

UNE HORREUR EN HIVER

Aide moi, Ô Garlen, à honorer ma parole !

• Alanice Dalhan, adepte Guerrière, questrice de Garlen •



Ce **scénario** de Frédéric Dupuis est arrivé troisième au concours de scénario organisé par Black Book Editions pour la sortie du Recueil des donneurs-de-noms, fin 2010. Il s'adresse à un groupe de personnages Compagnons.

SYNOPSIS

Au cours de leurs voyages, les personnages découvrent les restes de deux chariots abandonnés et pillés suite à une attaque. Les personnages arrivent au bourg de Jost et découvrent une population effondrée par les malheurs qui s'abattent sur elle ces derniers temps. Les aventuriers vont alors tenter de trouver ce qui s'est passé dans le village afin de retrouver la trace d'Alanice Dalhan, une questrice de Garlen disparue. Ils vont collecter indices et témoignages qui les guideront vers l'ancien kaer du village surnommé le Sanctuaire.

S'ils tardent ou commencent à s'ennuyer, un groupe de cockatrices attaque en plein jour les paysans dans les champs autour du village. Les PJ doivent intervenir !

La piste d'Alanice semble conduire à l'ancien kaer « le Sanctuaire ». Ce kaer a été vidé et abandonné depuis plusieurs décennies, mais c'est maintenant le repaire de Faldran, un Nécromancien qui a sombré dans la folie.

Le combat dans le kaer pourra être mortel si les personnages se précipitent ou ne pensent pas à invoquer Garlen pour qu'elle punisse le Nécromancien qui a tant fait souffrir sa questrice.

CONTEXTE

Faldran est un adepte elfe Nécromancien vivant à Eidolon, passionné de sciences naturelles. Solitaire, n'ayant pas de famille ni beaucoup d'amis, il décide de s'isoler dans un petit village minier sur les flancs des sinistres monts Scytha : le bourg de Jost. Son objectif est d'étudier la faune et la flore des environs et, notamment, les dangereuses créatures des montagnes. Bien qu'accueilli froidement par les gens du village, Faldran fait montre de ses compétences de médecine et d'alchimie pour se faire accepter et vivre tranquillement. Toujours

solitaire, il ne tolère dans l'intimité de son chalet, qu'une vieille femme pour les tâches ménagères. La vie au bourg de Jost se déroule sans trop de heurts malgré la dureté des conditions...

Mais sans qu'il s'en rende compte, la solitude entraîne petit à petit Faldran dans une douce folie et il se met en tête de vouloir créer la créature parfaite, en unissant toutes les créatures les plus merveilleuses en une seule, une chimère. Le problème est que l'un des villageois est tué durant le processus de création de la nouvelle créature et Alanice Dalhan, la protectrice du village, décide de détruire le danger. Son enquête la mène dans l'ancre de la bête, mais elle n'est pas capable de faire face en même temps au Nécromancien et à ses créations. Une fois ce crime commis, le peu de raison qui restait au Nécromancien vole en éclats. Tuer une questrice de Garlen, est le dernier pas qui l'entraîne vers la folie.

Heureusement une petite troupe d'adeptes arrive et va résoudre tout ces soucis...

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

- **122 ans** : Ouverture du kaer « le Sanctuaire ». Les habitants sont guidés par le clan majeur du kaer, les Dalhans, à aller de l'avant et quitter le sanctuaire pour fonder un bourg près d'un gisement de Terre élémentaire. Malgré l'hostilité de la nature et des créatures de la région et au prix de lourdes pertes, le bourg de Jost est créé.
- **15 ans** : Une Horreur découvre le bourg de Jost et l'attaque. Les adeptes du village parviennent à repousser l'attaque, mais le clan Dalhan est décimé et les adeptes les plus puissants du bourg sont morts. La petite Alanice Dalhan fait le serment de protéger le village.
- **1 an** : Le Nécromancien Faldran s'installe pas très loin du bourg de Jost et fait des recherches sur l'écologie des créatures.
- **3 mois** : Faldran fait des recherches sur la création d'une chimère.
- **1 mois** : Faldran, dans un moment de lucidité, se rend compte de son erreur. Il détruit ses notes, mais lorsque la folie le reprend, il parvient à continuer sans celles-ci.

- **20 jours** : Faldran et des squelettes d'animaux attaquent le colporteur-marchand qui devait arriver au bourg pour le ravitaillement. Faldran récupère une ancienne commande faite au colporteur (des instruments d'alchimie pour un laboratoire, une tête et du sang de molosse infernal).

- **10 jours** : Faldran assassine Vonys Kachack (pour prélever du sang et des organes pour sa chimère), un ami d'enfance d'Alanice, alors qu'il travaille dans les bois autour du village. Bien qu'alertée rapidement d'une attaque, Alanice arrive trop tard et découvre son ami mort dans des circonstances étranges. Début de l'enquête d'Alanice sur l'assassinat de son ami.

- **5 jours** : Alanice est trop fière et perturbée pour parler de sa tristesse. Garlen lui envoie par rêve une vision sur le danger qui l'attend, mais elle interprète mal le rêve et décide de partir seule de nuit à la rencontre de l'assassin de Vonys pour ne pas risquer la perte d'autres êtres chers. Faldran tue Alanice. La magie de la passion Garlen empêche le Nécromancien de transformer Alanice en cadavre animé. Faldran se hâte dans la fabrication de la chimère.

À **2 heures de marche du village** : Les PJ découvrent une petite caravane attaquée et pillée (celle du colporteur). Aucun cadavre aux alentours.

Arrivée des PJ au village. Le chef du village, Hervish Hart, les supplie de rechercher Alanice, la protectrice du village, qui a disparu. Début de l'enquête des PJ.

Si les personnages ne changent pas le cours des événements, voilà ce qui se produira :

J+ 1 jour : Faldran et ses squelettes attaquent une colonie de cockatrices et volent leurs œufs pour finir les travaux sur la chimère. Les cockatrices sont rendus folles et attaquent en masse le village.

J+ 3 jours : La chimère est terminée. Faldran prépare un plan d'attaque du bourg de Jost, histoire de vérifier que sa création est vraiment parfaite.

J+ 4 jours : Attaque du village par la chimère, Faldran et des squelettes. Les villageois sont massacrés. Faldran s'enfonce toujours plus dans sa folie et décide de s'attaquer à d'autres villages... (on espère que cette chronologie variera en fonction des actions des PJ...).

INTRODUIRE LES PERSONNAGES

Idéalement placé dans les monts de Scythia, le bourg de Jost peut être situé dans n'importe quelle zone montagneuse un peu dangereuse pour les besoins de votre campagne. Les PJ sont juste de passage pour leur prochaine aventure (le chemin le plus court passant par un col situé à proximité du village avant l'arrivée complète de l'hiver), l'un des PJ est peut être originaire de ce village (idéalement un guerrier) ou l'un des PJ souhaite retrouver un ancien maître (Alanice la Guerrière, Bugnor l'Eclaireur ou Hervish le Forgeron). Une autre introduction est la possibilité de trouver au bourg minier de la Terre élémentaire à faible coût pour la confection d'un objet magique particulier, les PJ auront alors été mandatés s'ils ne travaillent pour des projets personnels...

LA DÉCOUVERTE D'UNE CARAVANE

PANORAMA

Au cours de leurs voyages, les personnages découvrent les restes de deux chariots abandonnés et pillés suite à une attaque.

PLANTER LE DÉCOR

Une route de montagne rocailleuse et ancienne, un soleil d'hiver déclinant dans les montagnes, une forêt de conifères sombre et oppressante, un vent du nord glacial, des échos parfois inquiétants... et des chariots abandonnés au milieu de nulle part.

THÈMES & IMAGES

Stressez vos joueurs. Montrez leur que la région n'est pas sûre et que la nuit va tomber dans une heure ou deux. Faites leur craindre une embuscade puis désamorcer la situation en leur montrant un phénomène inexplicable (les restes de la caravane). Ils ne doivent pas savoir quoi penser.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les chariots constituent les restes de la caravane du colporteur que Faldran et ses squelettes ont attaquée il y a 20 jours. Les chariots ont été saccagés et très peu pillés. Par contre tous les cadavres (colporteur et gardes) ont été enlevés pour être transformés.

INDICES

Marchandises éparpillées au sol et saccagées. D'autres marchandises disparues (coffres forcés et vides). Nourriture avariée laissée telle quelle. Traces de combat (flèches, armes brisées, traces anciennes de sang). Piste introuvable, mais traces d'humanoïdes et « d'animaux » ayant participé au combat.

RETOMBER SUR SES PIEDS

Rien de bien dangereux ne risque de se passer à ce stade, si ce n'est de passer à côté de certains indices utiles pour la suite. Au pire, si les personnages ne s'attardent pas, au moment de l'enquête ils pourront revenir sur place pour récupérer les indices... mais ils perdront un temps précieux.

L'ARRIVÉE AU BOURG DE JOST

PANORAMA

Les personnages arrivent au bourg de Jost et découvrent une population effondrée par les malheurs qui s'abattent sur elle ces derniers temps.

PLANTER LE DÉCOR

Un village minier fortifié peuplé de gens rudes et bourrus (nain et humain pour la plupart). La nuit tombe et tout le

monde rentre à l'abri dans son chalet sauf les volontaires des tours de garde qui font le guet au niveau des remparts.

Le bourgmestre en tenue de forgeron, Kervishli Hart, les fait demander, leur fournit un souper simple mais nourrissant en compagnie de sa femme et, après avoir échangé quelques paroles d'usage, leur demande s'ils sont adeptes. Lui-même est un adepte Forgeron et il sent que les personnages sont potentiellement des aventuriers capables. Il leur demande de l'aide pour retrouver la protectrice du village, une adepte Guerrière et questrice de Garlen qui a disparu il y a 5 jours. Sa situation est très difficile, le village entier est terrifié, les rumeurs et les ragots enflent de jour en jour. Lui-même n'a aucune idée de ce qui s'est passé et l'hiver en avance ne fait rien pour arranger les choses. Dans quelques semaines, le village va se retrouver isolé du monde par la neige et sans l'adepte la plus puissante du village, le village sera sans défense ou presque. Kervishli Hart propose donc aux PJ un paiement en nature, en Terre élémentaire, pour une somme de 1 000 pièces d'argent par adepte. Il peut également proposer ses maigres services de Forgeron en cas de besoin. Kervishli Hart est prêt à accepter toute demande honnête. En tant que MJ, prenez bien note de leur réaction à ce moment (cela pourra avoir une incidence sur la conclusion du scénario).

Une fois l'accord passé, Kervishli Hart leur explique la situation en détail :

« Il y a une dizaine de jours un des bûcherons du village, Vonys Kachack, s'est fait attaquer dans les bois à proximité du village. L'attaque a été brutale et rapide, malgré la vaillance du bûcheron. Alanice Dalhan, alertée par les cris, est arrivée rapidement sur les lieux avec quelques hommes du guet, mais n'a pu que constater le décès. Le mystère de cette mort reste entier à ce jour. Vonys était un des amis d'enfance d'Alanice, leur relation était profonde et la questrice, bien qu'en apparence toujours forte, a très mal vécu cette disparition, se sentant responsable. Alanice s'est confiée à Kervishli Hart, elle s'est juré de venger la mort de Vonys et de trouver ce qu'il lui est arrivé. Il y a 5 jours, Alanice a disparu pendant la nuit. Le village s'est inquiété immédiatement car ce n'est pas dans les habitudes d'Alanice de disparaître comme cela. De plus, la questrice est un des piliers du village et sa disparition est vue comme une malédiction des Passions chez les personnes les plus superstitieuses (une majorité des gens du bourg). »

THÈMES & IMAGES

Apitoyer vos PJ mais sans exagération. Ils doivent sentir que les gens du bourg de Jost sont des gens simples, superstitieux, habitués à la dureté de la vie. Mais tous ont une fierté naturelle. Ce sont des gens de la nature et des survivants.

L'ENVERS DU DÉCOR

Kervishli Hart ne le dira pas sauf si on lui pose directement la question, mais il est le père adoptif d'Alanice depuis la mort de ses parents il y a une quinzaine d'années. Le vieux forgeron nain est profondément attaché à Alanice, il est très inquiet de la situation mais essaiera de le cacher. Il coopérera du mieux possible avec les PJ, et assurera la logistique de base (gîte, couvert, équipement de base de montagne, etc.).

Donnez le code de conduite du bourg :

- aucune personne ne s'aventure dehors après la tombée de la nuit,
- tour de garde de 12 heures de guet régulier (hommes obligatoires, femmes volontaires),

- portes du village fermées et verrouillées à la tombée de la nuit,
- pas de combats ni duels entre membres du village sans en parler au bourgmestre.

En raison de la mission particulière des PJ, Kervishli Hart les autorise à s'affranchir des règles habituelles du village, mais à leur risques et périls et toujours dans les limites du raisonnable.

RETOMBER SUR SES PIEDS

La seule chose qui ne pourrait pas tourner rond dans cette phase est que les aventuriers refusent la mission. Dans ce cas précis, Kervishli Hart négociera une récompense plus haute et insistera lourdement (la situation est cruciale pour le village). Essayez d'apitoyer les PJ sur le sort des habitants du village. S'ils refusent toujours, l'aventure s'arrête ici. Utilisez la chronologie pour montrer plus tard aux personnages quelles ont été les conséquences de leur décision. Vous pouvez aussi considérer que la Passion Garlen peut en vouloir aux personnages pour ne pas avoir aidé un village sous sa protection directe...

L'ENQUÊTE PANORAMA

Les aventuriers vont tenter de trouver ce qui s'est passé dans le village afin de retrouver la trace d'Alanice Dalhan. Ils vont collecter indices et témoignages qui les guideront vers l'ancien kaer du village surnommé le Sanctuaire.

PLANTER LE DÉCOR

L'enquête va se dérouler essentiellement dans le bourg de Jost... Un village minier perdu au fin fond des montagnes. Une population bourrue, un peu xénophobe (par rapport aux trolls, aux orks et aux non-barsaiviens) et superstitieuse au premier abord mais chaleureuse à sa manière et solidaire lorsque l'on parle plus avant. Un fort contraste existe entre le village (et ses habitants) et la montagne environnante : la montagne est belle en apparence mais terriblement dangereuse et « impitoyable » tandis que le village possède une apparence fonctionnelle, sale, des habitants antipathiques en apparence mais profondément solidaires et sensibles.

THÈMES & IMAGES

Gardez à l'esprit les mêmes images que dans l'évènement précédent. Insistez sur les contrastes. Le monde de *Earthdawn* n'est ni blanc, ni noir... ses habitants sont un mélange de gris. Jouez les PNJ à fond (accent, expression verbales, tics divers, psychologie différente suivant les individus). C'est à ce moment précis que vous devez donner vie au village ! Une bonne interprétation et une dose d'improvisation vous permettront d'immerger complètement vos joueurs dans le bourg de Jost.

L'ENVERS DU DÉCOR

Maison d'Alanice Dalhan

Un gros chalet familial au centre du village. Une des maisons les plus imposantes du bourg de Jost. La décoration classique montre une ascendance prestigieuse, à la tradition martiale. Salle d'entraînement au combat dans les sous sols.

Indices : Aucune trace d'effraction, maison non fermée à clef. Maison bien entretenue mais inoccupée depuis plusieurs jours. Bibliothèque fournie (livres d'art martiaux, tablettes d'art de la guerre, traités d'histoire, quelques livres de théorie sur la géographie...) avec une série de livres et documents sur l'histoire du village et du kaer (un certain Sanctuaire). Les documents prendront du temps avant une exploitation complète (3 à 6 heures d'étude en fonction de votre scénario et d'un éventuel test de Recherche (5)) qui donneront aux PJ une localisation partielle et un plan plutôt détaillé du kaer. Dans le bureau, en réussissant un test d'Analyse des indices (6), il est possible de trouver le journal intime d'Alanice, qui donne des renseignements intéressants (voir annexes).

Maison de Faldran

Un chalet standard à l'abandon. La maison est fermée à clef. Personne au village ne semble posséder la clef, Crochetage (5).

Indices : Maison d'alchimiste inoccupée depuis plusieurs mois. Lit défait dans la chambre à l'étage. Accès au sous sol fermé à clef et protégé par un sort de Sceau de garde (p358 du **Recueil des joueurs**).

Le Sceau de garde a un niveau d'Incantation de 15, qu'il utilise contre toutes les cibles s'approchant à moins de 3 m avant de placer une tête de mort sur la cible en hurlant : « *Fuyez mortels, vous n'êtes pas les bienvenus en ces lieux !* ». Si la cible continue de bouger, il faut refaire un test d'incantation (15) contre la Défense magique de la cible. Si c'est réussi, la cible subit un niveau de dommages de 20 (25 en ED3), l'armure mystique protège contre ces dommages. Le Sceau de garde n'a pas de limite de cibles dans le round. La phrase pour éviter de déclencher le Sceau de garde est « *Faldran est grand !* ».

Laboratoire « secret » au sous sol. Collection de bocaux en verre contenant des créatures ou des organes de créatures immergés dans l'alcool. Deux caches secrètes trouvables avec un test d'Analyse des indices (10) dans le bureau, mais elles sont vides. Peu d'outils médicaux (ceux qui restent sont très basiques). Bibliothèque complètement vide. Restes d'un ou deux livres au 3/4 calciné dans le poêle (Analyse des indices (7)). Ce journal peut être lu (1/2 journée) ou analysé rapidement avec un test de Recherche (9) en une heure environ. C'est un journal relatant les expériences de biologie et de magie... La maison de Faldran a été vidée de son matériel d'alchimie et des livres utiles par Faldran lui-même après qu'il ait basculé dans la folie. Il a tout transféré au kaer et il a ensuite piégé l'accès à son laboratoire via un sort de Sceau de garde avant de partir.

Kervishli Hart

Nain 67 ans. Adeptes Forgeron du Troisième cercle. Nombreuses cicatrices. Handicapé à la jambe gauche (ne supporte pas les longues marches). Forgeron/bourgmestre. Interrogé, il confirmera les propos tenus dans le journal intime d'Alanice.

Il pourra aussi détailler certaines histoires du village comme la folie de Faldran/attaque de Vonys/liaison amicale Vonys-Alanice/présence d'un ancien kaer vide/etc. Possède deux potions de guérison des blessures qu'il peut donner au PJ s'ils en font la demande précise.

Bugnor « l'invisible »

Nain 65 ans. Adeptes Éclaireur du Troisième cercle. Trappeur/explorateur du village. Part régulièrement dans les montagnes (pendant 1 ou 2 semaines). Prudent à l'extrême (peu enclin au courage naturel). Lent à la parole. Ami intime de Kervishli Hart. Bugnor reviendra le lendemain de l'arrivée des PJ au village. Il ne sait pas qu'Alanice a disparu. Incapable de suivre la piste d'Alanice (trop ancienne). En insistant il parviendra à suivre la piste jusqu'à la tour nord du village, mais elle s'arrête en haut. Donnera les mêmes renseignements que Kervishli Hart. Connaît très bien la région, peut guider les PJ jusqu'au Sanctuaire (une demi-journée de marche difficile) ainsi qu'à la colonie de cockatrices (voir événement ci-dessous).

Tilida « la dingue »

Humaine 65 ans. N'a plus toute sa tête depuis la mort de son mari et de ses enfants pendant une attaque d'Horreur au village (lors de la mort des parents d'Alanice). Survit par l'automatisme et par de menus travaux de ménage chez quelques habitants (dont Faldran à l'époque). Propos incohérents réguliers « *Vous avez déjà tué un chat ?* » « *La lune est belle ce soir !* » (en plein jour) « *le chou fleur est excellent pour la Terre élémentaire.* ». Il est possible d'obtenir des éclaircissements de lucidité via un test d'Éloquence ou Diplomatie (6) à condition d'obtenir un succès Bon. On arrive alors à lui soutirer quelques renseignements : N'a jamais pénétré dans le sous-sol de chez Faldran. S'est toujours méfié de Faldran et de ses expériences. S'est plaint à Alanice des expériences de Faldran mais Alanice n'avait rien trouvé de bizarre à l'époque (J - 8 mois). Celui-ci dialoguait avec une autre personne invisible qui le gênait, marmonnait dans sa barbe de le laisser tranquille...

Emma

Humaine 17 ans. Dernier témoin à avoir vu Faldran. Elle se promenait dans les champs lorsqu'elle a vu Faldran avec un comportement étrange (pleurant, marmonnant dans sa barbe). Elle l'a suivi en se cachant jusqu'au « promontoire des désespérés » (un lieu réputé du village pour les gens voulant en finir avec la vie). Elle a vu Faldran dire « *Laissez-moi tranquille ! Je veux en finir !* » en se prenant la tête avec ses mains puis sauter dans le précipice. Le corps de Faldran a certainement été emporté dans le torrent 100 m plus bas, car il n'a jamais été trouvé. Elle a alors prévenu le village. Une petite cérémonie a été faite puis le village a vite oublié Faldran « *À force de regarder derrière soi, on ne voit pas où l'on avance et on trébuche...* »

Todoc œil-vif

Humain 29 ans. Chasseur/villageois. De garde à la porte nord du bourg la nuit où Alanice a disparu. Éloquence ou Diplomatie (6) pour le faire parler : Elle l'a surpris peu avant l'aube lors de sa garde en montant dans sa tour de guet juste

avant de sauter, grâce à son talent Chute de plume. Alanice lui a demandé de garder le secret de son départ. Il a vu Alanice s'enfoncer dans la forêt en direction du Nord, équipée pour le combat et l'aventure. Il a peur que le village lui reproche de ne pas avoir donné l'alerte.

Onema l'ancienne

Naine 129 ans. Doyenne du village. Elle a connu la sortie du Sanctuaire et la création du bourg de Jost il y a 122 ans. Toujours lucide mais affaiblie. Elle a l'expérience de la survie en kaer et en montagne. Profitez-en pour décrire aux joueurs des événements qu'ils n'ont sûrement pas connus (vie au kaer, première sortie, découverte d'un monde hostile, etc.).

Les autres villageois

Essentiellement des humains et nains de tout âge. Paysan/mineur pour les hommes en âge de travailler, paysanne/femme au foyer pour les femmes. Superstitieux et méfiants face à des étrangers, il faudra gagner leur confiance par un moyen ou un autre (sauver des personnes pendant l'attaque des cockatrices de l'évènement suivant par exemple). Tous sont de braves gens placés dans des conditions de vie extrêmes et habitués à la survie.

En fonction de l'expérience de vos joueurs et de votre préparation, vous pouvez également créer d'autres PNJ et gérer les relations entre eux (amitiés, relations adultères, phénomène de jalousie ancestrale, etc.). Outre le fait d'empêcher vos joueurs d'aller trop vite dans l'aventure, cela vous permettra de donner encore plus de réalisme et de profondeur au village.

Retomber sur ses pieds

Le gros problème viendra si les aventuriers ne trouvent pas le kaer « Sanctuaire » et ne fouillent pas la maison d'Alanice ou ne discutent pas avec les bonnes personnes (la vieille Onema notamment). Vous pouvez les orienter vers le kaer via un autre témoignage (Todoc « *Elle m'a dit qu'elle allait au Sanctuaire !* » par exemple). Le reste de l'enquête permettra aux PJ d'être mieux préparé face à la confrontation finale (renseignements sur le Nécromancien, présence possible d'une Horreur et de squelettes animés). Si les PJ ne se renseignent pas, tant pis pour eux, il faudra improviser lors de la confrontation finale...

L'ATTAQUE DES COCKATRICES

PANORAMA

Un groupe de cockatrices attaque en plein jour les paysans dans les champs autour du village. Les PJ doivent intervenir !

PLANTER LE DÉCOR

Alors que tout le bourg vaque à ses occupations (y compris les PJ dans leur enquête), la cloche de la tour de guet nord sonne : le village est attaqué ! Tout le monde à l'extérieur court se mettre à l'abri derrière les murailles du bourg avant la fermeture des portes... des gens sont encore dehors et sont attaqués par des cockatrices ! Il faut agir ! Après le calme de leur enquête, les PJ doivent faire vite. Toute indécision entraînera la mort de donneurs-de-nom.

THÈMES & IMAGES

Combattre. Sauver sa vie et celle des autres. La mort inévitable et implacable.

ENVERS DU DÉCOR

La chronologie indiquée donne cette attaque au jour suivant l'arrivée des PJ au bourg, mais le moment de cet événement vous appartient : déclencher l'attaque à un moment où les PJ commencent à tourner en rond. Ne les laissez pas s'endormir et déclenchez l'alerte de l'attaque !

Faldran et ses compagnons squelettiques ont attaqué une colonie de cockatrices pour voler des œufs, derniers ingrédients pour la création de la chimère. Leur attaque a déclenché la fureur des créatures. Faldran en a profité pour les attirer vers le bourg de Jost avant de s'enfuir.

Les cockatrices (habituellement couardes et chassant en solitaire) attaquent en masse tout donneur-de-nom visible. Elles tenteront d'utiliser leur queue empoisonnée avant de dévorer leur pauvre victime. Les PJ se doivent de secourir les retardataires : une demi-douzaine de personnes (2 hommes, 1 femme, 2 nains et 1 enfant nain) sont coincés par les cockatrices qui leur barrent le passage vers le village. Au moment où les PJ sortent, trois personnes ont été tuées (deux humaines et un nain).

En fonction du nombre de joueurs et de leur puissance, adaptez le nombre de cockatrices. Ces créatures ne sont pas forcément très redoutables, mais leur attaque empoisonnée pourra donner du fil à retordre à certains adeptes. Compter cinq cockatrices, plus une par adepte d'une discipline martiale (Guerrier, Maître d'arme, Navigateur du ciel ou Écumeur du ciel) dans votre groupe.

L'attaque de Faldran a rendu les cockatrices folles. Elles combattront jusqu'à la mort sauf si elles subissent deux blessures graves. N'oubliez pas que ce ne sont que des créatures avec une intelligence limitée, donc pas de tactique spéciale d'attaque (à part la queue empoisonnée) ni de stratégie particulière en fonction du groupe de PJ. Comme elles n'attaquent pas pour manger, elles changeront de cible dès qu'elle est paralysée ou au sol.

Une fois les cockatrices repoussées, il va falloir compter, brûler et pleurer les morts du village. Mais une question demeure : Que s'est-t'il passé ? Les J devraient trouver l'attaque bizarre s'ils sont un peu paranoïaque (et ils ont raison cette fois). À moins que les PJ n'aient des connaissances particulières, c'est Bugnor (ou un autre chasseur) qui peut les renseigner. La cockatrice chasse en solitaire et n'est pas très courageuse, elle attaque sa victime par derrière pour la paralyser avec sa queue et la dévore. Elle fuit généralement si la première attaque a échoué ou si sa victime est trop coriace. L'attaque du village est donc franchement bizarre.

La piste des cockatrices peut facilement être remontée par Bugnor (ou un PJ compétent). Elle emmènera les PJ à une heure de marche du village vers un réseau de caverne qui abrite habituellement une colonie de cockatrices.

Indices : traces de combat. Cadavres d'un adulte et de petits cockatrices. Aucun œuf entier. Des traces de griffes et de morsures humaines sur le cadavre de la femelle cockatrice. Une empreinte de botte moyenne (un squelette).

RETOMBER SUR SES PIEDS

Le combat est fait pour roder les PJ pas pour les tuer. Si les cockatrices leur donnent de grosses difficultés (malchance quand tu nous tiens), faites intervenir Kervishli Hart, Bugnor, et une troupe de défenseurs hétéroclites (archers, combattants au contact) qui viennent à leur secours au moment opportun... mais faites leur ressentir que se faire secourir par des adeptes de bas cercle et des donneurs-de-noms non adeptes n'est pas digne de grands héros.

L'EXPLORATION DU SANCTUAIRE

PANORAMA

La piste d'Alanice semble conduire à l'ancien kaer « le Sanctuaire ». Ce kaer a été vidé et abandonné depuis plusieurs décennies mais c'est maintenant le repaire de Faldran, un Nécromancien qui a sombré dans la folie.

Le combat dans le kaer pourra être mortel si les personnages se précipitent ou ne pensent pas à invoquer Garlen pour qu'elle punisse le Nécromancien qui a tant fait subir à sa questrice.

PLANTER LE DÉCOR

Le kaer se trouve à une demi-journée de marche au nord du bourg de Jost. Il est caché dans une série de crevasses naturelles plus ou moins large. Un guide est presque indispensable pour trouver la porte principale. Celle-ci est ouverte et brisée suite à la récupération des gravures d'orichalque et de la charnière en métal par les habitants du bourg. L'intérieur est obscur et inquiétant...

THÈMES & IMAGES

C'est l'affrontement final, l'exploration et sans doute la mort. Toujours la montagne dans toute son hostilité. Une pluie violente et orageuse avec des rafales de vents assourdissantes. Un kaer abandonné sentant la mort, des bruits de cavernes inquiétants. Après la relative sécurité du village, il faut que les PJ aient peur. Faites-leur sentir le danger, faites les douter, faites que la Mort soit au rendez-vous.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le Sanctuaire est un ancien kaer qui a été vidé de tout contenu utile. Ses anciens habitants avaient trop besoin de toutes ses ressources pour fonder le bourg de Jost et pour survivre. Seuls les blocs de pierre, les statues et autres objets trop volumineux ou inutiles ont été laissés. Tous les anciens pièges du kaer ont été désactivés (mais les PJ n'en savent rien). Lors de l'exploration du kaer, vos descriptions devront le faire ressentir au PJ. Le sanctuaire est, depuis 3 mois, le nouveau repaire d'une « horreur », Faldran en réalité. Il s'est installé dans l'ancienne salle des rituels magiques (voir annexe) pour continuer ses expériences. Il passe donc tout son temps dans ce laboratoire aménagé avec ses effets personnels plus quelques objets récupérés ici et là. Il a aussi réactivé les quartz lumineux du

kaer et installé ses réserves de squelettes à des endroits stratégiques pour la défense de sa tanière, un effet de sa paranoïa.

L'arrivée au Kaer

Lors de l'arrivée des PJ au Sanctuaire (guidés par Bugnor par exemple), ceux-ci pourront sentir une odeur de mort à l'intérieur (Vigilance (7)) et des bruits lointains (le rituel hurlé par Faldran, Vigilance (9)). Bugnor refusera de rentrer dans le kaer, ce n'est pas un nain d'action et il a toujours réussi à survivre en se fiant à son instinct. Il encouragera les PJ et leur souhaitera bonne chance en leur indiquant qu'il attendra caché leur retour pendant quelques heures...

Dans le couloir d'entrée, un piège mécanique a été réactivé par Faldran pour donner l'alerte lors d'une intrusion.

Difficulté de détection : 5

Difficulté de désamorçage : 9

Initiative : 18

Condition de déclenchement : fil tendu

Effet du piège : un monticule de pierres dégingole sur des casseroles et autres ustensiles en très mauvais état. Le bruit est si intense qu'il s'entend dans tout le kaer.

Avec un peu de furtivité et de subtilité, les PJ devraient pouvoir éviter « la sentinelle ».

Un autre souci que devront gérer les PJ est la visibilité. Le kaer n'est éclairé que dans les parties où il y a de l'activité (comprenez du mouvement !). Les quartz du kaer s'éclaireront progressivement en fonction des déplacements des PJ. Pour les voleurs souhaitant se cacher dans l'ombre, cela risque de devenir difficile. Tout mouvement à moins de 15 m d'un quartz l'activera (c'est une détection magique, un MJ compaissant pourra permettre une réussite excellente à un jet de Déplacement silencieux (12) pour éviter l'activation des quartz).

En cas d'alerte, voir le chapitre décrivant les tactiques de combats.

Les salles du kaer

1- couloir d'entrée. Jadis, c'était le lieu de défense principal du kaer et de nombreux pièges étaient activés (tant magiques, que physiques). On peut voir certains vestiges de pièges et de postes de défenses.

2- salle du marché. Salle vide de tout contenu, des restes ici et là d'étals et d'anciens campements... Les quartz ici fonctionnent moins bien (réussite bonne(12) pour ne pas les activer).

3- salle du conseil. À part les anciens logements vides des anciens clans importants du village (dont les Dalhans), il y a une statue imposante de Garlen (8 m de haut). C'est ici que Faldran a tué Alanice. Son cadavre est atrocement mutilé (aucun sévice ne lui a été épargné : écorchage, écartèlement, viol, etc.) repose en défi dans les bras de la statue qui a été recouverte des ses entrailles. Il y a 12 tas de squelettes (presque uniquement des ours) dans cette salle.

4- salle des eaux. Alimentée en source souterraine, cette salle servait à la récupération des eaux potables, aux ablutions et à l'évacuation des eaux usées. Complètement bouchée avec le temps, cette salle n'est presque plus fonctionnelle (sauf pour l'eau potable), Faldran patauge régulièrement dans la fange des eaux stagnantes dans ses délires. Si le Nécromancien a fini sa création, il y a de fortes chances qu'il soit ici au moment de l'arrivée des PJ. Il cherche l'inspiration pour « créer » KALHA-BARI, son « Horreur » astrale.

5- les quartiers d'habitations. Système d'habitations sur 6 étages. Il a permis à deux milliers de personnes de survivre dans des conditions difficiles durant près de 600 ans. L'odeur de renfermé est tenace et il ne subsiste plus rien d'utile sur tous les étages.

6- salle des rituels. Ancienne salle créée par et pour les magiciens du kaer pour le renouvellement des rituels de protections, c'est devenu naturellement le nouveau laboratoire de Faldran pour la création de la chimère. Il a déménagé tout ce qui lui était utile pour la création de l'abomination. Quelques livres de sciences naturelles rangés dans un coin, un bureau et une chaise avec des parchemins sur les travaux en cours et au centre de la pièce une sorte de grosse cosse gélatineuse et sanguinolente à moitié translucide dans laquelle on peut apercevoir une chimère (si elle n'est pas achevée). Faldran se trouve en quasi-permanence dans cette salle jusqu'à l'achèvement de sa créature en compagnie de Kralbos, un squelette de donneur-de-noms qui le sert loyalement. Il y a un tas d'ossement pour en fabriquer rapidement une dizaine, pour le cas où il en aurait besoin. La porte de la salle est protégée par un sort de Sceau de garde (le même que celui chez lui), voir page 4, la **Maison de Faldran** pour plus de détails.

7- les salles de stockage et les champignonnières. C'était ici que se situaient les réserves du kaer ainsi que les zones de cultures pour la nourriture (essentiellement des champignons). À part de la nourriture et des champignons de toutes sortes, les PJ ne trouveront rien ici.

Combat mortel

Si l'alerte est donnée, les squelettes d'animaux seront activés rapidement. Ils attaqueront à vue tout intrus et ne chercheront pas à faire de tactique élaborée. Faldran prendra le temps de se cacher et il s'accapara directement le contrôle des opérations en donnant des ordres mentaux aux squelettes (le changement de tactique plus ordonné devrait alerter les PJ d'un danger imminent).

S'il se rend compte que les squelettes ne sont pas de taille à résoudre le problème, Faldran invoque une Horreur astrale (et vient avec sa chimère si elle terminée) et attaque les intrus.

Il est utile aussi d'indiquer que Faldran cherchera à provoquer le combat dans une grande salle (idéalement la salle du conseil, voir annexes) où toutes ses créations pourront attaquer ensemble pour profiter de la supériorité numérique tout en bloquant la retraite des PJ.

Chronologie/tactique du combat (à modifier en fonction des actions des PJ) :

- 1- Alerte du piège.
- 2- Tous les squelettes de la salle 3 attaquent en masse.
- 3- Faldran arrive furtivement sur place et observe la situation afin de jauger la puissance des intrus.
- 4- Faldran, son Horreur astrale (et la chimère si elle est prête) attaquent.
- 5- Faldran ordonne mentalement à tous ses rejets (l'Horreur astrale et les squelettes mais pas la chimère) une tactique de combat plus adaptée à la stratégie des PJ.
- 6- Faldran attaque avec toute sa puissance (karma/sorts/talents) le ou les individus étant les plus dangereux (en général les combattants et les magiciens).

Il y a de fortes chances que le combat soit inégal. Faites intervenir Bugnor à un moment clef du combat qui peut tou-

jours réussir un trait d'éclat même si c'est un adepte de faible cercle.

Mais heureusement, il est possible de faire basculer le combat assez facilement en faisant intervenir Garlen (après tout la Passion a été courroucée par les sévices perpétrés sur sa questrice et la profanation de sa statue). Si les personnages demandent une intervention de la Passion, ils pourront effectuer un test de Connaissance des Passions (7) avec le Charisme qui remplace la Perception, ou a défaut, de Charisme (8). En cas de succès, un cri de guerre se fait entendre et un augure de Garlen (p283 du **Recueil du maître de jeu**) se chargera de la chimère, laissant tout le reste aux personnages. Si c'est un échec, l'augure mettra deux rounds à venir.

Si vous êtes d'humeur clémente et que les joueurs ne pensent pas à faire intervenir Garlen, l'augure interviendra lorsque la moitié du groupe sera au tapis. Il s'attaquera d'abord au Nécromancien (les squelettes et l'Horreur astrale tomberont en même temps que lui) puis à la chimère.

Combat dangereux

Si l'alerte n'est pas donnée par le piège de l'entrée du kaer, les personnages pourront explorer le kaer. Toute la difficulté sera de rester discret jusqu'au bout. Le passage le plus délicat sera le Sceau de garde du laboratoire. Et suivant le moment où ils arriveront, Faldran aura ou non fini la création de la chimère. Si ce n'est pas le cas, il n'y aura que le Nécromancien et un squelette comme adversaires à affronter. Sinon, il y a aussi la chimère.

Si vos personnages ont vraiment des difficultés, vous pouvez là encore faire intervenir l'augure de Garlen, à moins que les joueurs n'y pensent eux même.

RETOMBER SUR SES PIEDS

La mort ou la victoire sont les seules issues possibles. Affronter une « Horreur » doit être difficile et douloureux même en cas de victoire. Faldran combattra pour tuer, il est totalement fou et impossible à raisonner.

Faldran et ses sbires forment une troupe difficile à battre, et il est fort probable que vos PJ trépassent s'ils ne sont pas suffisamment préparés.

Avant de partir vers le Sanctuaire, si vous pensez que votre groupe s'est bien renseigné (dans la phase enquête) mais qu'ils sont trop faibles, faites intervenir Kervishli Hart qui leur donne des potions et onguents supplémentaires.

Si vos joueurs ont foncé tête baissée en jouant les bourrins au village, soyez sans pitié.

LA FIN

L'affrontement n'est pas la fin de tout, le retour est une épreuve en soi. Le voyage risque d'être difficile car les conditions climatiques ne sont pas bonnes et le cadavre d'Alanice va handicaper vos joueurs. Laissez les se creuser la tête surtout si la moitié d'entre eux est écorché avec des blessures graves et qu'ils ont aussi des morts dans leur camp. Ils voudront certainement faire une cérémonie digne des héros tombés. Une fois de retour au village, point de scènes de liesse et de félicitations. Le deuil s'impose. Alanice Dalhan est morte de la pire des manières et le bourg entier va la pleurer. Jouez l'émotion à fond. Inspirez-vous de la scène du bûcher de Conan le barbare...

DÉVELOPPEMENTS POSSIBLES

Il serait bon que les PJ arrivent à tuer Faldran directement dans le combat car s'il n'est pas stoppé dans sa folie, il va faire un grand nombre victime. Vous pouvez créer d'autres aventures où il hantera vos joueurs de la pire des manières (attaque des proches, fausse accusations de corruption sur les personnages)... Soyez retord comme une Horreur. Si vos joueurs se sont bien comportés et qu'ils n'ont pas été aidés par la passion Garlen durant le combat. Vous pouvez considérer que la Passion leur est reconnaissante par un signe ou un rêve et que cela leur servira le moment venu.

PNJ ET CRÉATURES

VILLAGÉOIS

Habitant du bourg de Jost moyen. N'est jamais sorti de son village. Professions rencontrées : mineur de Terre élémentaire, agriculteur, éleveur, tanneur, chasseur...

Attributs

DEX : 5 FOR : 5 CON : 5
PER : 4 VOL : 4 CHA : 4

Caractéristiques

Initiative : 5 Déf. physique : 7
Nombre d'actions : 1 Déf. magique : 6
Attaque : 5 Déf. sociale : 6
Dommages Arm. physique : 0
Arme impro. (3) : 8 Arm. mystique : 0
Pierre lancée (1) : 6

Seuil de mort : 34 Tests de récup. : 2
Seuil Bles. Grav. : 9 Équilibre : 5
Seuil inconsc. : 26

Déplac. course : 48 Déplac. combat : 24

Compétences

Artisanales & artistiques :

Peinture ou gravure (1/5)

Connaissances :

Histoire du kaer (2/6)

Générales :

Armes à projectiles ou armes de jet (1/6), Artisanat (2/7)
(ex : exploitation minière, culture, élevage...), Chasse (2/7),
Survie (3/6)

Équipement, trésor

Vêtements démodés, souvent sales, mais fonctionnels et très chauds (fourrure, etc.).

Armes improvisées (Dommages : niv 3), Dague.

Bourse avec des petits galets lisses et 2 pièces de cuivre.

Points de légende : 30

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1/2.

KERVISHLI HART

Nain Forgeron, cercle 3.

Attributs

DEX (9) : 4 FOR (17) : 7 CON (17) : 7
PER (8) : 4 VOL (11) : 5 CHA (14) : 6

Caractéristiques

Initiative : 1 Déf. physique : 6
Nombre d'actions : 1 Déf. magique : 5
Attaque : 9 Déf. sociale : 8
Dommages Arm. physique : 7
Épée large : 16 Arm. mystique : 1

Seuil de mort (40) : 58 Tests de récup. : 3

Seuil Bles. Grav. : 11 Équilibre : 7

Seuil inconsc. (32) : 47

Déplac. course : 24 Déplac. combat : 12

Karma

Nombre de points : 20 Niveau de karma : 4

Compétences

Artisanales & artistiques : Gravure sur métal (3/9)

Connaissances : Histoire du kaer (1/5)

Générales : Éloquence (3/9), Survie (3/7)

Talents

Armes de mêlées (5/9), Esquive (3/7), Histoire des armes (4/8^D), Perfectionnement de lame (4/8^D), Rituel de karma (3), Volonté de fer (3/8^D), Endurance (6/5, 3), Lecture et écriture (3/7), Marchandage (4/9^D), Contre-malédiction (3/8^D), Détection des armes (2/6^D)

Équipement, trésor

Épée large perfectionnée +4, cotte de maille, 2 potions de guérison des blessures.

Bourse avec 131 pièces d'argent.

Points de légende : 120

Adaptation ED3

Mouvement 8, Niveau de danger C3, Défense magique 6,
Talents : Évaluation (3/7^D), Marchandage (4/9^D), Perfectionnement des armes (4/8^D), Rituel de karma (3), Volonté de fer (3/8^D), Armes de mêlées (5/9), Histoire des objets (4/8^D), Endurance (6/5, 3), Contre-malédiction (3/8^D), Esquive (3/7)

BUGNOR L'INVISIBLE

Nain Éclaireur, cercle 3.

Attributs

DEX (16) : 7 FOR (14) : 6 CON (14) : 6
PER (14) : 6 VOL (9) : 4 CHA (11) : 5

Caractéristiques

Initiative : 6 Déf. physique : 9
Nombre d'actions : 1 Déf. magique : 8

Attaque : 10 **Déf. sociale** : 7
Dommages **Arm. physique** : 5
Épée large : 12 **Arm. mystique** : 1
Seuil de mort (36) : 54 **Tests de récup.** : 3
Seuil Bles. Grav. : 10 **Équilibre** : 6
Seuil inconsc. (28) : 43
Déplac. course : 56 **Déplac. combat** : 28

Karma

Nombre de points : 20 **Niveau de karma** : 4

Compétences

Artisanales & artistiques : sculpture sur bois (2/7)
Connaissances : des créatures (3/9)
Générales : chasse (5/12), orientation (3/9), survie (4/10)

Talents

Armes de mêlées (3/10), Déplacement silencieux (4/11^D), Escalade (3/10^D), Esquive (3/10^D), Pistage (3/9^D), Rituel de karma (3), Endurance (6/5, 3), Lecture et écriture (3/9), Manœuvre (2/9), Sprint (3), Vision astrale (2/8^D).

Équipement, trésor

Épée large forgée+1, armure de peau, 1 potion de guérison des blessures.

Bourse avec 12 pièces d'argent.

Points de légende : 105

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C3, Défense physique : 10, **Compétences** : Armes de mêlées (3/10), Sprint (3), **Talents** : Escalade (3/10^D), Pistage (3/9^D), Rituel de karma (3), Vigilance (3/9^D), Esquive (3/10), Don des langues (3/9^D), Endurance (6/5, 3), Orientation (3/9^D), Déplacement silencieux (4/11).

FALDRAN

Elfe Nécromancien, cercle 5.

Attributs

DEX (11) : 5 **FOR** (6) : 3 **CON** (12) : 5
PER (17+3) : 8^D **VOL** (16+4) : 8^D **CHA** (12) : 5

Caractéristiques

Initiative : 5 **Déf. physique** : 7
Nombre d'actions : 1 **Déf. magique** : 10
Attaque **Déf. sociale** : 7
Dommages **Arm. physique** : 0
Tissage : 14^D **Arm. mystique** : 4
Incantation : 15^D
Détermination (ED3) : 13

Seuil de mort (34) : 58 **Tests de récup.** : 2
Seuil Bles. Grav. : 9 **Équilibre** : 3
Seuil inconsc. (26) : 44

Déplac. course : 48 **Déplac. combat** : 24

Karma

Nombre de points : 20 **Niveau de karma** : 4

Sorts

(en matrice = M)

Cercle 1 : Cercle glacial, Chasse insectes, Danse des os, Dard spectral, Expérience de la mort, Lance astrale, Sec et mouillé.

Cercle 2 : Bouclier de brume, Cercle d'ossement, Cercle de protection contre les animaux, Cercle de vie, Gardien de poche, Ténèbres éthérées

Cercle 3 : Conservation, Douleur (en matrice juste après avoir lancé Horreur astrale), Tête de mort (M)

Cercle 4 : Animation de squelette (M), Vision de la mort

Cercle 5 : Cercle de protection astrale, Flétrissement de membre, Horreur astrale (M), Sceau de garde.

Compétences

Artisanales & artistiques : Sculpture sur os (3/9)
Connaissances : des créatures (7/15), magie (6/14).
Générales : Alchimie (5/13), Éloquence (1/6), Médecine (4/12), Orientation (2/10), Recherche (6/14), Sang-froid (5/13), Survie (2/10).

Talents

Incantation (7/15^D), Lecture et écriture de la magie (5/13^D), Matrice de sort (5), Matrice de sort (3), Rituel de karma (6), Tissage (6/14^D), Endurance (4/3, 6), Regard terrifiant (5/13), Vision astrale (5/13^D), Matrice de sort (4), Possession d'animal (5/13), Immobilisation d'esprit (5/13), Invocation (esprit allié, 5/13^D).

Spécialisations de talents

Emprisonnement d'esprit, Personnalisation de sort, Sort nommé.

Équipement, trésor

Riche vêtements de voyageur brodé en piteux état, fourreau d'une épée large vide, dague (niveau dommage 3).

Bourse avec des brins d'herbes des ours.

Points de légende : 225

Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C5, Défense magique : 11, **Talents** : Incantation (7/15^D), Lecture et écriture de la magie (5/13^D), Matrice de sort (5), Rituel de karma (6), Tissage (6/14^D), Vision astrale (5/13^D), Matrice de sort (3), Regard terrifiant (5/13^D), Endurance (4/3, 6), Langues des esprits (5/13^D), Matrice de sort (4), Immobilisation d'esprit (5/13^D), Possession d'animal (5/13), Invocation (esprit allié, 5/13^D), Détermination (5/13).

KRALBOS

Squelette animé nommé (p.353, **Recueil du joueur**)

Attributs

DEX : 5 **FOR** : 5 **CON** : 4
PER : 4 **VOL** : 7 **CHA** : 5

Caractéristiques

Initiative : 5 **Déf. physique :** 7
Nombre d'actions : 1 **Déf. magique :** 6
Attaque (1) : 6 **Déf. sociale :** 11
Dommages **Arm. physique :** 2
 Arme en os (4) : 9 **Arm. mystique :** 3
Seuil de mort : 27 **Tests de récup. :** 1
Seuil Bles. Grav. : 6 **Équilibre :** NA
Seuil inconsc. : NA
Dépl. course : 40 **Dépl. combat :** 20

Notes

Kralbos est un squelette nommé qui sert son maître au laboratoire.

Les autres squelettes ne sont pas nommés et ont donc une durée de vie de 15 minutes.

Équipement, trésor

Armes en os, cuir rabougri.

Points de légendes : 70

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C1.

HORREUR ASTRALE DE FALDRAN

Horreur astrale (p.357, **Recueil du joueur**)

Attributs

DEX : 8 **FOR :** 8 **CON :** 10
PER : 7 **VOL :** 9 **CHA :** 6

Caractéristiques

Initiative : 9 **Déf. physique :** 15
Nombre d'actions : 2 **Déf. magique :** 12
Attaque (2) : 10 **Déf. sociale :** 14
Dommages **Arm. physique :** 0
 Mains nues (3) : 11 **Arm. mystique :** 6
Seuil de mort : 51 **Tests de récup. :** 4
Seuil Bles. Grav. : 15 **Équilibre :** 8
Seuil inconsc. : 44
Dépl. course : 92* **Dépl. combat :** 46*

* la valeur indique le déplacement aérien de la créature.

Notes

Il discute souvent avec elle, enfin, il lui semble. Après la chimère, c'est sa prochaine création. Il invoquera et nommera l'Horreur KAL-HA-BARI. Il ne l'a pas encore fait car il n'est toujours pas satisfait des apparences qu'il lui donne.

Équipement, trésor

Aucun.

Points de légendes : 195

Adaptation ED3

Mouvement 12*, Niveau de danger 2C4.

CHIMÈRE DE FALDRAN

Chimère (p.293-294, **Recueil du maître de jeu**)

Attributs

DEX : 10 **FOR :** 12 **CON :** 11
PER : 4 **VOL :** 9 **CHA :** 7

Caractéristiques

Initiative : 10 **Déf. physique :** 13
Nombre d'actions : 4 **Déf. magique :** 10
Attaque (2) : 12 **Déf. sociale :** 11
Dommages **Arm. physique :** 9
 2 x griffes (3) : 15 **Arm. mystique :** 8
 Morsure lion (5) : 17
 Morsure molosse : 17

Seuil de mort (58) : 70 **Tests de récup. :** 5
Seuil Bles. Grav. : 17 **Équilibre :** 13
Seuil inconsc. (51) : 61

Dépl. course : 140/140* **Dépl. combat :** 70/70*

* la deuxième valeur indique le déplacement aérien de la créature.

Pouvoirs

Cri de guerre (3/10), Endurance (6/5, 2), Incantation (5/9), Vision nocturne,

Tête de molosse infernal, arme de souffle (feu) (1/10),

Tête de basilic, +1 action (déjà prise en compte), regard mortel (2/11),

Queue de cockatrice, poison (DM 9, paralysie)



Équipement, trésor

Aucun.

Points de légendes : 1 020

Adaptation ED3

Mouvement 18, Niveau de danger G5.

COCKATRICE

Cockatrice (p.295, Recueil du maître de jeu)

Attributs

DEX : 7 FOR : 6 CON : 7
PER : 4 VOL : 6 CHA : 5

Caractéristiques

Initiative : 8 Déf. physique : 9
Nombre d'actions : 2 Déf. magique : 6
Attaque (2) : 9 Déf. sociale : 6
Dommages Arm. physique : 6
Griffes (2) : 8 Arm. mystique : 2
Queue (3) : 9

Seuil de mort (40) : 52 Tests de récup. : 3

Seuil Bles. Grav. : 11 Équilibre : 6

Seuil inconsc. (32) : 42

Dépl. course : 80 Dépl. combat : 40

Notes

Les cockatrices sont folles de rage et ne fuiront qu'après avoir subi deux blessures graves.

Pouvoirs

Endurance (6/5, 2), Poison (DM 9, paralysie), Saut de géant (3/10).

Équipement, trésor

Plumes valant 1D6 x 10 pièces d'argent, sang valant 5D6 x 10 pièces d'argent et barbillons empoisonnés valant 2D6 x 10 pièces d'argent, tous comptent comme des points de légende.

Points de légendes : 175

Adaptation ED3

Mouvement 14, Niveau de danger C3.

ANNEXES

Le journal d'Alanice

J= arrivée des PJ

J-10 « Ô Garlen ! Aidez-moi. Vonys est mort, il a été rap- pelé à vous. Pourquoi a-t-il fallu que ce soit lui ? Pourquoi ne m'avez-vous pas permis de lui venir en aide... comme pour mes parents ? C'était avec Harty la seule famille qui me restait... Ô Garlen, je vous en conjure donnez moi la force de trouver ce qui a tué mon ami et permettez moi de le venger. »

J-9 « J'ai très mal dormi la nuit dernière. Je revois son visage qui m'a dit « pourquoi ne m'a tu pas sauvé ? » Il m'en voulait. C'était mon rôle de le protéger comme tous les gens du bourg et j'ai failli. Je le vengerai. Je jure de ne trouver le repos que lorsque sa mort sera élucidée. »

J-8 « J'ai encore fait le même rêve. Les cauchemars continuent. »

J-6 « J'ai peur de m'endormir et de me retrouver encore face à Vonys. Il me manque et même les conseils avisés d'Harty ne me permettent pas de trouver la quiétude. »

J-5 « Je viens de me réveiller. Il fait nuit. J'ai encore vu Vonys en rêve mais cette fois une femme est venue à mon aide. Elle était belle, je crois qu'elle ressemblait à ma maman mais je n'en suis pas sûre. Elle m'a dit que j'étais en danger et elle m'a montré où se trouvait ce danger. C'est étrange comme vision. Était ce toi Garlen ? Je ne faillirai pas cette fois, je viens de finir de m'équiper et je vais faire mon devoir seule. Aucun autre proche ne mourra avec moi. Je vais venger Vonys. Je vais partir par la porte Nord en direction de l'ancien kaer. Je reviendrai victorieuse ou bien je ne reviendrai pas... »

Autres annexes

Retrouvez d'autres annexes et le plan du kaer sur le cyber- espace des **shadowforums**.

<http://www.shadowforums.com/cyber-espace/>



Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation. Tous droits réservés, 2011. Pour de plus amples informations sur Earthdawn, consultez le site Internet : www.black-book-editions.fr.

Auteur : Fred « Troll Grognon » Dupuis, par ailleurs éminent responsable de la rubrique *Earthdawn* sur le site communautaire du SDEN :

<http://www.sden.org/earthdawn/>

Mise en page : Damien Coltice

Relectures et rewriting : Damien Coltice, Franck Mercier et Arnaud Métais

Technique : Franck Mercier