



# LA MORT EN HIVER

Une aventure pour 4 joueurs de niveau 2

## CREDITS

Rédaction: Baron Zéro  
Relecture: Freya Haukursdottr  
Conception graphique: Wizards of the Coast

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, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER 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 oeuvre 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 de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Le supplément Frostburn (en anglais) est fortement recommandé.

Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD 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 traitre, 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'appropriation, durant lesquelles la terre résista à l'influx de la civilisation. Les humains ont réussi à conquérir de larges portions au 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 petites et moyennes communautés dirigées par un seigneur qui en répond lui-même au haut roi de la nation. Par contraste avec les leaders des autres royaumes féodaux, 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 Thulani 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 clan humain 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 les 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, chasser 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 négociateur 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. Pressentant 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 en ont tué tous les membres 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 Pjs 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 Maitre de Jeu:

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 Pjs 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 Pjs 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 Pjs devront traverser 'Le Chemin des Morts', un mystérieux système de grottes vénéré par les orques comme étant la demeure de leurs ancêtres primitifs.

S'ils survivent à cette épreuve, les Pjs découvriront le site où est détenu Allayn. Ils pourront alors préparer un plan pour lancer un assaut contre les bandits qui le retiennent prisonniers et compléter 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'instructions 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 rembourée et invite votre groupe à faire de même.

Le noble qui semble las vous déclare: '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 coeur 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?'

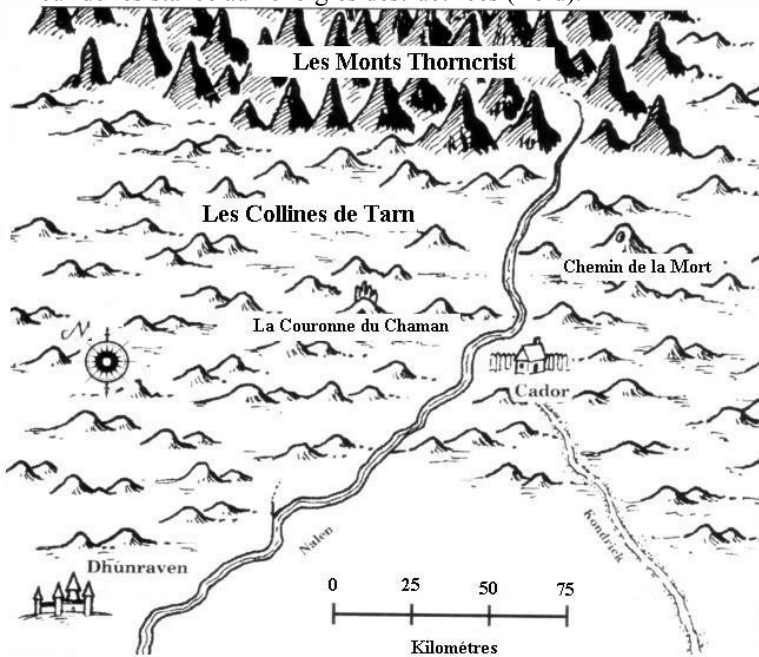
Durant cette entrevue, les personnages peuvent interagir avec Khulvan et lui poser des questions. Le seigneur est capable de fournir les informations suivantes:

## Sur la rivière:

\* 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 frontière, un guide peut les attendre afin de les emmener sur les terres orques (Khulvan leur remet pour se faire une lettre officiel 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 soin ou un anneau mineur de résistance aux énergies destructrices (froid).



## Vers Cador:

Le voyage de Dhunraven jusque Cador est long et difficile et nécessite au minimum dix jours. Les personnages peuvent faire ce voyage à pieds 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 Pjs 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 Pjs entameront leur voyage depuis Cador jusque dans les terres orques ainsi que pour tout autre vagabondage du groupe dans les collines de Tarn.

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 traitresses du Mergeld et de la Mer des Linceuls. Bien que le navire possède un équipage, la force des vents hivernaux oblige Aidan à recruté au moins deux des Pjs comme auxiliaire 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 et 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 jusque la fin de la seconde journée, lorsque les Pjs atteignent une section de la rivière complètement recouverte par les glaces.

Le soleil commence à descendre sur l'horizon, colorant le ciel de pourpre brillant 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 suivi 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 est avec des grappins primitifs. Ces derniers essaient d'agripper le navire et de le tirer jusque 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 (considérer 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 assauts pour le tirer jusque la rive, ce temps diminue d'un assaut pour chaque grappin supplémentaire (quatre grappins réduisent le temps à quatre assauts). Les Pjs 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 chaque assaut pour rester en surface. 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 pieds jusque 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 tempête de neige par des araignées géantes et des ours fraîchement sortis de leurs antres et avides de se jeter sur toute créature pouvant fournir un bon repas.

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

### L'arrivée à Cador:

Comme mentionné précédemment, le voyage des Pjs jusque Cador nécessite une excursion de 10 jours à pieds et 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 pallisade 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 à 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 Pjs 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:

A 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 afin de commercer avec les barbares orques, Cador s'est développé en une colonie de belle taille, notamment 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 bateaux depuis Dhunraven en utilisant la rivière Nalen ou par caravanes en empruntant la route de Kendrik, un voie relativement calme qui connecte le nord de la principauté du seigneur Khulvan aux autres

territoires humains de Katorheim.

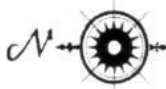
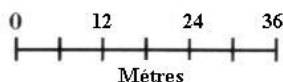
A cause du grand nombre de caravanes qui transitent par ses portes, Cador est devenue le lieu de résidence de nombres d'hommes qui ont fait leur métier d'en assurer la protection. Beaucoup de ces jeunes hommes et femmes souhaitent se construire une réputation ou recherchent l'aventure. Néanmoins il n'est 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 dans 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 P.Or, Population: 160, Répartition des races: 79% d'humains, 9% de nains, 5% de demi-orques, 3 % d'elfes, 2 % de 1/2elfes, 2% autres

**Personnalité:** Le Haut Gardien Aelric Volstan (humain Gue6)

**Autres:** Cordwellyn, marchand (humain Gue9), Siobhan (Propriétaire de l'oeil de chat), Brodan (Humain Pre4 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 ne souhaite pas que quiconque enquête sur la disparition de ce dernier et décourage toutes les recherches à son 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 Pjs, 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 des problèmes internes.

**2- Étables:** Ce long bâtiment contient les étables de la ville. Sur 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 passage pour un coup 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 dans 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 brun hirsutes et un visage rougeot.

**3- Entrepôt de Cordwellyn:** Ce bâtiment sert d'entrepôt et de stock à Cordwellyn. Un piège et une serrure magique assure 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 Pjs jettent un oeil 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 (DD13) 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 (DD13), Découvrir (DD20), Désamorçer (DD20)

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 comporte 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 ses prières.

Pnj: Brodan est grand et large d'épaules qui a passé une bonne partie de sa vie à chasser et à commercer dans les collines de Tarn jusqu'à ce qu'il reçoive son 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

régne 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 choses prennent un mauvais tournant, il n'hésite pas à faire appel à ses viedurs: 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 rester dans ces locaux doivent se méfier de leurs voisins.

**7-L'oeil 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 oeil de chat) proclame la nature de cet établissement. L'oeil 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'oeil contiennent 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.

Siobhan, une belle femme dirige 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 dégoulinants et remplis de créatures dangereuses, et s'est reconvertie dans le trafic d'informations. L'oeil 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. En plus des ornements qui la décorent, le bâtiment est le seul à être entouré d'un mur de pierre. L'intérieur est aussi ostentatoire que l'extérieur, contenant nombres d'oeuvres 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 serveurs afin d'offrir le plus de confort possible à ses visiteurs. Néanmoins, ces mêmes visiteurs trouveront qu'il est bien difficile de voir Cordwellyn, car Merwin, son majordome refuse catégoriquement que son maître soit dérangé sans invitation.

Des Pjs intelligents pourraient penser à utiliser la lettre du seigneur Khulvan pour feinter Merwin et obtenir 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 en vérité, Cordwellyn est un rusé et impitoyable et n'hésite pas à éliminer tous ceux qui se dressent face à 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 (Exp3, Pv16) 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 Pjs peuvent lui commander toute arme de mêlée, ainsi que les armures légères et intermédiaires.

**11-Apothicaire:** Finnvar le vert (Mag 3, Pv 7) 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 Pjs peuvent acheter ici une barge ou un petit bateau de pêche, ou ils peuvent louer un bateau pour monter ou descendre le long de la rivière pour 4 pièces de cuivre par jour. Bien sur l'hiver n'est pas la meilleure saison pour les affaires de Cunla, mais il tire un grand profit lorsque les conditions le permettent.

**13-La maison d'Aelric:** Aelric, 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'Aelric est toujours ouverte et les Pjs peuvent le rencontrer pour discuter 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:**

La section suivante donne quelques informations sur la façon d'impliquer deux des Pnjs importants du scénario:

#### **Aelric:**

Si les Pjs n'utilisent pas la lettre d'introduction fournie par le seigneur Khulvan, Aelric 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 Aelric permet de récolter 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 Aelric, 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 bredouille, 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.

Aelric 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 et un anneau de résistance aux énergies destructrices mineur (froid). Finalement, Aelric peut arranger une entrevue avec Cordwellyn.

#### **Cordwellyn:**

Les agents de Cordwellyn sont au courant de l'arrivée des Pjs 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. Si ils sollicitent un guide de sa part, il leur offre les services de Venya qui les emmène dans une embuscade. Si les Pjs interrogent le marchand sur Allayn et la caravane, il déclare être attristé de la situation mais ne pas en savoir plus. Bien sur 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 Pjs peuvent passer un peu de temps en ville pour se soigner et se reposer en prévision de leur voyage. Néanmoins, Aelric est vraiment inquiet et insiste pour que le groupe se mette en route au plus vite.

Lorsque les Pjs sont prêts, Venya les rejoint un peu plus tôt dans la matinée. Il a l'air particulièrement revêché mais semble compétent. Les Pjs peuvent le trouver suspect, mais il ne fait rien qui puisse les alarmer. Le MJ peut utiliser les tables de rencontres des collines de Tam durant ce voyage.

#### **Embuscade:**

Le voyage se passe bien durant les deux premières journées et les Pjs 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 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:**

Deux jours après le site de l'embuscade, le groupe entre en territoire orque. Les personnages qui possèdent des compétences en pistage et survie (DD15) 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 lupines et possédant des 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 connaissance (histoire) (DD15) reconnaît les armoiries des seigneurs de Dhunraven sur l'étendard. Un jet de fouille réussi (DD10) 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 minerai sacré. À la bataille, ces armes infligent un point de dégât supplémentaire et bénéficient d'un bonus de 1 à leur résistance à la destruction. Si les Pjs fouillent un peu plus les environs, ils peuvent découvrir la trace de roues de chariots et des restes d'armes, cependant rien n'est récupérable.

Bien que les humains et les orques semblent s'être entretués 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 (DD10) 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 est 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 écailleux. Même lorsque les cavaliers s'arrêtent et regardent effarer le carnage autour d'eux, leurs montures semblent à un doigt de se jeter sur vous. Un des plus gros humanoïdes crache quelque chose dans un bruit dégoutant 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'aboiement qui indiquent aux orques qu'ils ne sont pas seuls. Les barbares grimpent immédiatement en selle et se lancent à la poursuite des aventuriers, rien de moins qu'une aide magique 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 le leader se présente aux Pjs. 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, après les avoir exécutés. Un mot ou une action de travers peut amener la destruction sur le groupe et les terres du seigneur Khulvan. Si a n'importe quel moment les Pjs 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 scarifié. 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 vilénie des humains. Je vous offre deux possibilités, voyager en tant que porte-paroles 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 nous 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 cheftains, 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 de siècle, peu en sont revenus.

En leur proposant de s'aventurer dans les cavernes, Krag leur offre une façon de prouver leur histoire. Si les Pjs 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 épée, qui commande 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'oeil 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 offenser rapidement, cependant si un étranger arrive à gagner leur respect, il le garde pour toujours.

Personne ne sait combien de tribu existe dans les collines de Tarn, mais leur férocité à la bataille 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 posséderait.

Ces barbares élèvent et montent les K'argach, une fière monture qui ressemble au croisement entre un cheval et un lézard géant. Les K'argach sont puissants au combat et totalement dévoués envers leurs maîtres. En fait ils ne répondent qu'aux commandements prononcés en langue orque.

### Le Chemin des Morts:

Ce complexe de cavernes consistent en une série de chambres naturelles qui part d'une simple grotte qui s'ouvre sur le flanc d'une haute falaise.

Au début proche 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 trouvent à deux jours de voyage au Nord-est de la rencontre initiale des Pjs avec les orques. Comme précisé plus haut, les orques traitent les Pjs 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 auront 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 Pjs sont entrés dans les grottes, les orques installent un campement dans les arbres proches et commencent leur garde vigilante.

L'entrée des grottes se trouvent à 6 mètres de haut, creusée dans le flanc de la falaise, les Pjs 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 Pjs peuvent clairement remarquer les os, cranes 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 glaces 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 discernerez clairement des os et des crânes de tailles variées autour de vous.



Un examen attentif révélera que comme pour les os de l'entrée de la grotte, 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 un sort de 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 Pjs 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 recouvert de glace. En fait, une longue bande de glace serpente entre les stalactites et les stalagmites. La glace rend les

déplacements dangereux. Les Pjs doivent faire un test d'équilibre chaque assaut (DD15) 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 en mêlée et ne peut en aucun cas attaquer à distance.

## 2b- Autel:

Une simple plaque de pierre repose dans une section relativement plate au sud de la grotte. Deux grosses chandelles se trouvent de part et d'autres de l'autel et une statue grossièrement sculptée repose en son centre. Derrière l'autel, enfoncés dans une alcôve repose trois crânes orques.

La statue représente un orque musculeux avec un seul oeil. Il s'agit de Gruumsh qui veille sur les os de son peuple. Une cachette au centre de la face avant de l'autel contient le trésor suivant (DD15 pour le trouver): 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 chefs et héros qui n'ont pas survécu à leur quête dans les cavernes. Parce que les ancêtres ont jugé ses orques indignes, leurs corps n'ont pas été enterrés avec ceux de leur tribu. Malheureusement, les esprits de ces héros déçus 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 n'empêchent personne d'entrée. 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 situé à 2,40 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 fini éjecté dans la salle 4 en subissant 1d4 points de dommage. Le tunnel débouche dans un salle d'environ 27 mètres de grandeur. 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 et 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 Pjs entoilés sont sans défense et les attaques de mêlée les touchent avec un bonus de +4. un Pj prisonnier peut se dégager en réussissant un test d'évasion (DD18) ou un test de force (DD24). 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 oeufs. Pourfendre les cocons révèlent les corps desséchés de quatre orques et de deux cerfs. Si les Pjs fouillent les corps, ils découvrent 40 pièces d'or, une gourde contenant une dose de potion de guérison, 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, 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 Pjs 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 assaut 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 représente un petit passage tubulaire de 90 centimètres 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 Pjs doivent s'encorder pour éviter de subir 1d4 points de dommage 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 plateforme 12 mètres 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 communiquer avec les esprits. Malheureusement, depuis peu, trois mantes obscures se sont installées ici, à peu près à la moitié du pont. Elles tombent sur 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 (DD10) chaque assaut 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 Pjs, ni les dizaines de petits poissons qui nagent dans le lac. Un personnage dans l'eau peut détecter (DD10) un tunnel caché dans le mur sud. Le tunnel en lui-même mesure 1,50 mètres de diamètre, il s'étend sur 24 mètres et est rempli d'eau, il mène dans la salle 8. Quiconque est frappé par une mante obscure a droit à un jet de réflexe (DD15). Un échec indique que la force 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 d'armure +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. Pour 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 a droit à un jet de natation (DD10) chaque assaut pour se maintenir en surface. Les chamans sont au courant de la particularité de la pièce et utilisent les murs pour la traverser sans encombre, test d'escalade (DD10)

#### 10-Une porte mystérieuse:

Le tunnel s'achève devant une massive porte de pierre. Des lettres arachnéennes sont inscrites sur cette porte, semblant 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, il 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 lettre 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 tout autour de la structure de boue, reposent des dizaines de plantes séchées. 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 personnes 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 sur 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 Pjs 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 Pjs 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 points à ce qui ont fait preuve d'un bon roleplay 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 possède plusieurs formations naturelles à son sommet qui la font 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 ce qui conteste 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 leur a rendu un intérêt pour les tours de garde, en effet aucun d'entre eux ne souhaite se mettre à dos cette femme glaciale. Les gardes de la zone 1 sont donc très difficiles à surprendre. Les Pjs qui approchent de cette zone ont droit à un jet de discrétion opposé à la capacité de détection et à un jet de déplacement silencieux opposé à la capacité 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.

### La Couronne du Chaman



## 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, prêts à attaquer toute créature qui tente de pénétrer dans la caverne.

Il est possible de dénicher 35 pièces de cuivre éparpillées dans cette salle.

## 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 Pjs, deux d'entre eux se cachent derrière un mur de caisses (bonus de +7 à la CA et de +3 aux jets de réflexe) 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 (DD20) 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 moisisées 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-La chambre de la pretresse:

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 chandeliers 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 Pjs 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 Pjs déplacent la pile de couvertures, ils découvrent un petit trou naturel qui contient le trésor de Morgrissa. Ce sac est piégé.

Dès qu'ils sont alertés de la venue des personnages, Morgrissa et Barrath se replient dans la salle 5. Sur le sac est inscrit un glyphe de garde. Quiconque touche le sac sans prononcer le mot 'Hel' subit 3d8 points de dommage de froid.

**Glyphe de garde:** FP2, cône de froid de 1,50mètres jet de réflexe permet d'encaisser la moitié des dégâts (DD16), Fouille (DD28), Désamorçer (DD28) le sac contient trois gemmes (100P.or chacune), un parchemin avec les sorts: soins importants et profanation.

## 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, où elle enfle 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, baillonné et repose sur de vieilles fourrures. Derrière lui se trouvent deux coffres fermés, Morgrissa en possède la clef.

Chacun des coffres est protégé par une aiguille empoisonnée. Un Pj qui n'utilise pas la clef doit faire un test de vigueur (DD14) 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 reste 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 Pjs 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 Pjs ont ruiné son très profitable arrangement avec Beoric

et le marchand-voleur voudra sûrement se venger. Entre Cordwellyn et le seigneur Beoric, les Pjs 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 Pjs 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 Pjs 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 Pjs sont vraiment forts.

### Annexe: Caractéristiques des Monstres et Pnj:

**Hobgobelins:** Humanoïde de Taille M, Dés de vie: 1d8+1 (5pv), Initiative: +1 (Dex), Vitesse de déplacement: 10 m, CA:15 (+1 Dex, +3 Armure de cuir cloutée, +1 Rondache), Attaques: +0 en mêlée (épée longue 1d8) ou +1 à distance (javeline 1d6), AL: LM, 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 FP:1/2

Les Hobgobelins reçoivent un bonus racial de+4 aux jets de déplacement silencieux.

**Grath, Chef Hobgobelin, Adept 4:** Humanoïde de Taille M, Dés de vie: 1d8+1 plus 4d6+4 (23pv), Initiative: +1 (Dex), Vitesse de déplacement: 10 m, CA:11 (+1 Dex), Attaques: +2 en mêlée (masse 1d8) ou +3 à distance (javeline 1d6), AL: LM, 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,

Dons: Magie de guerre, Vigilance FP:4

Les Hobgobelins reçoivent un bonus racial de+4 aux jets de déplacement silencieux.

Sorts: (3/3/1): 0-Assistance divine, Détection de la magie, Son imaginaire; 1-Endurance aux énergies destructrices, Injonction, Lumière; 2-Force de taureau.

**Milicien de Cador, male humain Gue1:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d8+2 (7Pv), Initiative +1, Vitesse de déplacement: 10m, CA 15 (+1 Dex, +3 Cuir clouté, +1 petit bouclier), Attaques: +3 en mêlée (1d6+2, épée courte), AL: LB, Jets de sauvegarde: Réf +1, Vig +2, Vol +0, Caractéristiques: For 14, Dex 13, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 11  
FP:1

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

Dons: Arme de prédilection (épée courte)

Equipement: Armure de cuir cloutée, Targe, Epée courte, Bourse contenant 1 Pièce d'or

**Kevin, male humain, GdP 1:** Humanoïde de taille M (1,50mètres), Dés de vie: 1d4 (4Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 10m, CA 12 (Dex), Attaques: +0 en mêlée (1d4, dague), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +0, Vol +1, Caractéristiques: For 10, Dex 15, Con 11, Int 12, Sag 12, Cha 9, FP:1

Compétences: Détection: +6, Dressage +3, Equitation +2, Escalade +2, Maîtrise des cordes +3, Perception auditive +6, Profession (Garçon d'étable) +2, Saut +1

Don: Vigilance

**Venya, male humain, Rou 5:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 5d6 +10 (33Pv), Initiative +4 (Dex), Vitesse de déplacement: 10m, CA 18 (+4 Dex, +3 Cuir clouté, +1 Anneau de protection), AS: Attaque sournoise 3d6, Capacités Spéciales: Esquive totale, Esquive instinctive  
Attaques: +4 en mêlée (1d6+1 épée courte ou 1d4+1 dague), AL: LM, Jets de sauvegarde: Réf +8, Vig +3, Vol +3, Caractéristiques: For 13, Dex 18, Con 15, Int 12, Sag 14, Cha 8, FP:5

Compétences: Acrobaties +8, Bluff +4, Contrefaçon +4, Crochetage +9, Déplacement silencieux +7, Désarmement +5, Détection +7, Discrétion +9, Escalade +8, Estimation +4, Evasion +8, Fouille +5, Intimidation +2, Lecture sur les lèvres +3, Maîtrise des cordes +7, Natation +3, Perception auditive +5, Pick pocket +9, Renseignements +2, Survie +2

Dons: Attaques réflexes, Esquive, Robustesse

**Maddog, Bryn, Cuhorn, Male demi-orque, Gue 4:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 4d8+8 (33, 25, 38Pv), Initiative +3, Vitesse de déplacement: 10m, CA 15 (+3 Dex, +2 Cuir), Attaques: +8 en mêlée (1d6+4, massue), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +4, Vig +6, Vol -1, Caractéristiques: For 18, Dex 16, Con 15, Int 9, Sag 7, Cha 8, FP:4  
Compétences: Escalade +6, Natation +6, Saut +7

Don: Esquive, Robustesse

Equipement: Armure de cuir, Massue, Bourse contenant 5 Pièce d'or

**Cordwellyn, male humain, Gue 9:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 9d10+18 (75Pv), Initiative +7 (Dex), Vitesse de déplacement: 10m, CA 19 (+1Dex, +2 amulette d'armure naturelle, +6 bracelets d'armure), Attaques: +9/+4 en mêlée (1d8+6, épée longue +3), AL: LM, Jets de sauvegarde: Réf +6, Vig +8, Vol +7, Caractéristiques: For 17, Dex 13, Con 14, Int 16, Sag 15, Cha 16, FP:9  
Compétences: Bluff +9, Détection +4, Diplomatie +9, Equitation +8, Escalade +5, Intimidation +9, Natation +8, Perception Auditive +4, Psychologie +6, Saut +5

Dons: Arme de prédilection (épée longue), Arme de spécialisation

(épée longue), Attaque en rotation, Attaque éclair, Esquive, Endurance, Science du critique (épée longue), Souplesse du serpent, Volonté de fer

**Equipement:** Epée 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, male humain, Gue 6:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 6d10+18 (65Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 8m, CA 21 (+2Dex, +7 armure, +2 bouclier), Attaques: +11/+6 en mêlée (1d8+5/crit 19-20, épée longue), AL: LB, Jets de sauvegarde: Réf +4, Vig +8, Vol +4, Caractéristiques: For 15, Dex 15, Con 17, Int 13, Sag 10, Cha 14, FP:6

**Compétences:** Dressage +4, Diplomatie +6, Equitation +7, Escalade +5, Intimidation +5, Natation +4, Perception Auditive +2, Psychologie +2, Saut +4

**Dons:** Arme de prédilection (épée longue), Arme de spécialisation (épée longue), Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Science du désarmement, Volonté de fer,

**Equipement:** Epée longue+2, Cotte de mailles +2, Grand bouclier de fer, bourse contenant 2 pièces de platine, 7 pièces d'or

**Brigands de Venya, male humain, Gue 1:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d8+2 (10Pv), Initiative +2, Vitesse de déplacement: 10m, CA 16 (+2 Dex, +3 armure, +1 petit bouclier), Attaques: +3 en mêlée (1d6+2, épée courte), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +4, Vol +0, Caractéristiques: For 15, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 9, FP:1

**Compétences:** Equitation +4, Escalade +4, Natation +4, Saut +4

**Dons:** Esquive, Robustesse

**Equipement:** Armure de cuir cloutée, Targe, Epée courte

**Barbare Orque, male ou femelle orque, Bar 1:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d12+3 (12Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement: 8m, CA 14 (+4 armure d'écailles), Attaques: +4 en mêlée (1d8+3/crit 19-20, épée longue orque) ou +0 à distance (1d6+3, javeline), AL: CN, Jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +4, Vol -1, AS: Rage, Spécial: vision dans le noir, sensible à la lumière, Caractéristiques: For 15, Dex 10, Con 16, Int 9, Sag 10, Cha 8, FP:1

**Compétences:** Dressage +1, Equitation +2, Escalade +3, Intimidation +0, Natation +3, Perception Auditive+1, Survie +3

**Don:** Vigilance

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:** monstre primitif de taille G, Dés de vie: 4d10+12 (34Pv), Initiative +2, Vitesse de déplacement: 12m, CA 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturel), Attaques: +6 en mêlée (1d6+4 x2, griffes), +1 en mêlée (1d8+4, morsure), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +5, Vig +8, Vol +2, Spécial: pistage, Caractéristiques: For 18, Dex 14, Con 16, Int 5, Sag 12, Cha 6, FP:3

**Compétences:** Détection +7, Perception Auditive+7

**Spécial – Flair:** Le K'argach peut détecter la présence d'un ennemi à une distance de 10 mètres grâce à son flair, cette distance passe à 20 mètres si la cible est sous le vent, elle tombe à 5 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 (DD10 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 (16Pv), Initiative -1, Vitesse de déplacement: 10m, CA 11 (-1 Dex, +2 Naturelle), Attaques: +2 en mêlée (1d6+1, Baffes), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf -1, Vig +0, Vol +3, Caractéristiques: For 13, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 3, FP:1/2

**Don:** Robustesse

**Spécial:** Limité aux actions partielles, Mort-vivant

**Araignée Géante (5):** vermine de taille P, Dés de vie: 1d8 (4Pv), Initiative +3, Vitesse de déplacement: 10m, CA 14 (+1 taille, +3 Dex), Attaques: +4 en mêlée (1d4-2 + venin), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +2, Vol +0, Spécial: venin, toiles, vermine, Caractéristiques: For 7, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2, FP:1/2

**Compétences:** Détection +7\*, Discrétion +14, Escalade +10, Saut -2\*

**Don:** Botte secrète (morsure)

**Striges (12):** Monstre primitif de taille TP, Dés de vie: 1d10 (5Pv), Initiative +4, Vitesse de déplacement: 13m, CA 16 (+2 Taille, +4 Dex), Attaques: +6 en mêlée (1d3-4, Trompe), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +6, Vig +2, Vol +1, Caractéristiques: For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6, FP:1/2

**Compétences:** Discrétion +14

**Don:** Botte secrète (trompe)

**Spécial:** Fixation, Absorption de sang

**Mante Obscure (3):** Créature magique de taille P, Dés de vie: 1d10+1 (6Pv), Initiative +4, Vitesse de déplacement: 10m, CA 17 (+1 Taille, +6 Naturelle), Attaques: +5 en mêlée (1d4+4, Impact), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +3, Vol +0, Caractéristiques: For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10, FP:1

**Compétences:** Discrétion +11, Perception Auditive+5

**Don:** Science de l'initiative

**Spécial:** Ténèbres, Etreinte, Constriction (1d4+4), Vision aveugle

**Gnolls (3):** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 2d8+2 (11Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement: 6,5m, CA 17 (+1 naturelle, +4 armure d'écailles, +2 écu), Attaques: +3 en mêlée (1d8+2, hache d'arme) ou +1 à distance (1d6, arc court), AL: CN, Jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +4, Vol +0, Caractéristiques: For 15, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 8, FP:1

**Compétences:** Détection +3, Perception Auditive+3

**Don:** Attaque en puissance

**Spécial:** Vision dans le noir

**Bandits, male humain, soldat 1:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d8+2 (7Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 6,5m, CA 17 (+2 Dex, +4 armure, +1 petit bouclier), Attaques: +3 en mêlée (1d8+2/Crit 19-20, épée longue) ou +3 à distance (1d8/Crit 19-20, arc léger), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +4, Vol +1,

Caractéristiques: For 15, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 9 FP:1

Compétences: Dressage +1, Equitation +3, Escalade +4, Intimidation +1, Natation +3, Saut +1

Dons: Esquive

Équipement: Armure d'écailles, Petit bouclier de bois, Épée longue, Arc léger avec 6 flèches, bourse avec 1 P.or et 10 P.Arg

**Barrath, male orque, Bar3:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 3d12+6 (32Pv), Initiative +1 (Dex), Vitesse de déplacement: 6,5m, CA 18 (+1 Dex, +5 armure, +2 Bouclier), Attaques: +7 en mêlée (1d8+4/crit x3, hache de bataille +1) ou +4 à distance (1d8 /Crit 19-20, arc léger), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +5, Vol +1, AS: Rage, Spécial: vision dans le noir, sensible à la lumière, Caractéristiques: For 17, Dex 12, Con 14, Int 11, Sag 10, Cha 10, FP:3

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

Don: Attaque en puissance, Enchaînement

**Morgrissa, femelle humaine, Pre5:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 5d8+15 (37Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 6,5m, CA 19 (+1 Dex, +6 armure, +2 Bouclier), Attaques: +4 en mêlée (1d8+2, massue), AL: LM, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +7, Vol +7, AS: Repousser les morts-vivants, Caractéristiques: For 12, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 17, Cha 14, FP:5

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

Dons: Magie de guerre, Science du croc en jambe  
Sorts (5/4/3/2): 0-soins superficiels, détection de la magie, dégâts superficiels, lumière, résistance.

1-Soins légers, ténèbres, sanctuaire, bouclier de la foi 2-Aide, Charme personne, immobilisation de personne. 3-Cécité, Prière

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

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

PS: 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 E-Mail à l'adresse suivante et je vous le ferez parvenir sous forme de PDF.

E-Mail: [baron.zero@laposte.net](mailto:baron.zero@laposte.net)

Une aide de jeu sur L'Ile d'Elleslande est disponible sur le site de la Scénariothèque sous le titre: Les Terres du Nord.

