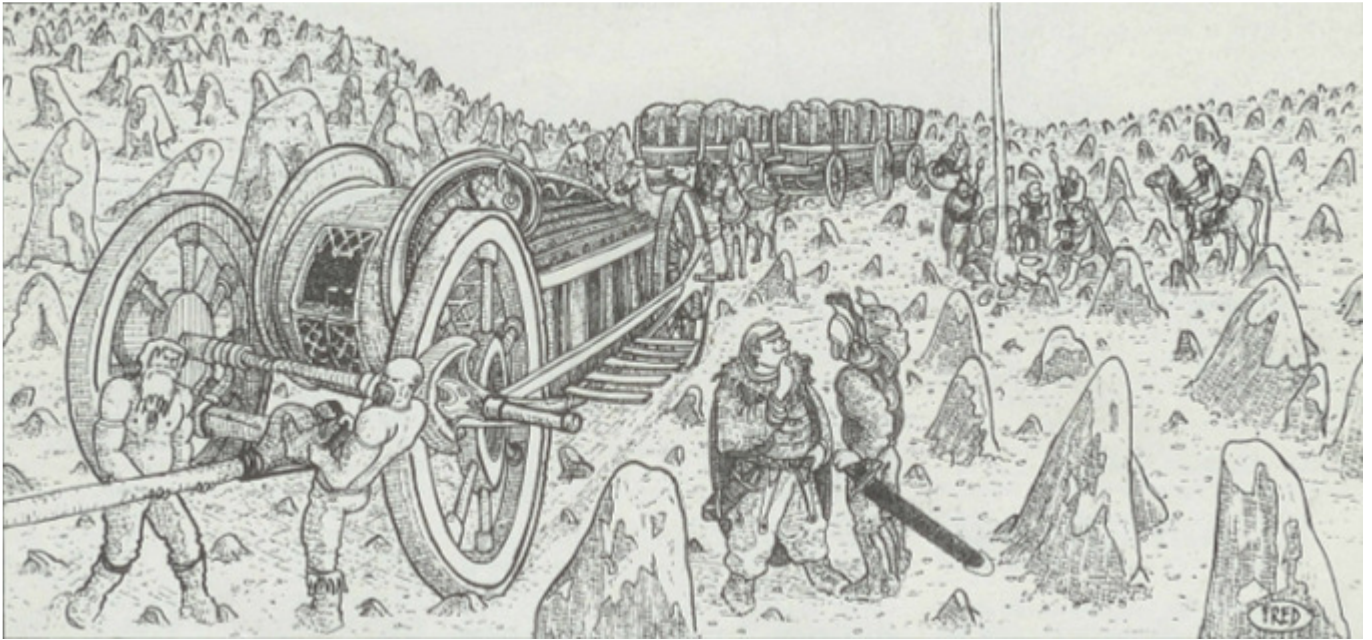




La Caravane Maudite

Scénario D&D N° 3

Scénario D&D pour personnages
de préférence d'alignements neutre ou mauvais.



Port-Ker, mois du Semeur. Les hirondelles se rassemblent sur les terrasses crénelées. Dans les jardins de la ville, les citronniers sont en fleurs, et les couples s'en vont par les allées, sous les feuillages mouillés de pluie.

Maître Jildaz quitte la maison des Armateurs sans laisser le moindre pourboire au portier. D'un pas pressé, il se dirige vers le caravansénil situé dans le faubourg nord de la ville.

Maître Jildaz n'est pas à Port-Ker pour profiter des charmes de la saison. Venu de Karam à la tête d'un convoi de bois d'ébène, d'ivoire et, de soie, il avait l'intention de louer des navires pour acheminer sa marchandise jusqu'à la cité d'Althor. Mais les armateurs de Port-Ker lui imposent des tarifs exorbitants, aussi décide-t-il de poursuivre sur Althor par voie de terre. Il devra mener sa caravane par une très ancienne route qui traverse steppes, montagnes et déserts. Il y a bien longtemps qu'un marchand n'a tenté ce voyage.

Aujourd'hui, tous les échanges entre Althor et Port-Ker se font par voie de mer.

Maître Jildaz renforce l'escorte du convoi par des aventuriers recrutés à Port-Ker: les

personnages des joueurs. Mieux payés que les autres mercenaires de la caravane, les PJs se partageront 1 000 Xolts (pièces d'or) plus un pourcentage à débattre sur les bénéfices de l'expédition. Ils seront chargés de toutes les tâches nécessitant « courage et esprit d'initiative ».

La caravane partira trois jours avant la première pleine lune du printemps pour un voyage « d'environ une semaine ».

OPTION: Furieux de voir maître Jildaz se passer de leurs services les armateurs de Port-Ker soudoient l'un des PJs. Ils lui offrent 500 Xolts s'il parvient à empêcher la caravane d'arriver à destination.

DESCRIPTION DE LA CARAVANE

Cinq chariots aux roues cerclées de fer s'alignent dans la cour du caravansénil. Tandis que les muletiers s'activent autour des attelages, maître Jildaz bavarde avec les soldats de l'escorte.

Dans un cliquetis de chaînes, le triple-corne franchit les portes de l'écurie.

- Admirez cet animal! dit orgueilleusement maître Jildaz. Je crois être le seul caravanier du Kersh à en posséder un.



Deux hommes se glissent entre les pattes du triple-corne pour lui ôter ses entraves. La bête lève la tête vers le ciel et pousse un long sifflement. Sa double crête dorsale se déploie pour recevoir les rayons du soleil.

Une berline débouche sur l'esplanade. Le cocher calme de la voix les chevaux que la présence du triple-corne inquiète et mène son attelage au pas. Un treillis de bois protège les fenêtres du véhicule, de sorte qu'il est impossible de voir à l'intérieur.

- Une demoiselle de haute noblesse se trouve dans ce chariot, dit maître Jildaz aux mercenaires. Aussi longtemps qu'elle voyagera avec nous, vous surveillerez votre langage. Il faudra également rayer certains chants de marche de votre répertoire.

D'autres voyageurs sont autorisés à se joindre au convoi : un groupe de moines pèlerins, un vieux paysan et son fils qui vont dans le nord recueillir un héritage.

Demoiselle ILWINA est promise depuis sa naissance au duc Alarios de Sünter Galifax, dont les domaines s'étendent à quelques lieues de la cité d'Althor.

Le père d'Ilwina est un vieil aristocrate de Port-Ker. Son grand âge lui a fait perdre le sens des réalités. Maître Jildaz la persuadé que sa fille bien-aimée ne supporterait pas les fatigues d'un voyage par mer. Pour 1 500 Xolts, il s'est engagé : à la conduire chez son futur époux. Maître Jildaz est un homme avide et irresponsable.

LES MOINES ne sont pas d'inoffensifs pèlerins, mais des adorateurs fanatiques d'Agûn-Ydnuktur. La route que prend la caravane passe à proximité d'un temple consacré à ce dieu. Ils projettent d'y entraîner Ilwina pour la sacrifier sur l'autel millénaire.

Les moines sont prêtres assassins de niveau 5. Chacun dissimule sous son froc une griffe d'acier montée sur un manche en bois (seuls les adorateurs d'Agûn utilisent cette arme).

LE VIEUX PAYSAN s'est bien gardé de dire à maître Jildaz que son fils est atteint de lycanthropie. Tous les soirs, le vieillard emmènera son chariot à l'écart et enchaînera le jeune homme afin de prévenir les effets désastreux d'une crise. Il refusera d'expliquer pourquoi il s'éloigne du camp. Si l'on insiste, le vieux paysan rappellera qu'il a acheté sa place dans la caravane, qu'il n'est ni un mercenaire ni

un muletier, et n'a par conséquent de comptes à rendre à personne.

LOUP GAROU : Pv : 20, CA : 17, dégâts 1D6+3.

LA TOUR DU TROLL

Après avoir traversé les vignes et plantations des environs de Port-Ker, la caravane s'engage sur la Vieille Route. La chaussée est couverte de pavés aux formes irrégulières, si parfaitement ajustés que la lame d'un couteau ne pourrait se glisser entre eux.

La route quitte la verte frange côtière et s'enfonce dans la steppe.

Des rafales de vent courbent les arbustes qui s'accrochent au sol aride. Bien que la saison soit peu avancée, la chaleur incommode les voyageurs.

Maître Jildaz, inquiet, montre aux PJss une troupe de cavaliers nomades qui

galope dans le lointain. Rires et plaisanteries se taisent. On n'entend plus que grincements d'essieux et claquements de sabots.

Le convoi s'arrête devant une barrière rocheuse que la route franchit par un étroit corridor. Une tour massive en contrôle le passage. Maître Jildaz ordonne aux PJs d'explorer la construction.

En s'approchant de la tour, les PJs entendent un fort bourdonnement. Ils franchissent la porte, simple ouverture creusée dans un mur de terre séchée. Le sol est jonché de carcasses de moutons. Un essaim de mouches multicolores tourbillonne sur le charnier.

La femelle troll, qui occupe les lieux, s'est réfugiée au premier étage. Elle ne pense qu'à défendre ses petits et ne présente aucun danger pour la caravane. Les PJs éviteront un combat inutile en restant quelques instants dans la pièce du bas, puis en sortant dire à maître Jildaz qu'ils ont fouillé la tour de fond en comble.

TROLL : Pv : 63, CA 16, dégâts 1d6+6

SHASH - LAGASH

Shash-Lagash (30 habitants et quelques moutons faméliques) est une étape obligée sur





la route d'Althor: le village est construit autour du dernier puits au sud des Montagnes Interdites.

Les maisons de Shash-Lagash ont des murs épais, des portes étroites, de minuscules fenêtres. Ses habitants parlent un patois guttural et affectent de ne pas connaître le Kersh (langue commune).

Les caravaniers installent le camp à la sortie du village. On mène les bêtes à l'abreuvoir, puis on installe l'enclos où elles passeront la nuit.

Les mercenaires de l'escorte entourent le chariot qui transporte l'alcool et mettent un tonneau en perce. Maître Jildaz demande aux PJs d'intervenir : la distribution doit être limitée à un gobelet par homme.

Arnulf, un vieux soudard, réplique qu'il s'arrêtera de boire quand il n'aura plus soif. Il défie les PJs de l'en empêcher. Les soldats murmurent, les conducteurs d'attelages observent en silence.

ARNULF: guerrier 3^e niveau, force 19 (+ 4), CA : 17, 1,80 m pour 110 kg. Les autres soldats de l'escorte sont de niveaux 1 ou 2.

Les PJs ne doivent pas hésiter à tirer l'épée contre Arnulf. En dépit des apparences, ses camarades ne le soutiendront pas. Une attitude ferme leur rappellera qu'ils sont payés pour obéir.

Si les PJs se laissent intimider, le repas du soir dégénère en beuverie. Quelques soldats éméchés « visitent » une maison et « taquinent » une villageoise. Les habitants de Shash-Lagash ripostent en attaquant la caravane.

En cas de mêlée générale, nous conseillons au maître du jeu de réserver ses jets de dés aux actions dans lesquelles les PJs sont personnellement engagés. On estimera globalement les pertes des autres membres de la caravane et des adversaires qui leur sont opposés.

LE CADAVRE SUR LA ROUTE

Une couche de cendre noire recouvre la Plaine de la Désolation. Aucune vie, ni sur la terre, ni dans le ciel. Depuis longtemps déjà, les vautours qui suivaient la caravane se sont enfuis à tire d'aile.

Loin vers le nord, on aperçoit les ruines d'étranges tours coniques. Ces tours sont les vestiges du temple d' Agûn Ydnuktur.

A trente kilomètres de Shash-Lagash, les caravaniers trouvent un cadavre étendu sur le ventre, la peau marbrée de taches violettes. Il tient dans la main droite une tabatière de métal, ouverte et vide.

Ce cadavre est celui de Yelusan Ilbach, un coreligionnaire des moines de la caravane. Yelusan partit d'Althor pour effectuer un pèlerinage au temple d'Agûn. Tout près du but, il se trouva à court d'eau et de vivres. Il se souvint alors des préceptes de sa religion:

- se suicider est la meilleure façon de mourir.
- il convient d'entraîner dans sa mort le plus grand nombre d'hommes possibles.

Yelusan libéra sa mygale apprivoisée et se laissa mordre. Si l'on retourne son corps, la peau de son ventre éclatera en libérant la progéniture de la mygale: une centaine d'araignées minuscules.

POISON DE LA MYGALE POURPRE: Jet de vigueur à - 3. Raté: Mort instantanée. Réussi: Perte de 2d6 PV par jour jusqu'à la mort du personnage ou l'imposition du sort: « Neutralisation du Poison ».

LA PLAINE DE LA DÉSOLATION, APRÈS LE COUCHER DU SOLEIL

Une lune gibbeuse monte dans le ciel. Les hommes disposent les chariots en cercle et allument des feux de camp. Ils renoncent bientôt à les entretenir car de violentes bourrasques couchent les flammes à l'horizontale. La poussière s'infiltré partout: on la respire, on la mange, on la boit.

Dès que le camp est endormi, les moines exécutent un plan mûri de longue date. Ils se glissent furtivement vers le chariot d'Ilwina. Cocher, garde et dame de compagnie sont promptement assassinés. Tandis que frère Médéric entraîne Ilwina vers le temple, ses complices organisent une mise en scène pour protéger sa fuite.

Frère Nicetas se tranche la gorge. Frère Pandolphe se lacère le visage et se creve un oeil.

- Un monstre vient d'enlever notre demoiselle ! dit Pandolphe aux PJs qui accourent, attirés par le bruit. Nous avons tenté de la défendre, mais le monstre s'est enfui, emportant frère Médéric et demoiselle Ilwina.

Et le moine montre de la main la direction opposée à celle du temple.

Les PJs comprendront-ils ce qui s'est réellement passé ? La présence d'un loup garou dans la caravane risque de les entraîner sur une fausse piste.

LES MONTAGNES INTERDITES

Une ligne de falaises blanches barre l'horizon. La caravane approche des Montagnes Interdites. Maître Jildaz, qui craint les



embuscades, envoie les PJ's en reconnaissance. Arrivés au pied des falaises, les personnages doivent faire un choix : la route principale s'enfonce entre deux parois crayeuses, très hautes et rapprochées. Il est possible d'éviter ce défilé en empruntant une route qui escalade la montagne en s'accrochant à la falaise.

LA ROUTE DU DÉFILÉ

De gros rochers sont tombés sur la route. Les montures des PJ's parviennent à se glisser entre les blocs, mais un chariot ne passera pas. Si la caravane prend ce chemin, elle devra utiliser la force du triple-corne ou celle des attelages pour dégager la voie.

Un tunnel creusé dans la montagne prolonge le défilé. Les chevaux renâclent devant l'entrée. Il faut les prendre par la bride pour les contraindre à avancer.

Cinq cents mètres plus loin, la paroi gauche du tunnel s'incurve pour former une grande niche. Un puits percé à travers la roche envoie un rayon de lumière sur une vasque hexagonale, sans doute destinée à recueillir les eaux de pluie.

Sur le bord de la vasque est perchée une créature à corps de lion et à tête de femme. Quand elle aperçoit les voyageurs, un sourire découvre ses longues dents jaunes. Elle demande :

- Connaissez-vous le jeu ? Où dois-je vous en expliquer les règles ?

La sphinge pose aux PJ's l'une des énigmes suivantes (sinon allez dans Devinettes sur DnD, dans Scénario, lieux, aides :

LE GRAIN DE RAISIN

Jaune pâle ou rouge profond,
Toujours attaché à mes frères
Le soleil et la terre sont mon père et ma mère
Je deviendrai après ma mort
Le réconfort du cœur et l'oubli des tourments

L'OMBRE

La lumière est ma force ;
Chaque jour je renais avec elle
On aime ma fraîcheur pour s'y reposer
On craint les ennemis que je pourrais cacher

LA LUNE

La mer est mon vassal, la terre mon suzerain,
Et le ciel l'océan où je me meus
Parfois blanche et parfois noire, éternellement
changeante

Je fais hurler les bêtes mais je peux aussi bien
Berce le cœur des hommes ou inspirer la nuit.

Si les PJ's répondent correctement, il se peut que la sphinge les attaque tout de même. elle reçoit si peu de visite ! Doit-elle renoncer à un bon repas sous prétexte que les joueurs sont doués pour les devinettes ? SPHINGE: HP 50, CA 21, dégât 2-8/2-8.

Au sortir du tunnel, la route enjambe un précipice vertigineux. Elle contourne une montagne dont le sommet évoque les pointes d'un trident et atteint le Carrefour des Cinq Routes.

LA ROUTE DU HAUT PLATEAU

La route grimpe à flanc de paroi sur un kilomètre puis traverse un plateau d'une aridité désolante. Seules quelques vigoureuses orties rouges parviennent à pousser sur le sol rocailleux.

La route passe devant un cairn de pierres blanches et descend le versant nord du plateau. Des murets de soutènement, vestiges d'anciennes cultures en terrasse, s'étagent sur la pente. On aperçoit les ruines de fermes, de granges et de citernes.

Des aboiements éclatent derrière un mur effondré. Trois chiens aux yeux luisants comme la braise courent vers les PJ's. Ils poursuivent un bébé rat qui passe sous les jambes des chevaux et se réfugie sur une borne plantée au bord de la route.

- A l'aide ! Gémit le rat. Sauvez-moi, nobles voyageurs !

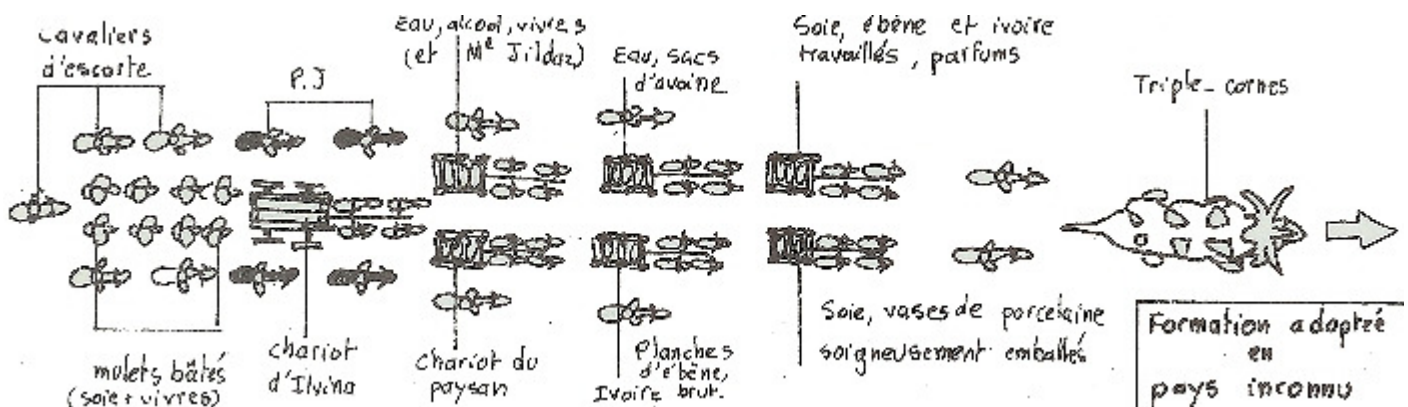
CHIENS: Pv : 10, CA : 15, dégâts 1d4+1.

Il y a dix générations d'hommes et cent générations de rats, les habitants des fermes abandonnèrent leurs demeures pour s'en aller dans le nord. Quelques temps plus tard, un magicien nommé Alson le misanthrope s'établit dans la région. Il pensait avoir trouvé l'endroit idéal pour se consacrer à l'étude en toute tranquillité.

Or, une grande famine affligeait les rats du pays depuis le départ des fermiers. En l'absence du magicien, ils s'introduisirent dans sa bibliothèque.

Quand Alson vit ses livres précieux réduits en charpie, il vomit des imprécations et lâcha sur les coupables trois féroces chiens ratières.

Le magicien abandonna sa bibliothèque pour se retirer dans une méchante cabane. Il n'en sort jamais et se désintéresse complètement de ses chiens, des rats, et du monde extérieur.



SI LES PJs VIENNENT EN AIDE AU JEUNE RAT, ce dernier les conduira dans la bibliothèque dévastée où ils seront reçus par le Roi des Rats. Le Roi des Rats possède cinq têtes et cinq corps réunis par leurs queues inextricablement emmêlées. Il siège sur la couverture d'un énorme libram. Ses sujets pointent leurs museaux hors des étagères de la bibliothèque. Les cinq bouches du Roi parlent à l'unisson - Vous avez rendu un service à notre peuple, nous vous en rendrons un autre. Apprenez qu'à moins d'une lieue d'ici habite Alson le susceptible. C'est un homme de grand pouvoir. Surtout ne passez pas devant sa cabane sans lui faire une visite de politesse. Alson serait terriblement vexé. Il pourrait ordonner aux rochers de se détacher de la montagne pour vous écraser

Le Roi sait fort bien qu'Alson déteste être dérangé. Il espère contraindre les PJs à le combattre et à le tuer.

SI LES PJs FONT PASSER LA CARAVANE PAR LA ROUTE DU HAUT PLATEAU, les rats y verront l'occasion d'émigrer vers un pays plus hospitalier. Ils s'introduiront dans les chariots et feront leurs nids dans la soie. Si les PJs ont sauvé la vie du bébé rat, ce dernier les prévendra de ce qui se trame. Dans le cas contraire, les caravaniers auront une mauvaise surprise le jour où ils déchargeront les chariots.

LA CABANE DU MAGICIEN

En retrait de la route, une cabane aux murs de boue séchée occupe le sommet d'une butte. Le sentier qui mène à la porte, serpente entre des buissons d'orties rouges.

Les voyageurs tirent le cordon pendu devant l'entrée. Une sonnerie de cloche digne d'une cathédrale retentit à l'intérieur. Quelqu'un descend un escalier en courant. On parcourt un couloir à grandes enjambées, trois portes claquent successivement. On manœuvre un

treuil. Est-ce une herse que l'on soulève ?

Enfin, la porte s'ouvre en grinçant...

... Alson le misanthrope se tient dans l'encadrement. Il est vêtu de noir, car il porte encore le deuil de sa bibliothèque.

Jeter un dé 6 pour préciser son humeur.

1. SOMBRE MELANCOLIE : Alson utilisera de préférence les sorts suivants: Sommeil profond (N°3) - Confusion (N°4) - Possession (N°5) - Passe muraille (N°5) - Défense magique (N°6).
2. IRRITATION : Désespoir foudroyant (N°4) - Métamorphose provoquée (N°4) - Malédiction (N°4) - Débilité (N°5) - Convocation de Monstres (N°5) - Pétrification (N°6).
- 3-4. COLERE FROIDE : Bourrasque (N°3) - Frayeur (N°4) - Mur de glace (N°4) - Animation des morts (N°5) - Cône de froid (N°5) - Transmutation de la pierre en boue (N°5) - Cercle de mort (N°6).
- 5-6. RAGE FOLLE : Boule de feu (N°3) - Mur de feu (N°4) - Brume mortelle (N°5) - Chien de garde (5) - Convocation de Monstres V (Elémentaire) (N°5) - Téléportation (N°5) - Désintégration (N°6).

Alson est un magicien du 12^o niveau.

LE CARREFOUR DES CINQ ROUTES

A quelques kilomètres de la cabane du magicien, la route du haut plateau rencontre - la route du défilé qui se poursuit vers le nord en direction d'Althor.
- deux mauvais chemins qui partent respectivement vers le nord-est et le sud-ouest.

Le premier traverse les montagnes par la Vallée des Cauchemars puis descend vers le Désert de Feu. Le second va se perdre dans une steppe infestée de lézards carnivores.



LE BORD DE LA FAILLE

Une faille large de 6 kilomètres sépare les Montagnes Interdites de la Barrière de Karash.

La route débouche sur un plateau qui s'étend jusqu'au bord du précipice, puis elle enjambe la faille sur un pont aux arches serrées. Une hôtellerie en ruine se dresse à l'entrée du pont. A cette époque de l'année, 20 à 40 nomades originaires des steppes de Karash campent dans la cour de l'hôtellerie. Ce sont des pasteurs, mais aussi de fiers guerriers qui ne laissent jamais une offense impunie.

Leurs troupeaux broutent l'herbe qui pousse au bord du précipice. Les bêtes seront prises de panique à la vue du triple-corne. Si personne n'a prévenu les bergers de l'arrivée de la caravane, une catastrophe risque de se produire.

LE PONT

Le pont domine d'une centaine de mètres une étendue plate et grise, coupée de crevasses dont les bords se soulèvent comme ceux d'une plaie infectée.

Jadis, les eaux d'une mer intérieure venaient battre les piliers du pont. Ceux qui ont de bons yeux distinguent les carcasses de monstres marins couchées sur la plaine grise. Le tablier du pont s'est effondré entre le 12ème et le 13ème pilier. Il a été remplacé par une passerelle de bois.

Le charpentier de la caravane examine l'ouvrage d'un œil critique :

- C'est du beau travail, mais c'est vieux. Et nos chariots sont très lourds...

- Le pont tiendra bien ! S'impatiente maître Gildaz. Il suffit d'y aller doucement.

La passerelle a vingt chances sur cent cumulatives de s'effondrer au passage de chaque chariot (10 % seulement s'ils ont été vidés de leur chargement - Compter le triple-corne comme un chariot plein).

On peut résoudre le problème de plusieurs façons, par exemple en démontant un chariot et en utilisant ses planches pour renforcer la passerelle. Les PJ's devront non seulement trouver l'idée, mais encore persuader maître Gildaz de consacrer quelques heures à des travaux de charpente.

Si l'ouvrage s'effondre, les caravaniers qui resteront du mauvais côté auront une explication pénible avec les nomades : la destruction de la passerelle oblige ces derniers à faire un détour de cent kilomètres pour regagner la steppe de Karash.

KARASH

Au nord du pont, la route passe sous une arche qui porte une inscription rédigée dans la langue archaïque du Kersh :

« Moi, Ilgibad de Mel-Brekor, j'ai construit ce pont et je l'ai fait assez solide pour qu'il dure jusqu'à la fin des temps. »

La route suit le fond d'une vallée qui s'élargit en descendant vers le nord. Elle débouche sur une plaine aux tons ocres et brûlés, bordée à l'ouest par les eaux du Golfe d'Althor, au nord par une chaîne de basses collines.

Au-delà des collines, le pays perd progressivement son caractère sauvage.

De hautes constructions aux toits de tuiles noires s'élèvent à l'est de la route. Ce sont les maisons de Neldorad, village peuplé par les fous que le gouvernement d'Althor exile dans la région.

Puis la caravane traverse une bourgade que les tribus de Karash ont pillée à maintes reprises. Une maison sur trois est intacte, le reste n'est que décombres. Des porcs domestiques cherchent leur pitance au milieu des ruines. La prairie remplace la steppe. Champs cultivés, haies, bosquets de chênes verts apparaissent dans le paysage.

A partir du village fortifié de Yulna, la caravane entre sur les terres du duc Alarios.

LE RETOUR VERS LA CIVILISATION

Une borne annonce aux voyageurs que la cité d'Althor est proche. Les mercenaires entonnent une chanson où il est question de retour au foyer et de filles qui attendent à la fenêtre. Dans les champs, les laboureurs arrêtent leur charrue au milieu d'un sillon pour regarder passer la caravane.

Une troupe de cavaliers s'avance sur la route. Ils ont fière allure, avec leurs manteaux écarlates et leurs lances aux fers brillants. Prévenu par ses paysans de l'arrivée de la caravane, le duc Alarios de Sünter Galifax vient à la rencontre de sa fiancée.



S'il est arrivé malheur à demoiselle Ilwina, maître Jildaz et les PJs risquent leurs têtes. Le duc ne les épargnera que s'ils sont en mesure de lui livrer les vrais coupables.

DANS LA CITE D'ALTHOR, maître Jildaz visite les négociants afin de vendre ses marchandises (ou ce qu'il en reste) ainsi que les chariots, les mulets et le triple-corne. Dès que l'affaire sera conclue, il quittera Althor par le premier bateau.

Les PJs doivent surveiller leur employeur de

près s'ils veulent être payés.

OPTION 1 : Maître Jildaz décide de faire assassiner les PJs pour ne pas leur payer leur salaire.

OPTION 2 : La guilde des Armateurs de Port-Ker poursuit maître Jildaz et les PJs de sa rancune tenace. Elle ordonne à ses agents althoriens de les capturer ou de les tuer. S'il veut animer la fin de la partie, le maître du jeu peut combiner les deux options.

Le chariot d'Ilwina est conçu pour qu'elle n'ait pas à en sortir tant que sa dame de compagnie assure son service.

Le monde extérieur inspire à Ilwina une terreur panique : elle n'a jamais franchi les portes du palais familial avant ce voyage. Brutalement tirée hors de son chariot, elle a de fortes chances de devenir folle. Ilwina possède trois choses auxquelles elle tient par dessus tout : son chat noir, un manuscrit orné d'enluminures intitulé « les Merveilles de la Terre », un coquillage nacré de la grosseur d'une tête humaine. Chat, livre et coquillage l'aident à recréer son univers personnel à l'intérieur du chariot.

Les triple-cornes vivent à l'état sauvage dans le lointain pays de Nazadek. Maître Jildaz a acheté le sien sur le port de Karam. Il compte le revendre très cher dans la cité d'Althor.

TRIPLE-CORNE : HD : 9, CA : 17 ; Dommages : 3d4/ Charge : 3d8

Le triple-corne allie la sobriété du chameau à la force de l'éléphant.



DURÉE DU VOYAGE		
Faubourgs de Port-Ker	Tour du Troll	5 heures
Shash-Lagash	Dernier puits au sud des Montagnes Interdites	3 heures
Montagnes Interdites (versant Sud)		12 heures
Carrefour des Cinq Routes (par la route du défilé)		4 heures
Carrefour des Cinq Routes (par la route du plateau)		7 heures
Hôtellerie abandonnée	citernes	1/2 heure
Le pont (extrémité nord)		1 heure
Neldorad	premier puits au nord des montagnes	6 heures 1/2
Slimberach		1 heure
Yulna	Possibilité d'acheter du fourrage et de la nourriture	1 heure 1/2
Althor		7 heures
La caravane avance au pas des muletiers qui tiennent leurs bêtes par la bride, soit environ 5 km/h sur terrain plat.		

LES NOMADES

Contrairement à ce que l'on imagine à Port-Ker, le brigandage n'est pas la seule occupation des nomades de la steppe : à l'occasion, les pillards se font commerçants.

Ils proposeront aux caravaniers la viande et la laine de leurs troupeaux, ainsi que du crottin séché (excellent combustible pour le feu de camp).

Peut-être les PJs auront-ils l'honneur d'être invités sous la tente d'un chef. Les nomades offrent une hospitalité généreuse, mais ils ne supportent pas que leurs invités se tiennent mal.

Celui qui oublie de roter entre deux plats et de lécher son écuelle à la fin du repas passe pour un singulier malappris. Signalons encore que la viande doit se prendre à pleines mains et se déchirer avec les dents utiliser un couteau est une manière de défier le maître des lieux.

Heurter la poutre du seuil, s'appuyer contre le mat de la tente, plonger un couteau dans le feu, cracher ou vomir par terre n'est pas seulement manquer aux convenances mais violer un interdit magique. La loi du désert ordonne la mort du coupable. La tente où le sacrilège a été commis est brûlée avec tous les objets qu'elle contient.



LES PLANTES DANGEREUSES

Un peu de terre entre deux rochers et trois pluies dans l'année : L'HERBE DE SUAN n'a pas besoin de plus pour croître et prospérer. Un cheval qui broute cette graminée roussâtre et manque son jet de sauvegarde, est pris d'un accès de folie furieuse 10-40 minutes après l'ingestion. La bête exécute une série de bonds désordonnés, puis se roule sur le sol en battant l'air de ses sabots. La crise passée, le cheval peut de nouveau être monté, cependant :

- quatre fois sur dix une nouvelle crise survient dans les vingt-quatre heures.
- la bête a pris goût à l'herbe de Suan et ne manquera pas une occasion d'en manger encore.

L'ORTIE ROUGE sécrète un poison urticant d'une rare violence. La brûlure est si douloureuse qu'elle peut entraîner la mort par arrêt du cœur (jet de vigueur avec un bonus de + 2 si la peau est protégée par un vêtement. Raté : mort du personnage, réussi : 1 d 4 HP de dommage).

POUR ROMPRE LA MONOTONIE DE LA ROUTE, jeter un dé 8 et consulter la table ci-dessous.

Dans les Montagnes Interdites et la Plaine de la Désolation on se contentera de jeter un dé 4.

1. Demoiselle Ilwina met le feu à son chariot en renversant un brûleur à parfum. Quel personnage courageux plongera dans les flammes pour la sauver ?
2. Trois mercenaires désertent pendant la nuit. Ils emmènent de l'eau, des vivres et dix mulets chargés de marchandises précieuses.
3. Un PJ s'écarte de la caravane pour satisfaire un besoin naturel. Tandis qu'il s'accroupit sur le sable, un serpent venimeux rampe vers lui...
4. La pleine lune brille sur le camp. A la suite d'une crise particulièrement violente, le fils du paysan brise ses entraves et mord son père à la gorge. Quelle sera sa prochaine victime ?
5. Un homme nu est attaché par quatre piquets sur le sol brûlant de la steppe : voici de quelle manière les tribus Bakuhur punissent les coupables d'adultère. Délivrer l'homme, c'est s'attirer la haine de ceux qui l'ont condamné. Rappelons que les nomades sont d'excellents pisteurs.
6. Un marchand ambulant demande à se joindre à la caravane. Il se plaint d'avoir été maltraité par les nomades.

A la première étape, il monte une tente et hisse un pavillon de soie jaune sur lequel on lit : «Elber Alkaselzer, marchand». Le pavillon agit comme un sort suggestion, d'autant plus efficace que la victime a de l'argent. Si un personnage rate son PJs, il se mettra à acheter n'importe quoi. Toutes les marchandises exposées sous la tente sont corrompues ou frelatées, mais les clients ne s'en aperçoivent pas avant que le marchand ait pris le large. On comprend pourquoi les nomades ont rossé maître Alkaselzer.

7. Un homme rejoint la caravane à bride abattue. Il est de petite stature, ne porte pas d'armes, et semble absolument inoffensif. L'affolement se lit sur son visage. Il affirme être poursuivi par des tueurs.

L'homme a dérobé une pierre consacrée au dieu Set dans un temple de Port-Ker. Le grand prêtre a lancé quatre assassins à ses trousses. S'ils ne sont pas revenus d'ici deux jours, le prêtre, de dépit, jettera une malédiction sur le porteur de la pierre (nous suggérons quelque horrible maladie contagieuse).

8. Un ermite s'est retiré au plus profond du désert. Il habite au centre d'un cercle de pierres qu'il a dressé pour se protéger du vent. Quand les caravaniers l'aperçoivent, il soigne un petit lézard bleu en lui prodiguant des caresses et de douces paroles. L'ermite, qui est prêtre 7^o niveau, peut guérir bien des maladies et soulager bien des souffrances. Hélas ! Seuls les personnages d'alignement bon peuvent venir à lui.

OPTION : L'ermite soigne également les personnages d'alignement neutre. Si, dans les deux jours qui suivent sa rencontre avec l'ermite, le personnage commet une action mauvaise, les effets de la guérison sont annulés.



IL EST QUATRE HEURES DU MATIN... Le MJ fatigué peste intérieurement contre les joueurs qui accumulent erreur sur erreur. Comment terminer la partie d'une manière rapide et spectaculaire ?

EN PLAINE : Un nuage de poussière couvre l'horizon. Le sol tremble sous les sabots de chevaux innombrables : les guerriers de la Horde de Sang partent à la conquête du monde. Pas de quartiers ! Un homme qui ne meurt pas au combat est un homme damné !

EN MONTAGNE : La caravane progresse péniblement. Soudain, une voix gronde entre les falaises

« Divin Agûn ! Accepte en sacrifice ma vie et les leurs ! »

Les PJ's lèvent la tête. Sur la crête se profilent dix silhouettes encapuchonnées. Un grand prêtre du Culte Noir se prépare à mettre fin à ses jours. Ses disciples l'accompagnent pour avoir le privilège de mourir avec lui. Le grand prêtre écarte les bras vers le ciel et la montagne explose sous ses pieds.

Bestiaire :

Loup-garou

Loup-garou, forme humaine
Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M
Dés de vie : 1d8+1 plus 2d8+6 (20 pv)
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 17 (+2 naturelle, +2 chemise de mailles, +1 rondache), contact 10, pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +2/+3
Attaque : épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1/19-20) ; ou arbalète légère (+2 distance, 1d8/19-20)
Attaque à outrance : morsure (+5 corps à corps, 1d6+3) griffes (+4 corps à corps, 1d4+2)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : croc-en-jambe, transmission de lycanthropie
Particularités : empathie avec les loups, odorat, transformation, vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +6, Vol +2
Caractéristiques : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 8
Compétences : Déplacement silencieux +2, Détection +1, Discrétion +1, Dressage +1, Perception auditive +1, Survie +2
Dons : Arme de prédilection (morsure), Discret, Pistage (S), Science de l'initiative, Volonté de fer (S)
Environnement : forêts tempérées
Organisation sociale : solitaire, couple, meute (6-10) ou groupe (2-4 plus 5-8 loups)
Facteur de puissance : 3
Trésor : normal
Alignement : toujours chaotique mauvais
Sous forme humanoïde, le loup-garou n'a pas

de caractéristique particulière.

Combat

Sous forme animale, le loup-garou peut faire tomber son adversaire comme n'importe quel loup. Sous forme hybride, il utilise généralement ses armes naturelles, même s'il lui est possible de se servir d'une arme manufacturée et de sa morsure en guise d'attaque secondaire.

Croc-en-jambe (Ext). Un loup-garou sous forme animale qui parvient à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +2 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact et ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup-garou.

Transmission de lycanthropie (Sur). Tout humanoïde ou géant mordu par un loup-garou sous forme animale ou hybride doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de contracter à son tour la lycanthropie.

Empathie avec les loups (Ext). Communication avec les loups et les loups sanguinaires. Bonus racial de +4 aux tests relevant du Charisme contre les loups et les loups sanguinaires.

Transformation (Sur). Le loup-garou peut prendre la forme d'un loup ou celle d'un hybride bipède.

Compétences. * Sous forme de loup ou d'hybride, le loup-garou bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Le loup-garou présenté ci-dessous est un homme d'armes humain de niveau 1. Il s'agit d'un lycanthrope naturel qui exploite les valeurs



de caractéristique de base suivantes : For 13, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 8.

Troll

Géant de taille G
Dés de vie : 6d8+36 (63 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
Classe d'armure : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14
Attaque de base/lutte : +4/+14
Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d6+6)
Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+6) et morsure (+4 corps à corps, 1d6+3)
Espace occupé/allonge : 3 m/3 m
Attaques spéciales : éventration (2d6+9)
Particularités : odorat, régénération (5), vision dans le noir (27 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +11, Vol +3
Caractéristiques : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6
Compétences : Détection +6, Perception auditive +5
Dons : Pistage, Vigilance, Volonté de fer
Environnement : montagnes froides (scrag : milieux aquatiques froids)
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance : 5
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais

Ce monstre se déplace debout, mais voûté. Sa démarche est pataude et, quand il se met à courir, ses longs bras traînent au sol. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'être très agile. À l'âge adulte, il atteint généralement les 2,70 mètres pour un poids de 250 kilos. Les femelles sont légèrement plus grandes que les mâles. La peau caoutchouteuse du troll est grise, verte et grise ou vert olive comme un tapis de mousse. Leur chevelure est le plus souvent vert foncé ou gris terne.
Les trolls parlent le géant.

Combat

Le troll ne craint pas la mort. Il se rue au combat sans la moindre hésitation, frappant quiconque se dresse en travers de son chemin. Même face à du feu, il tente de contourner l'obstacle pour poursuivre le combat.
Éventration (Ext). Si le troll réussit deux attaques de griffes, il lacère violemment son adversaire, lui infligeant automatiquement 2d6+9 points de dégâts supplémentaires.
Régénération (Ext). Le feu et l'acide infligent

des dégâts normaux au troll.

Si ce monstre perd un membre, il repousse en 3d6 minutes. S'il l'accôle à la blessure, il se fixe instantanément.

Sphinge

Créature magique de taille G
Dés de vie : 8d10+8 (52 pv)
Initiative : +5
Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases), vol 18 m (médiocre)
Classe d'armure : 21 (-1 taille, +1 Dex, +11 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 20
Attaque de base/lutte : +8/+16
Attaque : griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)
Attaque à outrance : 2 griffes (+11 corps à corps, 1d6+4)
Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
Attaques spéciales : bond, pattes arrière (1d6+2), pouvoirs magiques
Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +7, Vol +8
Caractéristiques : For 19, Dex 12, Con 13, Int 18, Sag 19, Cha 19
Compétences : Bluff +15, Concentration +12, Déguisement +4 (+6 pour tenir un rôle), Détection +17, Diplomatie +8, Intimidation +13, Perception auditive +17, Psychologie +15
Dons : Magie de guerre, Science de l'initiative, Volonté de fer
Environnement : déserts chauds
Organisation sociale : solitaire ou groupe (2-4)
Facteur de puissance : 8
Trésor : normal (x2)
Alignement : toujours neutre
Évolution possible : 9-12 DV (taille G), 13-24 DV (taille TG)
Ajustement de niveau : +4 (compagnon d'armes)

La sphinge est l'équivalent féminin de l'androsphinx.

Combat

En cas de combat rapproché, la sphinge lacère ses adversaires à grands coups de griffes. Néanmoins, bien que tout à fait capable de se défendre, elle préfère éviter les combats quand elle en a la possibilité.
Pattes arrière (Ext). Bonus à l'attaque +11 corps à corps, dégâts 1d6+2.
Pouvoirs magiques. Clairaudience/clairvoyance, détection de l'invisibilité, détection de la magie et lecture de la magie, 3 fois/jour ; compréhension des langages, délivrance des



malédiction (DD 18), dissipation de la magie, localisation d'objet et mythes et légendes, 1 fois/jour. Niveau 14 de lanceur de sorts. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Une fois par semaine, la sphinge peut tracer un symbole d'aliénation mentale, un symbole d'étourdissement, un symbole de douleur, un symbole de mort, un symbole de persuasion, un symbole de sommeil et un symbole de terreur (niveau 18 de lanceur de sorts, DD 22). Chacun reste inscrit 1 semaine au maximum. Les DD de sauvegarde sont liés au Charisme.

Chien

Animal de taille P

Dés de vie : 1d8+2 (6 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +0/-3

Attaque : morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

Attaque à outrance : morsure (+2 corps à corps, 1d4+1)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : odorat, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5, Saut +7, Survie +1*

Dons : Pistage (S), Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire ou meute (5-12)

Facteur de puissance : 1/3

Évolution possible : —

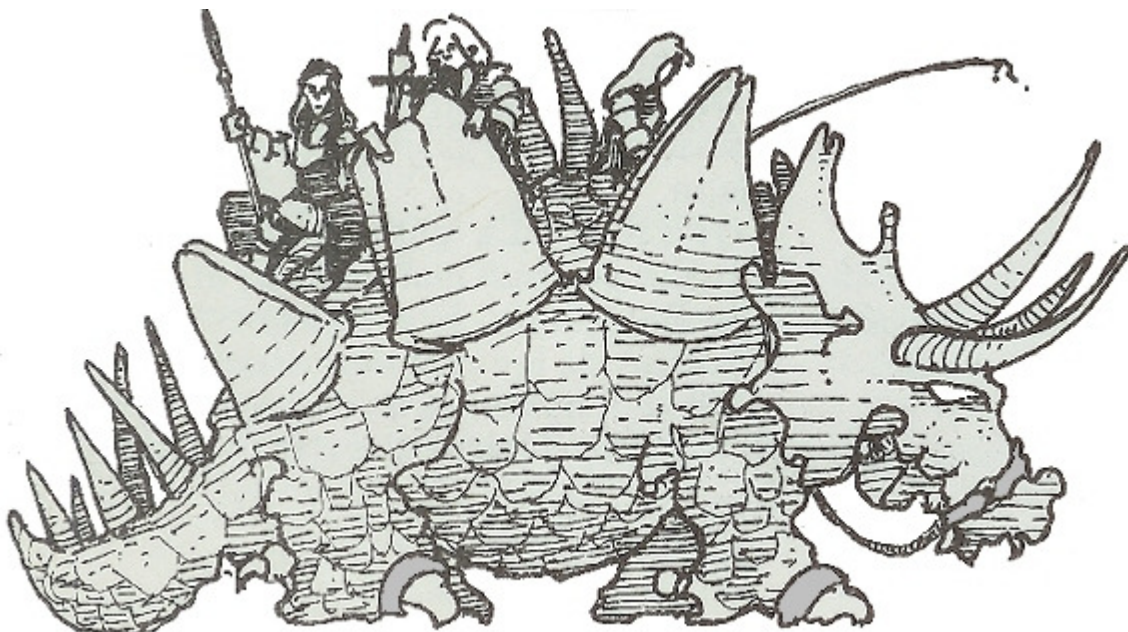
Ajustement de niveau : —

Le profil proposé concerne les chiens de taille moyenne, pesant entre 10 et 25 kilos. Il s'applique également aux chiens sauvages, coyotes et autres chacals.

Combat

Généralement, les chiens chassent en meute, traquant et épuisant leur proie jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment faible.

Compétences. Le chien bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Saut. * Il bénéficie également d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.



DUNGEONS EN DRAGONS

