgrissa et Barrath se replient dans la salle 5.

5- LIEU SAINT

Morgrissa a converti cette chambre de pierre en un lieu saint primitif, peignant plusieurs glyphes et symboles sur le sol, et utilisant la pierre près du mur ouest comme d'un autel dédié à sa sombre déesse. Plusieurs tapisseries inquiétantes couvrent les murs de la pièce. Elle et Barrath se trouvent dans cette pièce ; elle enfile son armure tandis que Barrath garde la porte. Une fois prête elle lance *aide* sur Barrath, suivi de *prière* et *bouclier de la foi*. Une entrée dissimulée par une tapisserie mène à une petite chambre où Allayn est retenu captif. Le pauvre est ligoté, bâillonné et repose sur de vieilles fourrures. Derrière lui se trouvent deux coffres fermés dont Morgrissa possède les clefs. Chacun des coffres est protégé par une aiguille empoisonnée. Un PJ qui n'utilise pas la clef doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou perdre un point de Constitution immédiatement. Après une minute, un second jet est requis ou le personnage tombe dans l'inconscience. Les coffres contiennent l'or et autres objets de valeur destinés aux tribus orques pour une valeur totale de 3000 pièces d'or. Allayn est très affaibli (0 pv) mais des sorts de soins le remettent sur pieds. Il demeure faible mais remercie le groupe de l'avoir sauvé. Il ne connaît même pas le motif de sa capture, car dès qu'il a été capturé, Barrath, sur les ordres de Morgrissa, a pris soin que personne ne lui adresse la parole.



CONCLURE

L'AVENTURE

Une fois qu'Allayn a été sauvé, les PJ peuvent retrouver leurs guides orques et entamer le voyage de retour en direction de Cador. Grâce à leur statut acquis en traversant le Chemin des Morts, les aventuriers peuvent finaliser les liens commerciaux que le seigneur Khulvan souhaite pour sa principauté.

Une fois de retour à Cador, Aelric donne une grande fête pour le retour d'Allayn, tandis que Cordwellyn fulmine dans son coin. Les PJ ont ruiné son très profitable arrangement avec Beoric et le marchand-voleur voudra sûrement se venger. Entre Cordwellyn et le seigneur Beoric, les PJ viennent de se faire de puissants ennemis.

POURSUIVRE

L'AVENTURE

Si le groupe a découvert la lettre de Beoric à Cordwellyn, ils peuvent avoir de sérieux doutes sur le marchand. Des PJ creusant un peu cette piste devraient finir par découvrir la cachette sous son entrepôt et tomber sur Venya, leur traître de guide. Enragé par l'intervention des aventuriers dans ses plans, Cordwellyn engage des assassins pour les éliminer. Si ce sont eux qui escortent Allayn jusqu'à Dhunraven, les assassins frappent le long du chemin de retour.

Plusieurs mois après cette aventure, les hobgobelins des collines de Tarn se rassemblent pour détruire Cador. Craignant que le hameau ne soit qu'une étape, le seigneur Khulvan envoie le groupe dans les collines pour déterminer les forces et la tactique des hobgobelins. Durant cette reconnaissance, ils découvrent qu'un agent de Beoric commande les monstres. Dans tous les cas, les PJ doivent découvrir les plans de l'invasion et vaincre l'agent du seigneur Beoric. Si les aventuriers ont vaincu les hobgobelins de la tribu du Croc de Fer mais n'ont pas tué Grath, le chaman enragé revient se venger avec la totalité de sa tribu, plus quelques ogres et géants de collines si vos PJ sont vraiment forts.

ANNEXE

Caractéristiques des monstres et PNJ

HOBGOBELINS

Hobgobelin Homme d'armes 1

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +3 armure, +1 bouclier)

Bonus de base à l'attaque/lutte : +1/+1

Attaque : épée longue (+1 corps-à-corps, 1d8/19-20) ; ou javeline (+2 distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +3, Vol +0

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +3 *, Détection +3, Discrétion +1, Perception auditive +3

Don : Vigilance

Facteur de puissance : 1/2

Alignement : Loyal Mauvais

Équipement : armure de cuir cloutée, rondache, épée longue, javeline

* Les Hobgobelins bénéficient d'un bonus racial de +4 aux jets de Déplacement silencieux.

GRATH, CHEF HOBGOBELIN

Hobgobelin Adeptes 4

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M

Dés de vie : 1d8+4d6+5 (23 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 11 (+1 Dex)

Bonus de base à l'attaque/lutte : +2/+2

Attaque : masse (+2 corps-à-corps, 1d8) ; ou javeline (+3 distance, 1d6)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +6

Caractéristiques : For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 14, Cha 10

Compétences : Concentration +5, Connaissance (nature) +4, Déplacement silencieux +3 *, Dressage

+3, Détection +4, Discrétion +4, Perception auditive +3

Don : Magie de guerre, Vigilance

Facteur de puissance : 3

Alignement : Loyal Mauvais

Équipement : masse, javeline

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts préparés* (3/3/1). 0 – *Assistance divine, détection de la magie, son imaginaire* ; 1^{er} – *Endurance aux énergies destructrices, injonction, lumière* ; 2^e – *Force du taureau*.

MILICIEN DE CADOR

Humain Homme d'armes 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d8+2 (7 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 15 (+1 Dex, +3 armure, +1 bouclier)

Bonus de base à l'attaque/lutte : +1/+3

Attaque : épée courte (+3 corps-à-corps, 1d6+2/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : —

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

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 11

Compétences : Dressage +2, Équitation +4, Escalade +4, Natation +5, Saut +4

Don : Attaque en puissance, Science du renversement

Facteur de puissance : 1

Alignement : Loyal Bon

Équipement : armure de cuir cloutée, targe, épée courte, bourse contenant 1 po

KEVIN

Humain Homme du peuple 1

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 1d4 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 12 (+2 Dex)

Bonus de base à l'attaque/lutte : +0/+0

Attaque : dague (+0 corps-à-corps, 1d4/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Particularités : —

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

Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 11, Int 12, Sag 12, Cha 9

Compétences : Détection +6, Dressage +3, Équitation +2, Escalade +2, Maîtrise des cordes +3, Perception auditive +6, Profession (palefrenier) +2, Saut +1

Don : Endurance, Vigilance

Facteur de puissance : 1/2

Alignement : Neutre Mauvais

Équipement : dague

VENYA

Humain Roublard 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d6+5 (23 pv)

Initiative : +4

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 18 (+4 Dex, +3 armure, +1 parade)

Bonus de base à l'attaque/lutte : +3/+4

Attaque : épée courte (+4 corps-à-corps, 1d6+1/19-20) ; ou dague (+4 corps-à-corps, 1d4+1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)

Particularités : esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges (+1)

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

Caractéristiques : For 13, Dex 18, Con 15, Int 12, Sag 14, Cha 8

Compétences : Acrobaties +8, Bluff +4, Contre-façon +4, Crochetage +9, Déplacement silencieux +7, Désamorçage/Sabotage +5, Détection +7, Discrétion +9, Escalade +8, Escamotage +9, Estimation +4, Évasion +8, Fouille +5, Intimidation +2, Maîtrise des cordes +7, Psychologie +3, Natation +3, Perception auditive +5, Renseignements +2, Survie +2

Don : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Esquive

Facteur de puissance : 5

Alignement : Loyal Mauvais

Équipement : armure de cuir cloutée, épée courte, dague, anneau de protection +1

MADDOG, BRYN ET CUHORN

Demi-orque Homme d'armes 4

Humanoïde (demi-orque) de taille M

Dés de vie : 4d8+8 (25, 33 et 38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m

Classe d'armure : 15 (+3 Dex, +2 armure)

Bonus de base à l'attaque/lutte : +4/+8

Attaque : massue (+8 corps-à-corps, 1d6+4) ; ou dague (+4 corps-à-corps, 1d4+1/19-20)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m



Attaques spéciales : attaque sournoise (+3d6)
Particularités : esquive instinctive, esquive totale, sens des pièges (+1)
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol -1
Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 15, Int 9, Sag 7, Cha 8
Compétences : Escalade +6, Natation +6, Saut +7
Don : Esquive, Robustesse
Facteur de puissance : 3
Alignement : Neutre Strict
Équipement : armure de cuir, massue, bourse contenant 5 pièces d'or

CORDWELLYN

Humain Guerrier 9
Humanoïde (humain) de taille M
Dés de vie : 9d10+18 (75 pv)
Initiative : +1
Vitesse de déplacement : 9 m
Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 naturelle)
Bonus de base à l'attaque/lutte : +9/+12
Attaque : *épée longue* +3 (+16 corps-à-corps, 1d8+8/17-20)
Attaque à outrance : *épée longue* +3 (+16/+11 corps-à-corps, 1d8+8/17-20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : —
Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +7
Caractéristiques : For 17, Dex 13, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 16
Compétences : Bluff +9, Détection +4, Diplomatie +9, Équitation +8, Escalade +5, Intimidation +9, Natation +8, Perception auditive +4, Psychologie +6, Saut +5
Don : Arme de prédilection (*épée longue*), Attaque en rotation, Attaque éclair, Esquive, Endurance, Science du critique (*épée longue*), Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (*épée longue*), Volonté de fer
Facteur de puissance : 9
Alignement : Loyal Mauvais
Équipement : *épée longue* +3, *amulette d'armure naturelle* +2, *bracelets d'armure* +6, *cape d'elfe*, *anneau de barrière mentale*, bourse contenant 10 pièces de platine, 18 pièces d'or et 13 pièces d'argent

AELRIC

Humain Guerrier 6
Humanoïde (humain) de taille M
Dés de vie : 6d10+18 (65 pv)

Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m
Classe d'armure : 21 (+2 Dex, +7 armure, +2 bouclier)
Bonus de base à l'attaque/lutte : +6/+8
Attaque : *épée longue* +2 (+11 corps-à-corps, 1d8+6/19-20)
Attaque à outrance : *épée longue* +2 (+11/+6 corps-à-corps, 1d8+6/19-20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : —
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +8, Vol +4
Caractéristiques : For 15, Dex 15, Con 17, Int 13, Sag 10, Cha 14
Compétences : Dressage +4, Diplomatie +6, Équitation +7, Escalade +5, Intimidation +5, Natation +4, Perception auditive +2, Psychologie +2, Saut +4
Don : Arme de prédilection (*épée longue*), Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Science du désarmement, Spécialisation martiale (*épée longue*), Volonté de fer
Facteur de puissance : 6
Alignement : Loyal Bon
Équipement : *épée longue* +2, *cotte de mailles* +2, *écu en acier*, bourse contenant 2 pièces de platine et 7 pièces d'or

BRIGANDS DE VENYA

Humain Homme d'armes 1
Humanoïde (humain) de taille M
Dés de vie : 1d8+5 (10 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m
Classe d'armure : 16 (+2 Dex, +3 armure, +1 bouclier)
Bonus de base à l'attaque/lutte : +1/+3
Attaque : *épée courte* (+3 corps-à-corps, 1d6+2/19-20)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Particularités : —
Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +4, Vol +0
Caractéristiques : For 15, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 9
Compétences : Équitation +4, Escalade +4, Natation +4, Saut +4
Don : Esquive, Robustesse
Facteur de puissance : 1
Alignement : Neutre Mauvais
Équipement : armure de cuir cloutée, targe, *épée courte*

BARBARE ORQUE**Orque Barbare 1****Humanoïde (orque) de taille M****Dés de vie** : 1d12+3 (10 pv)**Initiative** : +0**Vitesse de déplacement** : 9 m**Classe d'armure** : 14 (+4 armure)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +1/+3**Attaque** : épée longue orque (+4 corps-à-corps, 1d8+3/ 19-20) ; ou javeline (+0 distance, 1d6+3)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales** : rage (1/jour)**Particularités** : déplacement accéléré, illettrisme, sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde** : Réf +0, Vig +4, Vol -1**Caractéristiques** : For 15, Dex 10, Con 16, Int 9, Sag 10, Cha 8**Compétences** : Dressage +1, Équitation +2, Escalade +3, Intimidation +0, Natation +3, Perception auditive +1, Survie +3**Don** : Vigilance**Facteur de puissance** : 1**Alignement** : Chaotique Neutre**Équipement** : armure d'écailles, épée longue orque, javeline

Les T'achmals ont les caractéristiques d'un barbare niveau 3 ou 4, les V'achmals ont les caractéristiques typiques des orques barbares mais possèdent en plus 3 ou 4 niveau d'adepte.

K'ARGACH**Humanoïde monstrueux de taille G****Dés de vie** : 4d10+12 (34 pv)**Initiative** : +2**Vitesse de déplacement** : 12 m**Classe d'armure** : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +3/+11**Attaque** : griffe (+6 corps-à-corps, 1d6+4)**Attaque à outrance** : 2 griffes (+6 corps-à-corps, 1d6+4) et morsure (+1 corps-à-corps, 1d8+2)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Particularités** : odorat**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +8, Vol +2**Caractéristiques** : For 18, Dex 14, Con 16, Int 5, Sag 12, Cha 6**Compétences** : Détection +7, Perception auditive +7**Don** : Pistage**Facteur de puissance** : 3**Alignement** : Neutre Strict

Odorat (Ext). Le K'argach peut détecter la présence d'un ennemi à une distance de 9 mètres grâce à son odorat, cette distance passe à 18 mètres si la cible est sous le vent, elle tombe à 4,50 mètres dans le cas contraire. Son flair ne permet pas à un k'argach de déterminer la position exacte de la cible, juste une direction générale. Finalement, un k'argach peut pister une cible en réussissant un jet de Sagesse (DD 10 pour une piste fraîche, avec un malus de 2 pour chaque heure passée).

ZOMBIS (4)**Mort-vivant de taille M****Dés de vie** : 2d12+3 (16 pv)**Initiative** : -1**Vitesse de déplacement** : 9 m**Classe d'armure** : 11 (-1 Dex, +2 naturelle)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +1/+2**Attaque** : coup (+2 corps-à-corps, 1d6+1)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Particularités** : limité à une seule action, traits des morts-vivants**Jets de sauvegarde** : Réf -1, Vig +0, Vol +3**Caractéristiques** : For 13, Dex 8, Con —, Int —, Sag 10, Cha 3**Compétences** : Détection +7, Perception auditive +7**Don** : Robustesse**Facteur de puissance** : 1/2**Alignement** : Neutre Strict**ARAIGNÉE GÉANTE (5)****Vermine de taille P****Dés de vie** : 1d8 (4 pv)**Initiative** : +3**Vitesse de déplacement** : 9 m**Classe d'armure** : 14 (+1 taille, +3 Dex)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +0/-6**Attaque** : morsure (+4 corps-à-corps, 1d4-2 plus venin)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Particularités** : toiles, traits des vermines, venin**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +2, Vol +0**Caractéristiques** : For 7, Dex 17, Con 10, Int —, Sag 10, Cha 2**Compétences** : Détection +7 *, Discrétion +14, Escalade +10, Saut -2 ***Don** : Attaque en finesse**Facteur de puissance** : 1/2**Alignement** : Neutre Strict

STRIGES (12)**Créature magique de taille TP****Dés de vie** : 1d10 (5 pv)**Initiative** : +4**Vitesse de déplacement** : 3 m, vol 12 m**Classe d'armure** : 16 (+2 taille, +4 Dex)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +1/-11**Attaque** : trompe (+7 contact au corps-à-corps, fixation)**Espace occupé/allonge** : 75 cm/0 m**Attaques spéciales** : absorption de sang, fixation**Particularités** : vision dans le noir (18 m), vision nocturne**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +2, Vol +1**Caractéristiques** : For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6**Compétences** : Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4**Don** : Attaque en finesse, Vigilance**Facteur de puissance** : 1/2**Alignement** : Neutre Strict**MANTE OBSCURE (3)****Créature magique de taille P****Dés de vie** : 1d10+1 (6 pv)**Initiative** : +4**Vitesse de déplacement** : 6 m, vol 9 m**Classe d'armure** : 17 (+1 taille, +6 Dex)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +1/+0**Attaque** : coup (+5 corps-à-corps, 1d4+4)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Attaques spéciales** : constriction (1d4+4), étreinte, ténèbres**Particularités** : vision aveugle (27 m)**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +3, Vol +0**Caractéristiques** : For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10**Compétences** : Discrétion +11, Perception auditive +5**Don** : Science de l'initiative**Facteur de puissance** : 1**Alignement** : Neutre Strict**GNOLLS (3)****Humanoïde (gnoll) de taille M****Dés de vie** : 2d8+2 (11 pv)**Initiative** : +0**Vitesse de déplacement** : 6 m**Classe d'armure** : 17 (+1 naturelle, +4 armure, +2 bouclier)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +1/+3**Attaque** : hache d'armes (+3 corps-à-corps, 1d8+2/x3) ; ou arc court (+1 distance, 1d6/x3)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Particularités** : vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde** : Réf +0, Vig +4, Vol +0**Caractéristiques** : For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8**Compétences** : Détection +3, Perception auditive +3**Don** : Attaque en puissance**Facteur de puissance** : 1**Alignement** : Chaotique Neutre**Équipement** : armure d'écailles, écu en bois, hache d'armes, arc court et 6 flèches**BANDITS****Humain Homme d'armes 1****Humanoïde (humain) de taille M****Dés de vie** : 1d8+2 (7 pv)**Initiative** : +2**Vitesse de déplacement** : 6 m**Classe d'armure** : 17 (+2 Dex, +4 armure, +1 bouclier)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +1/+3**Attaque** : épée longue (+3 corps-à-corps, 1d8+2/19-20) ; ou arc long (+3 distance, 1d8/x3)**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m**Particularités** : —**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +4, Vol +1**Caractéristiques** : For 15, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9**Compétences** : Dressage +1, Équitation +3, Escalade +4, Intimidation +1, Natation +3, Saut +1**Don** : Esquive**Facteur de puissance** : 1**Alignement** : Neutre Mauvais**Équipement** : armure d'écailles, targe, épée longue, arc long et 6 flèches, bourse contenant 1 pièce d'or et 10 pièces d'argent**BARRATH****Orque (mâle) Barbare 3****Humanoïde (orque) de taille M****Dés de vie** : 3d12+6 (32 pv)**Initiative** : +1**Vitesse de déplacement** : 9 m**Classe d'armure** : 18 (+1 Dex, +5 armure, +2 bouclier)**Bonus de base à l'attaque/lutte** : +3/+6**Attaque** : hache d'armes +1 (+7 corps-à-corps, 1d8+4/

x3) ; ou arc long (+4 distance, 1d8/x3)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : rage (1/jour)

Particularités : déplacement accéléré, esquive instinctive, illettrisme, sensibilité à la lumière, sens des pièges (+1), vision dans le noir (18 m)

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 17, Dex 12, Con 14, Int 11, Sag 10, Cha 10

Compétences : Dressage +2, Équitation +4, Escalade +5, Intimidation +6, Natation +5, Perception auditive +3, Saut +5, Survie +5

Don : Attaque en puissance, Enchaînement

Facteur de puissance : 3

Alignement : Chaotique Mauvais

Équipement : cuirasse, écu en acier, *hache d'armes* +1, arc long et 20 flèches

MORGRISSA

Humaine Prêtre 5

Humanoïde (humain) de taille M

Dés de vie : 5d8+15 (37 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 6 m

Classe d'armure : 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 bouclier)

Bonus de base à l'attaque/lutte : +3/+4

Attaque : *masse d'armes lourde* +1 (+5 corps-à-corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants

Particularités : sorts

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

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

Compétences : Art de la magie +4, Connaissances (religion) +3, Concentration +10, Détection +5, Diplomatie +5, Intimidation +5, Perception auditive +5, Premiers secours +6

Don : Expertise du combat, Science du croc-en-jambe

Facteur de puissance : 5

Alignement : Loyal Mauvais

Équipement : crevice, écu en bois, *masse d'armes lourde* +1

Sorts. Niveau de lanceur de sorts 5. *Sorts préparés* (5/4/3/2). 0 – *Dégâts superficiels, détection de la magie, lumière, résistance, soins superficiels* ; 1^{er} – *Bouclier de la foi, sanctuaire, soins légers, ténèbres* ; 2^e – *Aide, charme-personne, immobilisation de personne* ; 3^e – *Cécité, prière*.

Morgrissa est une prêtresse à la beauté glaciale avec de longs cheveux roux. Elle n'apprécie pas du tout sa mission actuelle, qu'elle trouve indigne d'une prêtresse de sa puissance. Alors elle passe sa frustration sur Allayn, Barrath et ses hommes. Morgrissa vénère Hel, la déesse de la mort et des enfers.

Pour aller plus loin...

Ce scénario prend place dans le monde de campagne des *Terres de Légendes* (un vieux monde de jeu issus des livres dont vous êtes le héros) ; si vous êtes intéressé, envoyez moi un [petit mail](#) et je vous le ferai parvenir sous forme de PDF.

Une aide de jeu sur l'Île d'Elleslande est disponible sur le site de [D.n.D](#) sous le titre : [Les Terres du Nord](#). Vous y trouverez aussi une présentation du monde des [Terres de Légendes](#).

