

ED-00A

KAERTARDIM



KIT D'INTRODUCTION À EARTHDAWN

L'ÂGE DES LÉGENDES

Avant l'avènement de la science, avant l'Histoire, le passé obscur de notre monde vivait une ère de magie. Celle-ci s'écoulait librement, touchant tous les aspects de la vie des hommes et des femmes des peuples donneurs-de-noms. Cet âge était un âge de héros, un âge d'actes de bravoure extraordinaires et d'histoires mythiques. C'était l'Âge des Légendes.

La montée des niveaux de magie fut accompagnée par celle des dangers que recelait le monde. Les Horreurs envahirent la terre depuis les profondeurs de l'espace astral. Et ces créatures de cauchemar dévorèrent toute vie se trouvant sur leur passage. Pendant quatre siècles, des nations entières se terrèrent dans les entrailles souterraines du monde, alors que les Horreurs dévastaient leurs terres au cours des heures sombres que l'on connaîtraient plus tard sous le nom du Châtiment.

Il y a de cela un siècle, les habitants de Barsaive ont émergé de leurs kaers et de leurs citadelles scellés. Les trolls, les nains, les elfes, les orks et les humains vivent désormais aux côtés d'autres races exotiques comme les t'skrangs reptiliens, les petits sylphelins ailés et les obsidiens issus de la terre. Des créatures fantastiques peuplent de nouveau les forêts et les jungles et les énergies arcaniques offrent leur puissance à ceux qui sont prêts à suivre les voies de la magie.

En cet Âge des Légendes, des héros téméraires venus de tout Barsaive s'unissent, décidés à se battre pour défendre la vie et la liberté contre les Horreurs qui subsistent encore, et contre l'oppression de l'Empire théran, qui cherche à plier la province rebelle sous son joug. Par leurs actes de courage et leur sacrifice, ces héros forgent le futur de Barsaive, aidés dans la tâche qui les attend par leurs puissants sortilèges et leurs formidables armes magiques.

Earthdawn est un jeu de rôle dans un monde où règnent l'aventure, la magie et les plus terribles dangers. Ce kit d'introduction contient une **aventure complète** et des **règles de jeu simplifiées** pour vous permettre de jouer sans attendre avec vos amis dans l'univers de **Earthdawn** !

www.black-book-editions.fr/earthdawn

RedBrick
limited

www.earthdawn.com



FASA
CORPORATION

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION

Qu'est-ce que Earthdawn ?

L'Âge des légendes

Ce dont vous avez besoin pour jouer

Le maître de jeu

Les joueurs

Rapide tour d'horizon

Règles

Personnages

Produits

RÈGLES

Caractéristiques des personnages

Attributs

Talents et compétences

Caractéristiques

Équipement

Niveaux d'action et dés d'action

Lancer les dés

Points de karma

Description des talents et des compétences

Utiliser les talents et les compétences

Talents

Compétences

Lancement de sorts

Description des sorts

2	Règles de combat	9
2	Séquence de combat	9
2	Test d'initiative	10
2	Test d'attaque	10
3	Test de dommages	10
3	Test d'équilibre	10
3	Test de récupération	10
3	THOM MARTELAME	11
3	ARDIS FOARR	13
3	ME'GANA	15
4	TARG TRANCHEUR-D'OS	17
4	KAER TARDIM	19
4	Informations pour le maître de jeu	19
5	Contexte historique de l'aventure	19
6	Synopsis de l'aventure	20
6	Déroulement de l'aventure	21
6	Farliss le héros	22
7	Les rêves	23
7	Le lendemain matin	24
7	Entrer dans le kaer	24
7	Le kaer	25
8	Découvrir le Sorcier	27
8	Les pièces secrètes et les victimes	28
9	Le combat contre R'Ishann	30
	Fin de l'aventure	32

Rédaction

Louis J. Prosperi

Direction produit

James D. Flowers

Correction

Carsten Damm, James D. Flowers,
Richard Vowles

Maquette

Carsten Damm, James D. Flowers

Illustrations

Larry McDougall, Jeff Laubenstein, Kent Burles,
Steve Bryant, Rita Márföldi, Jim Nelson,
Mike Nielsen, Kathy Schad, SKKM, Tony Szczudlo

Administration

Kim Flowers, Richard Vowles

Conception web

Richard Vowles

Et pour la Version française

Traduction

Franck « Scorpion » Mercier

Relectures et rewriting

Anthony Bruno, David Burckle, Coralie David, Damien Coltice

Maquette

Damien Coltice

Retrouvez-nous sur Internet : <http://www.black-book-editions.fr/earthdawn>



INTRODUCTION

Pendant des centaines d'années, nous nous sommes terrés dans les profondeurs comme des bêtes effrayées, pendant que la tempête du mal faisait rage sur les montagnes, les vallées et à travers les cités et les plaines de Barsaive. La tourmente est passée, mais les forces des ténèbres rôdent encore, observant à l'affût, mues par une envie et une jalousie aiguisées par le passage des siècles...

• **Jallo Barbe-rousse, Troubadour de Throal** •

Les pages qui suivent sont les clefs vers un nouveau monde, un monde de magie, de danger et de légendes. Bienvenue dans le monde de **Earthdawn**. Bienvenue dans l'Âge des Légendes !

Tout ce dont vous avez besoin pour jouer votre première aventure de **Earthdawn** est fourni dans ce document : une description du monde, une brève explication des règles du jeu, et une courte aventure nommée **Kaer Tardim**. Dans cette histoire, un groupe de quatre aventuriers tente d'entrer dans le kaer (refuge souterrain) du village de Tardim pour apprendre comment est mort Strathem, le Sorcier du village, et pour débarrasser le kaer du danger qu'il recèle.

Ce petit aperçu vous offre un avant-goût des fantastiques aventures de **Earthdawn** qui attendent vos amis et vous-même. Ainsi, vous aurez tout ce qu'il faut pour jouer votre première aventure de **Earthdawn** avant de décider d'acheter le jeu.

QU'EST-CE QUE EARTHDAWN ?

Earthdawn est un jeu de rôle. Semblable à beaucoup d'autres jeux de rôles de ce type, il est conçu pour ne pas avoir de fin. C'est-à-dire que le jeu lui-même ne fixe pas de fin déterminée, le nombre de tours de jeu n'est pas prévu à l'avance, et il n'y a pas d'objectif à atteindre pour indiquer que la partie est terminée. Le but de ce jeu est simplement de s'amuser, avec votre imagination. Lorsque le plaisir est là, tout le monde gagne.

L'ÂGE DES LÉGENDES

Dans un ancien âge de magie, les héros redécouvrent leur monde, espérant le reconquérir après la dévastation du Châtiment qui dura de longs siècles. Durant cette période, ils s'imposèrent un emprisonnement dans les profondeurs du sous-sol terrestre, l'humanité devant alors faire face aux Horreurs du Châtiment, des créatures qui voyagèrent à travers l'espace astral pour venir dévaster la terre.

Au centre d'une province du nom de Barsaive se trouve le royaume nain de Throal, qui a unifié les peuples de Barsaive depuis la fin du Châtiment. Chacune des communautés de Barsaive était recroquevillée dans la peur, jusqu'à ce que les nains de Throal les rassemblent, motivés par le rétablissement des échanges commerciaux sur l'ensemble des terres. Aujourd'hui, les elfes, trolls, orks et nains travaillent ensemble à reconstruire cette terre qui est devenue leur foyer.

Loin au sud-ouest de Throal s'étend le grand Empire théran. Avant le Châtiment, Barsaive était une province de cet empire, autonome mais sous domination. Barsaive déclara

son indépendance à la fin du Châtiment, instaurant un nouvel ordre, contre les lois esclavagistes et opprimantes des Théran.

Dans les campagnes de **Earthdawn**, les peuples de Barsaive doivent combattre pour reprendre leur monde aux derniers vestiges du Châtiment et se protéger de l'armada volante de l'Empire théran, qui veut reconquérir les terres qui furent autrefois siennes.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

Si vous n'avez jamais fait de jeu de rôle, ceci vous aidera pour commencer. En plus de ce document, chaque joueur aura besoin d'une feuille de papier, d'un stylo ou d'un crayon, et de six sortes de dés. Il y a des dés à 4 faces, à 6 faces, à 8 faces, à 10 faces, à 12 faces et à 20 faces, qui peuvent tous être achetés



dans un magasin de jouets ou une boutique de loisirs spécialisée. Le jeu ira plus vite si chaque joueur a ses dés, mais ils peuvent aussi les partager.

LE MAÎTRE DE JEU

La première décision à prendre pour votre groupe est de savoir qui sera le maître de jeu. Puisque vous êtes en train de lire ces lignes, il est probable que ce sera vous. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous devrez rassembler un maximum de quatre amis afin de jouer cette aventure. Faites-leur tous lire ce document afin qu'ils apprennent les règles et qu'ils comprennent un peu mieux le monde de **Earthdawn**. Mais ne laissez pas les joueurs lire la section **Kaer Tardim** elle-même, cela leur gâcherait le plaisir de jouer.

LES JOUEURS

Une fois que vous avez décidé qui est le maître de jeu, les autres joueurs choisissent leur personnage parmi ceux inclus dans ce document.

Peu importe quel personnage choisissent les joueurs : tous ont un rôle important à jouer dans la partie. Chaque joueur a aussi besoin des caractéristiques de son personnage, pour qu'il puisse s'y référer pendant la partie.

Les joueurs peuvent recopier ces caractéristiques sur une feuille à part. Si vous faites des copies supplémentaires des pages décrivant les personnages, ils peuvent simplement les utiliser comme feuilles de personnages.

De manière générale, les pages dont vous avez besoin peuvent être imprimées et utilisées comme feuilles de personnages.

RAPIDE TOUR D'HORIZON

Nous avons conçu ce document pour qu'il soit facile à lire sur un ordinateur. Mais si vous voulez l'imprimer en autant de copies que vous le souhaitez, allez-y, mais n'allez pas le vendre !

RÈGLES

Ce chapitre présente des règles simplifiées pour cette version d'initiation à **Earthdawn**.

Caractéristiques des personnages : décrit les éléments nécessaires à la construction d'un personnage de **Earthdawn**.

Niveaux d'action et dés d'action : explique comment les attributs, les talents et les compétences des personnages sont mesurés et comment les actions sont résolues par des jets de dés.

Description des talents et compétences : décrit les talents et compétences utilisés.

Lancement de sort : explique comment lancer un sort dans **Earthdawn** et décrit les sorts spécifiques connus par le personnage Sorcier.

Points de karma : explique cet élément essentiel pour améliorer les capacités des personnages et les faire évoluer.

Règles de combat : explique comment les actions et les tests sont résolus.

PERSONNAGES

Cette section vous explique comment impliquer les personnages que vous pouvez utiliser pour jouer, chaque joueur choisissant un personnage à incarner :

- **Thom Martelame**, un Forgeron nain,
- **Ardis Foarr**, un Sorcier humain,
- **Me'gana**, une Maîtresse d'armes elfe,
- **Targ Trancheur-d'os**, un Écumeur du ciel troll.

PRODUITS

Une fois que vous aurez testé un peu les règles de **Earthdawn** avec ce document, nous espérons que vous souhaiterez aller plus loin en utilisant le système complet de ce jeu. **RedBrick Limited** a prévu tout un programme ambitieux pour produire et développer la gamme de produits **Earthdawn** – et **Black Book Éditions** fait de même avec la version française du jeu. Vous pouvez consulter tous les détails sur le site web de **Earthdawn** :

<http://www.black-book-editions.fr/earthdawn>



RÈGLES

Oyez, oyez, la légende de l'Épée de Tyroc, une arme à la magie puissante des temps anciens. L'Épée de Tyroc est celle qui occit l'Horreur nommée Kestrai dans les premiers jours du Châtiment. Qui apprend la vérité derrière la légende libérera toute a magie.

• **Liandra, Troubadour elfe** •

Important : Nous avons adapté et dégraissé les règles au maximum pour rendre plus facile votre entrée dans le monde de **Earthdawn**. Pour ce faire, nous avons exclu certaines spécificités uniques de ce jeu. De ce fait, certains éléments sont différents de la version complète de **Earthdawn**. Nous espérons que vous aimerez assez ces règles condensées pour vouloir vous lancer dans l'expérience de la version complète.

○ RÈGLES ○ CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

Alors, que signifient toutes ces caractéristiques ?

La plupart des jeux de rôles donnent des valeurs numériques pour quantifier les attributs physiques et mentaux des personnages, ainsi que les compétences ou autres aptitudes qu'ils ont apprises. **Earthdawn** prend en considération trois valeurs de bases : ce sont les **attributs**, les **talents** et **compétences**, et les **caractéristiques**.

ATTRIBUTS

Les attributs sont les facultés naturelles du personnage. Elles déterminent s'il est fort, intelligent, volontaire, charismatique et habile. **Earthdawn** utilise six valeurs d'attributs pour mesurer les aptitudes naturelles du personnage.

Dextérité

Cet attribut mesure la rapidité et l'habileté du personnage. La Dextérité détermine la manière dont il pourra porter ou éviter des attaques lors d'un combat.

Force

Cette valeur indique la puissance musculaire du personnage. La Force permet de savoir le poids qu'il peut soulever et porter, et les dommages qu'il peut infliger.

Constitution

Elle montre la santé et l'endurance du personnage. La Constitution fixe les seuils de dommages qu'il peut subir avant de sombrer dans l'inconscience ou de mourir.

Perception

Ce chiffre représente la vivacité d'esprit, l'attention et la capacité à remarquer la moindre chose. La Perception évalue la façon dont un personnage peut éviter les effets des sorts magiques.

Volonté

Elle indique la puissance mentale du personnage. La Volonté l'aide à résister aux dommages dus aux effets magiques.

Charisme

Cette mesure détermine la force de persuasion du personnage ainsi que sa capacité à créer des impressions positives chez les autres.

Les attributs sont définis par deux nombres : la **valeur d'attribut** et le **niveau d'attribut**. La valeur d'attribut se mesure sur une échelle de 1 (la plus basse possible) à 30 (la plus haute possible). La majorité des personnages ont une valeur d'attribut de 9 ou 10, et pouvant aller jusqu'à 17 ou 18. La valeur d'attribut est notée entre parenthèses à côté de chaque attribut.

Thom Martelame a une valeur de Dextérité de 14.

Sur la feuille de son personnage, il est indiqué : « Dextérité (14) ».

Les niveaux d'attributs déterminés par la valeur d'attribut sont également mesurés par une échelle linéaire. La Table des niveaux et des dés d'action (voir la section **Niveaux d'action et dés d'action**) indique la valeur d'attribut qui correspond à chaque niveau.

Sur la feuille de personnage, le niveau d'attribut est le nombre à gauche du « / » noté sur la ligne de l'attribut. Le type de dés d'action correspondant au niveau est noté à droite du même « / ».

Thom Martelame a un niveau de Dextérité de 6. Sur la feuille de son personnage, il est indiqué « Dextérité (14) : 6/D10 ». Le D10 est le type de dés d'action lancé pour ce niveau.

TALENTS ET COMPÉTENCES

Les talents et les compétences sont des capacités que les personnages peuvent apprendre. Les talents sont des aptitudes magiques. Ceci inclut l'habileté à lancer des sorts, tout comme le fait d'utiliser une arme ou d'éviter un coup dans une bataille. Les compétences sont des capacités ordinaires,



non magiques, comme les compétences artistiques ou de survie.

Les talents et les compétences sont quantifiés par deux valeurs, comme les attributs. La première valeur indique le rang et la deuxième le niveau. Le rang d'un talent ou d'une compétence mesure la maîtrise du personnage dans ce domaine particulier.

Les rangs varient de 1 (le plus bas possible) à 15 (le plus haut possible). Les rangs de la majorité des personnages débutants varient de 1 à 3 seulement. Avec le temps, ils deviennent plus expérimentés et peuvent accroître les rangs de ces talents ou de ces compétences. Le rang de chaque talent ou compétence est indiqué entre parenthèses.

Thom Martelame a un rang 1 en Armes de mêlée. Sur sa feuille de personnage il est écrit : Armes de mêlée (1).

Le nombre indiquant le niveau du talent ou de la compétence est similaire à celui des attributs, excepté que pour le calculer, il faut ajouter au rang du talent ou de la compétence le niveau de l'attribut associé. Le nombre de gauche du « / » correspond au niveau du talent ou de la compétence. Les dés d'action indiqués à droite du « / » sont ceux qui sont à lancer pour l'utilisation du talent ou de la compétence.

Thom Martelame a un niveau 7 en Armes de mêlée, le total d'un rang 1 augmenté de son niveau de Perception de 6 (1+6=7). Sur sa feuille de personnage, il est écrit : Armes de mêlée (1) : 7/D12.

Comme indiqué précédemment, chaque talent ou compétence est ajouté à un attribut, ce qui donne un niveau. La liste de chaque talent et compétence se trouve dans la section **Description des talents et des compétences**, plus loin.

CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage possède également un ensemble de caractéristiques. L'ensemble de ces nombres décrit le personnage de façon technique, en termes de jeu, ce sont les dommages totaux qu'il peut subir avant de mourir ou de sombrer dans l'inconscience, la vitesse à laquelle il se déplace, etc. Les caractéristiques sont également des valeurs indicatives différentes des niveaux d'actions.

Earthdawn utilise quatre groupes de caractéristiques : **Initiative**, **Déplacement**, **Combat** et **Dommages**.

Initiative

Il s'agit du type de dé à utiliser pour que le personnage effectue son test d'initiative. L'initiative en combat détermine qui agit en premier, des créatures ou des personnages. Voyez la section **Règles de combat** pour plus de détails.

Déplacement

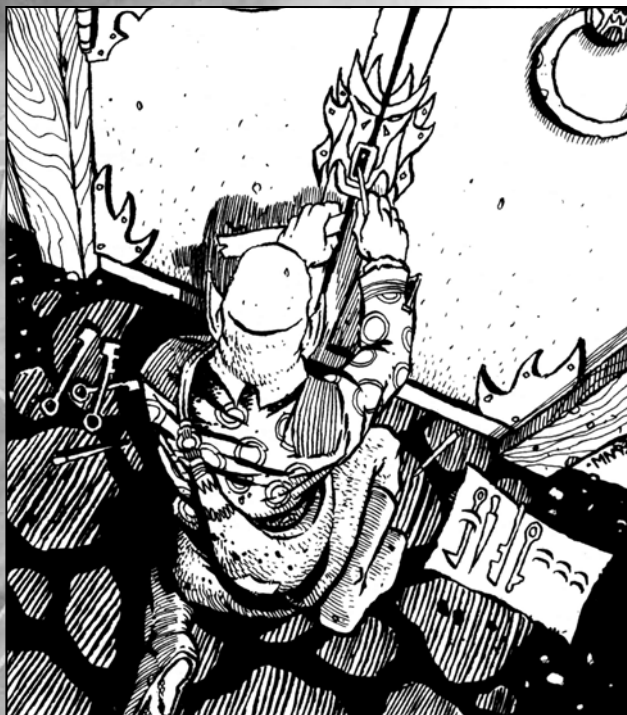
Il s'agit du nombre de mètres que le personnage peut parcourir en un round de combat.

Combat

Défense physique : elle indique la facilité avec laquelle le personnage évite les attaques physiques en combat. Elle est déterminée par la Dextérité du personnage.

Défense magique : elle mesure la manière dont le personnage déjoue les attaques magiques. Elle est déterminée par la Perception du personnage.

Défense sociale : elle quantifie la façon dont le personnage résiste aux attaques sociales, comme les mensonges et les



tentatives de séduction. Elle est déterminée par le Charisme du personnage.

Armure physique : elle évalue la qualité de la protection que porte le personnage. Cette armure protège contre les dommages physiques durant les combats. Ce nombre est basé sur le type d'armure et de bouclier que le personnage porte.

Armure mystique : ce nombre définit la résistance du personnage contre les attaques magiques. L'armure mystique protège contre les dommages magiques en combat. La Volonté du personnage ainsi que certaines armures et boucliers spéciaux peuvent l'augmenter.

Dommages

Seuil de mort : ce nombre indique la quantité de dommages que peut subir un personnage avant de mourir. Si le personnage subit plus de dommages que ce seuil, il meurt.

Seuil de blessure grave : si les dommages d'une unique attaque dépassent ce seuil, le personnage subit une blessure grave. Sauf indication contraire, le personnage ne peut subir qu'une seule blessure grave par attaque subie.

Seuil d'inconscience : il représente la quantité de dommages que peut subir un personnage avant de sombrer dans l'inconscience.

Test de récupération : ce chiffre indique le nombre de tests de récupération que peut effectuer le personnage chaque jour. Voyez la section **Règles de combat** pour plus de détails sur ces tests.

Dés de récupération : ce sont le type de dé d'action à lancer lorsque le personnage effectue un test de récupération.

ÉQUIPEMENT

En plus des attributs, talents, compétences et caractéristiques, le personnage possède également une liste d'équipement marquée sur sa feuille de personnage. La majorité des équipements indiqués sont des objets communs de base. Les armes

sont indiquées avec leurs niveaux de dommages et les dés d'action à utiliser lorsque le personnage attaque avec.

NIVEAUX D'ACTION ET DÉS D'ACTION

Dans les descriptions précédentes, attributs, talents et compétences sont quantifiés par des niveaux d'action. Ces niveaux d'action déterminent le type de dés qu'il faut lancer lorsque le personnage tente une action. Le type de dé(s) associé à chaque niveau d'action est appelé dé(s) d'action.

Les dés d'action sont ordonnés selon une échelle allant du plus faible au plus important. Une partie de cette échelle est disponible ci-dessous. Cette table inclut la colonne indiquant les valeurs d'attributs correspondants à chaque niveau d'action.

LANCER LES DÉS

Comment faire pour qu'un personnage utilise l'une de ces capacités ? Il faut lancer les dés. Lorsqu'un personnage désire faire une action dont l'issue n'est pas évidente (par exemple, attaquer une créature, lancer un sort, etc.), le joueur lance les dés. Ce geste s'appelle « effectuer un test ». Dans **Earthdawn** beaucoup d'actions sont résolues en effectuant des tests. Pour en effectuer un, le joueur jette les dés correspondants à la capacité appropriée à l'action entreprise.

Pour utiliser Armes de mêlée, un joueur lance les dés indiqués pour le talent Armes de mêlée. Si le personnage lance un sort, il lance les dés indiqués pour le talent Incantation.

TABLE DES NIVEAUX ET DÉS D'ACTION

Niveau	Dé(s) d'action	Valeur d'attribut
1	D4-2	—
2	D4-1	1-3
3	D4	4-6
4	D6	7-9
5	D8	10-12
6	D10	13-15
7	D12	16-18
8	2D6	19-21
9	D8+D6	22-24
10	D10+D6	25-27
11	D10+D8	28-30
12	2D10	31-33
13	D12+D10	34-36
14	D20+D4	37-39
15	D20+D6	40-42
16	D20+D8	43-45
17	D20+D10	46-48
18	D20+D12	49-51
19	D20+2D6	52-54
20	D20+D8+D6	55-57

Le total obtenu sur les dés est comparé à la Difficulté indiquée dans la description du talent ou de la compétence. Si le test est supérieur ou égal à cette difficulté, l'action est réussie.

Dés bonus

Lors d'un test, si le résultat de l'un des dés est le maximum qu'il puisse faire (par exemple, un « 4 » pour un dé à quatre faces), vous pouvez relancer le dé et ajouter le nouveau résultat au précédent pour obtenir le résultat final.

Un joueur lance D10+D8 pour effectuer un test. Il obtient 5 avec le D10 et 8 avec le D8. Il peut reprendre le D8 et le relancer, ajoutant ainsi le nouveau résultat au précédent total de 13. Cette fois, il obtient un 6 sur le D8. Le résultat final est donc de 19 (5+8+6=19).

Aussi longtemps qu'un dé fait son maximum possible, vous pouvez le relancer.

POINTS DE KARMA

Tous les personnages peuvent utiliser l'énergie magique d'une façon spéciale pour augmenter temporairement leurs capacités. Cette énergie magique est appelée « karma ». Chaque personnage dispose de 5 points de karma. Un joueur peut dépenser 1 point de karma pour toute action qu'il entreprend. Chaque fois qu'un personnage se sert d'un point de karma, le joueur lance un D6 (le dé de karma) en plus de ses dés d'action. Le résultat du D6 est ajouté au total du test effectué. Ce D6 peut être relancé s'il fait 6, comme n'importe quel autre dé de bonus.

Me'gana est attaquée par un cadavéreux. Le joueur de Me'gana décide d'utiliser un point de karma sur son test d'Armes de mêlée. Lorsqu'il lance les dés pour son attaque, il lance un D10+D6+D6 (le dé de karma).

Comme les personnages ont seulement 5 points de karma, les joueurs devront les dépenser avec précaution, pour être certains d'en avoir assez au moment où ils en auront le plus besoin.

DESCRIPTION DES TALENTS ET DES COMPÉTENCES

Cette section fournit la description des talents et compétences nécessaires pour jouer cette aventure. Dans les descriptions qui suivent, les attributs associés sont indiqués entre parenthèses.

UTILISER LES TALENTS ET LES COMPÉTENCES

Pour utiliser un talent ou une compétence, un joueur doit effectuer un test. Le résultat du test est comparé à la Difficulté indiquée dans la description du talent ou de la compétence. Si le résultat est supérieur ou égal à cette difficulté, le test est réussi.



TALENTS

Armes de mêlée (Dextérité)

Permet au personnage d'attaquer un adversaire avec une arme de mêlée. **Difficulté** : la Défense physique de la cible.

Cri de guerre (Charisme)

Permet au personnage d'intimider des adversaires en leur hurlant dessus. Peut être utilisé dans le même round de combat qu'un test d'attaque. **Difficulté** : la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, l'adversaire subit un malus et devra retirer 1 aux résultats de tous ses tests pendant 2 rounds.

Esquive (Dextérité)

Permet au personnage de tenter d'éviter une attaque à la dernière seconde. Il est possible de l'utiliser dans le même round de combat qu'un test d'attaque, mais un personnage ne peut faire qu'une seule esquive par round. **Difficulté** : le résultat du test d'attaque de l'adversaire.

Histoire des armes (Perception)

Permet au personnage de découvrir l'histoire et les capacités magiques d'une arme. **Difficulté** : la Défense magique de l'arme.

Incantation (Perception)

Permet à un magicien de lancer un sort. **Difficulté** : la Défense magique de la cible.

Lecture et écriture (Perception)

Permet au personnage de lire et d'écrire une nouvelle langue. **Difficulté** : selon la langue étudiée.

Lecture et écriture de la magie (Perception)

Permet au personnage d'apprendre un nouveau sort et de l'écrire dans son grimoire. **Difficulté** : dépend du cercle du sort étudié.

Manœuvre (Dextérité)

Permet au personnage de manœuvrer son adversaire. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque. Le résultat du test devient sa nouvelle Défense physique pour un round.

Matrice de sort

Construction astrale qui maintient la trame d'un sort. Une fois que le magicien a placé la trame d'un sort dans une matrice de sort, il peut lancer le sort. Chaque matrice de sort ne peut contenir qu'un seul sort.

Navigation aérienne (Volonté)

Permet au personnage de participer à l'équipage d'un navire aérien. **Difficulté** : 4.

Perfectionnement de lame (Perception)

Permet au personnage d'augmenter le niveau de dommages de l'arme d'un point, de façon permanente. Nécessite une semaine de travail dans une forge équipée. **Difficulté** : le niveau de dommages de l'arme.

Sang de feu (Constitution)

Permet au personnage de se soigner en milieu d'un combat. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque. Le personnage consomme l'un de ses tests de récupération pour utiliser le talent. Le résultat du test de talent donne le nombre de points de dommages que récupère le personnage.

Sarcasmes (Charisme)

Permet au personnage de distraire un adversaire en se moquant de lui. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque. **Difficulté** : la Défense sociale de l'adversaire. Si c'est réussi, la cible subit un malus de 3 à tous ses tests pendant un round.

Saut de géant (Dextérité)

Permet au personnage de sauter sur une grande distance. Il est possible de l'utiliser dans le même round de combat qu'un test d'attaque, mais il n'est possible de faire qu'un seul saut par round. Le résultat du test donne le nombre de mètres parcouru en un seul bond.

Sorcellerie (Perception)

Permet au personnage de tisser l'énergie magique vers un sort. L'énergie magique est fragmentée dans ce qui est appelé des filaments. Les filaments sont tissés vers le sort pour lui donner toute sa puissance et ses effets. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque ou d'une incantation. **Difficulté** : indiquée dans la description des sorts (voir la section **Description des sorts**).

Stabilité (Force)

Permet au personnage d'éviter de tomber à terre durant les combats. Un personnage qui subit une blessure grave utilise Stabilité à la place d'un test de Force pour éviter de tomber au sol. **Difficulté** : niveau de dommages de l'attaque de l'adversaire.

Volonté de fer (Volonté)

Permet au personnage d'augmenter temporairement son Armure mystique. Il est possible de l'utiliser dans le même round de combat qu'un test d'attaque, mais il n'est possible de faire qu'une seule Volonté de fer par round. Le résultat du test est l'Armure mystique du personnage pendant un round.

COMPÉTENCES

Les personnages de cette aventure ont deux types de compétences, les **compétences artisanales** et les **compétences de connaissances**.

Les **compétences artisanales** sont des compétences qui permettent au personnage de faire un travail de création artistique. Cela va de la broderie à la gravure sur bois ou cristal. Toutes les compétences artisanales sont basées sur l'attribut Charisme.

Les **compétences de connaissances** représentent les domaines de connaissance que le personnage possède. Toutes les compétences de connaissances sont basées sur l'attribut Perception.

LANCEMENT DE SORTS

Certains des personnages de **Earthdawn** peuvent lancer des sorts. Ces personnages sont appelés magiciens. Il y a trois étapes pour lancer un sort. Le sort doit d'abord être placé dans une matrice. Une matrice de sort conserve le sort qu'elle contient et permet au magicien de le lancer. Une fois que le sort est dans la matrice, le magicien doit ajouter de l'énergie magique à la trame du sort. Cette énergie magique est appelée *filament*, et est intégrée à une matrice par le biais d'un processus appelé *tissage de filaments*. Chaque description de sort vous indique le nombre de filaments nécessaire à son lancement. Une fois les filaments tissés et ajoutés au sort, le magicien peut effectuer un test d'Incantation pour le lancer. Chacune de ces étapes est décrite en détail ci-dessous.

Placer un sort dans une matrice de sort

Avant de pouvoir jeter un sort, il faut d'abord mettre la trame du sort dans une matrice de sort. Chaque matrice de sort ne peut en contenir qu'un seul. Les sorts peuvent être placés dans les matrices de deux façons. La première est la méditation. Il faut environ 10 min, et cela permet au magicien de placer des sorts dans deux matrices ou plus, en même temps. La seconde méthode est utilisée lorsque le magicien a besoin d'intégrer un sort à une matrice rapidement. Cette méthode est nommée la *réharmonisation*, et elle permet de ne remplacer qu'un seul sort dans une seule matrice. Pour réharmoniser une matrice, le magicien effectue un test de Sorcellerie. La Difficulté de réharmonisation utilisée dans cette aventure est de 9. Si le magicien échoue à ce test, il peut recommencer jusqu'à ce qu'il réussisse.

Tissage de filament

Lorsqu'un magicien veut lancer un sort, il doit ajouter de l'énergie magique en « tissant » des filaments de l'énergie magique vers le sort placé dans la matrice. Cet acte est nommé *tissage de filament*. Un magicien peut utiliser le talent de Sorcellerie pour attacher les filaments au sort. Chaque sort indique de combien de filaments il a besoin. Lorsqu'un magicien veut tisser un filament, il effectue un test de Sorcellerie. La Difficulté de tissage, pour tous les sorts utilisés dans cette aventure, est de 6. Si le test échoue, le magicien peut retenter de tisser le filament. Un magicien peut tisser un seul filament par round de combat. Une fois que tous les filaments sont tissés, le magicien peut lancer le sort au round suivant.

Incantation

Après que tous les filaments nécessaires ont été tissés, le magicien peut lancer le sort. Pour lancer le sort, le magicien effectue un test d'Incantation. La Difficulté du test d'Incantation est indiquée dans la description de chaque sort. La description de chaque sort détaille les effets lorsque le test est réussi. Si le test échoue, rien ne se passe.

DESCRIPTION DES SORTS

Dans cette aventure il n'y a qu'un seul magicien, le Sorcier Ardis Foarr. Il existe plus de 150 sorts dans **Earthdawn**, seuls les sorts connus par Ardis Foarr sont décrits ci-dessous.

Dague mentale

Permet au magicien d'attaquer l'esprit d'un adversaire. La Difficulté est égale à la Défense magique de la cible. Si le test d'Incantation est réussi, la cible subit des dommages. L'Armure mystique de la cible réduit les dommages de ce sort. **Filaments** : aucun, peut-être lancé directement (dommages : $9/D8+D6$).

Dissipation de la magie

Permet au magicien de détruire d'autres sorts et autres effets magiques. La Difficulté est déterminée par le cercle du sort ou de l'effet magique. Si c'est réussi, le sort (ou l'effet magique) est détruit de manière permanente. **Filament** : 1.

Main de fer

Augmente les dommages d'une arme de mêlée de 3 niveaux. Le magicien doit toucher l'arme pour lancer ce sort. La Difficulté est égale à la Défense magique de l'arme (6 pour les armes non magiques). Si c'est réussi, les dommages qu'inflige l'arme sont augmentés de 3 niveaux. Les effets cessent au bout de 12 rounds de combats. **Filament** : 1.

Pattes d'araignées

Permet au magicien d'accroître les capacités d'escalade d'une cible. La Difficulté est égale à la Défense magique de la cible. Si le test est réussi, la cible bénéficie d'un bonus de 5 aux résultats de ses tests d'escalade. Cet effet dure 10 rounds.

Filament : 1.

Perception astrale

Permet au magicien de détecter une présence dans l'espace astral. La Difficulté est égale à la Défense magique des présences dans l'astral. Si c'est réussi, le magicien détecte la cible. Les effets du sort durent 10 min. **Filaments** : 2.

Trait de feu

Permet au magicien d'attaquer un adversaire avec un trait de flammes. La Difficulté est égale à la Défense magique de la cible. Si c'est réussi, la cible encaisse des dommages. L'Armure physique de la cible réduit les dommages de ce sort. **Filament** : 1 (dommages : $11/D10+D8$).



RÈGLES DE COMBAT

Les dernières règles que vous avez besoin de connaître avant de commencer à jouer sont celles qui vous permettront de résoudre les situations de combat.

SÉQUENCE DE COMBAT

Le combat est une succession de séries de tours appelés rounds de combat. **Chaque round de combat dure dix secondes de jeu.** Pendant ces rounds de combat, chaque personnage peut effectuer trois choses. Il peut se déplacer (de tout son déplacement de combat), il peut faire une action simple (dégainer une arme, parler, etc.) et il peut utiliser un talent ou une compétence.

Il existe deux exceptions à ces règles. Les talents Esquive et Cri de guerre peuvent être utilisés en plus des autres talents ou compétences durant les rounds de combat. Ce sont les seules exceptions à cette règle.

Durant chaque round de combat, tous les participants effectuent un test d'initiative pour déterminer l'ordre dans lequel ils vont agir. Par ordre décroissant, chaque personnage accomplit ses actions, généralement en effectuant un test d'attaque. Si le test d'attaque réussit, le personnage effectue un test de dommages. Les effets de ces tests sont décrits en détail plus loin.

TEST D'INITIATIVE

Au début de chaque round, tous les joueurs effectuent un test d'initiative avec les dés inscrits sur la feuille de leur

personnage. Après avoir déterminé l'ordre de la plus grande à la plus petite initiative, les personnages effectuent leurs actions dans l'ordre des initiatives. Si deux personnages ont la même initiative, ils font leurs actions dans l'ordre des valeurs de Dextérité. Si une créature (ou un personnage joué par le maître de jeu) obtient la même initiative qu'un personnage, c'est le personnage qui joue en premier.

TEST D'ATTAQUE

Chaque personnage agit à son initiative. Cette action est le plus souvent une attaque, mais peut également être une Incantation ou un test de Sorcellerie pour le magicien. Le joueur lance les dés indiqués pour la compétence ou le talent utilisé pour effectuer le test.

Si Me'gana veut attaquer une créature, son joueur lance ses dés d'Armes de mêlée. Si Ardis Foarr lance un sort, le joueur lance ses dés d'Incantation.

Les Difficultés d'utilisation des talents ou des compétences sont indiquées dans les descriptions, plus haut. Les Difficultés pour lancer les sorts sont précisées dans les descriptions de ceux-ci. Si le test est réussi, les effets indiqués s'appliquent. Pour un test d'attaque, ou un sort provoquant des dommages, le personnage effectue un test de dommages.

TEST DE DOMMAGES

Si le test d'attaque (ou d'Incantation dans le cas d'un sort offensif provoquant des dommages) est réussi, le personnage effectue un test de dommages. Les dés de dommages sont indiqués, entre parenthèses, dans les armes et sorts (pour Ardis seulement) des personnages. Le résultat du test de dommages est la quantité de dommages que subit la cible de l'attaque.

Lorsque le total des dommages d'un personnage **atteint ou dépasse le Seuil d'inconscience**, il sombre dans l'inconscience. Lorsque le total des dommages est **supérieur ou égal au Seuil de mort**, le personnage meurt.

Si le total des dommages d'une seule attaque est **supérieur ou égal au Seuil de blessure grave**, le personnage encaisse une blessure grave. Le joueur doit comptabiliser séparément les blessures graves et les dommages subis.

TEST D'ÉQUILIBRE

Lorsque le personnage subit une blessure grave, il peut tomber par terre. Il doit alors effectuer un test d'équilibre pour tenter de rester debout. Un personnage utilise son dé d'attribut de Force (ou son talent Stabilité) pour ne pas tomber à terre. La Difficulté du test d'équilibre est égale au niveau de dommages de l'attaque de l'adversaire. Ce nombre apparaît à gauche du « / » dans la description des armes ou des sorts de la feuille de personnage.

TEST DE RÉCUPÉRATION

Maintenant que vous savez blesser un personnage, comment allez-vous le ou la soigner ? Chaque personnage dispose d'un nombre de « tests de récupération » indiqué sur sa feuille de personnage. C'est le nombre de fois, par jour, que le personnage peut récupérer de ses dommages, ou guérir. Chaque fois que le personnage veut soigner des dommages, il effectue un test de récupération en utilisant les dés de récupération notés sur sa feuille de personnage.

Un personnage qui a sombré dans l'inconscience peut effectuer un test de récupération une minute après la fin du combat. Une fois conscient, il peut effectuer un test par heure, jusqu'à sa complète guérison ou jusqu'à l'épuisement du nombre de ses jets de récupération. Les tests de récupération permettent de soigner les points de dommages, pas les blessures graves. Les blessures graves ne peuvent être soignées qu'après une nuit passée à dormir pendant huit heures.

THOM MARTELAME

Thom est un Forgeron nain du royaume de Throal. Il mesure 1,25 m pour 83 kg. Thom a appris la discipline de Forgeron en l'honneur de son père, qui a été tué lors de la guerre contre Théra. Thom s'ennuyait de la vie confortable dans le royaume de Throal, et, à l'âge de 26 ans, il partit à l'aventure, déterminé à aider le peuple de Barsaive à se réapproprier le monde d'après le Châtiment.

Thom se méfie de tous les humains, et se méfie aussi tout particulièrement des Thérans. Il se montre un peu amer et taciturne, mais il est juste et équitable. Ses aventures depuis son départ de Throal lui ont enseigné beaucoup sur les autres races de Barsaive, et il a appris que ce que l'on peut voir est souvent une illusion dissimulant une toute autre vérité.

ATTRIBUTS

Dextérité (14) : 6/D10 **Force (14)** : 6/D10
Constitution (16) : 7/D12 **Perception (16)** : 7/D12
Volonté (13) : 6/D10 **Charisme (9)** : 4/D6

TALENTS

Armes de mêlée (1) : 7/D12
Esquive (1) : 7/D12
Histoire des armes (2) : 9/D8+D6
Perfectionnement de lame (2) : 9/D8+D6
Volonté de fer (1) : 7/D12

DÉPLACEMENT

Course : 56 m/round **Combat** : 28 m/round

COMPÉTENCES

Artisanat (1) : 5/D8
Histoire naine (1) : 8/2D6
Connaissance des armes (1) : 8/2D6

INITIATIVE

Dé : D10

COMBAT

Défense physique : 8 **Armure physique** : 5
Défense magique : 9 **Armure mystique** : 1
Défense sociale : 6

DOMMAGES

Seuil de mort : 39 **Tests de récupération** : 3
Seuil d'inconscience : 31 **Dé de récupération** : D12
Seuil de blessure grave : 11

ÉQUIPEMENT

Épée large (dommages : 11/D10+D8)
2 × dagues (dommages : 8/2D6)
Outils de forge (marteau, petite enclume)
Armure de cuir bouilli Rations de voyage (2 semaines)
Targe (bouclier) Sac à dos
Pointes d'acier 15 m de corde
Marteau 2 × gourdes d'eau
Vêtements de voyageur 10 pièces d'argent

APTITUDE RACIALE

Vision thermographique



RÈGLES

Pour utiliser un talent, un joueur doit lancer les dés indiqués pour chaque talent. Par exemple, lorsque Thom utilise le talent Armes de mêlée, le joueur lance un D12.

Le résultat du jet est comparé à la Difficulté notée dans la description du talent. Si le résultat est égal ou supérieur à cette difficulté, l'action est réussie.

TALENTS

Armes de mêlée : permet au personnage d'attaquer un adversaire avec une arme de mêlée. **Difficulté** : la Défense physique de la cible.

Esquive : permet au personnage de tenter d'éviter une attaque à la dernière seconde. Il est possible de l'utiliser dans le même round de combat qu'un test d'attaque, mais il n'est possible de faire qu'une seule esquive par round. **Difficulté** : le résultat du test d'attaque de l'adversaire.

Histoire des armes : permet au personnage de découvrir l'histoire et les capacités magiques d'une arme. **Difficulté** : la Défense magique de l'arme.

Perfectionnement de lame : permet au personnage d'augmenter le niveau de dommages de l'arme d'un point de façon permanente. Nécessite une semaine de travail dans une forge équipée. **Difficulté** : le niveau de dommages de l'arme.

Volonté de fer : permet au personnage d'augmenter temporairement son Armure mystique. Il est possible de l'utiliser dans le même round de combat qu'un test d'attaque, mais il n'est possible de faire qu'une seule Volonté de fer par round. Le résultat du test est l'Armure mystique du personnage pendant un round.

APTITUDE RACIALE

Vision thermographique : elle permet à Thom de voir les différences de températures, en les percevant comme des nuances de couleurs différentes, même dans les ténèbres.

L'HISTOIRE DE THOM

Le silence se fit dans la pièce quand l'homme se leva pour faire face à l'assemblée. Sa voix était emplie de l'autorité et du respect que les villageois accordaient à leur chef. « Nous avons parmi nous plusieurs visiteurs venus de terres lointaines. Bienvenue à vous, bienvenue au village de Tardim, et joignez-vous à nous pour les célébrations : nous sommes heureux de vous offrir notre hospitalité. Malheureusement, nous devons également vous demander de l'aide. Qui parmi vous pénétrera dans notre kaer et nous libérera de la terreur qui nous a pris Strathem, notre magicien ? »

Un nain, le visage et les bras couverts de tatouages et de symboles colorés, parla en premier. La foule se tourna vers lui, buvant ses paroles.

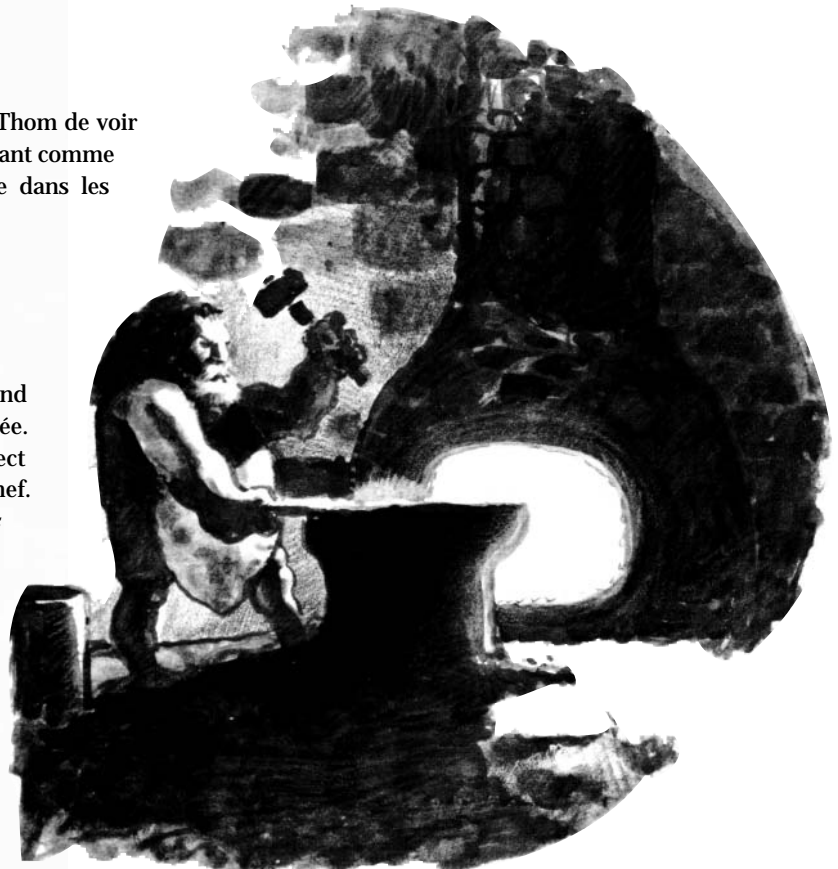
« Je m'appelle Thom Martelame, Forgeron du royaume de Throal. J'ai choisi la discipline de Forgeron en l'honneur de mon père, tué durant la guerre contre les Thérans. Je vais entrer dans votre kaer, mais avant, écoutez mon histoire.

Peu de temps après mon initiation, j'ai quitté le royaume nain, lassé de la vie confortable des montagnes de Throal. Je suis parti à l'aventure, et à travers Barsaive j'aide ceux qui veulent échapper aux deux fléaux que sont les affres du Châtiment et les Thérans affamés de puissance, qui cherchent à nous asservir.

En me fiant à la carte donnée par mon mentor, j'ai suivi la rivière Enroulée à quelques jours de marche de Throal. Comme la rivière Enroulée est un affluent du fleuve Serpent, je savais que je pourrais trouver une place sur un bateau qui me conduirait au loin. J'ai rejoint un équipage de t'skrangs peu de temps après, descendant le fleuve Serpent jusqu'au lac Pyros et la jungle de Servos.

J'ai quitté le navire au lac Pyros, et durant des jours j'ai voyagé sans rencontrer âme qui vive. Alors que je dormais, une bande d'écorcheurs orks m'a découvert un soir et m'a capturé. Entre leurs mains la mort m'attendait, mais des pirates du cristal des pics du Crépuscule ont attaqué leur camp. Et durant l'assaut des trolls, j'ai réussi à m'échapper. Mes voyages m'ont finalement amené à votre village.

Je l'ai dit, je vais entrer dans votre kaer et affronter la terreur qui s'y tapit, quelle qu'elle soit. Qui aura le courage de se joindre à moi ? »



ARDIS FOARR

Ardis Foarr est né sous les piliers de l'avant-poste théran connu sous le nom de Quai des nuages. Maintenant âgé de 21 ans, il mesure 1,78 m pour un poids de 85 kg. Esclave durant son enfance, Ardis a directement connu les atrocités des Thérans. Il s'est enfui d'une barge à esclaves à proximité de la mer des Enfers, et est arrivé dans un petit village d'humains. C'est dans ce petit village qu'Ardis a appris la discipline de Sorcier.

Ardis est d'un caractère aventureux, toujours prêt à risquer sa vie pour ceux qui en ont besoin. En réalité, c'est un jeune homme effrayé, qui a encore beaucoup de mal à comprendre ses aptitudes magiques nouvellement acquises. Il a encore des doutes sur sa magie, mais personne, à part ses plus proches amis, ne le sait.

ATTRIBUTS

Dextérité (13) : 6/D10 **Force (9)** : 4/D6
Constitution (12) : 5/D8 **Perception (15)** : 6/D10
Volonté (16) : 7/D12 **Charisme (12)** : 5/D8

TALENTS

Incantation (2) : 8/2D6
Lecture et écriture (1) : 7/D12
Lecture et écriture de la magie (1) : 7/D12
Matrice de sort (1)
Matrice de sort (1)
Sorcellerie (2) : 8/2D6

DÉPLACEMENT

Course : 52 m/ round **Combat** : 26 m/round

COMPÉTENCES

Alchimie (1) : 7/D12
Broderie (1) : 6/D10
Lecture des runes (1) : 7/D12

INITIATIVE

Dé : D10

COMBAT

Défense physique : 7 **Armure physique** : 3
Défense magique : 9 **Armure mystique** : 2
Défense sociale : 7

DOMMAGES

Seuil de mort : 34 **Tests de récupération** : 2
Seuil d'inconscience : 26 **Dé de récupération** : D8
Seuil de blessure grave : 9

ÉQUIPEMENT

3 × dagues (dommages 6/D10)
Bâton (dommages 8/2D6)
Armure de cuir Sac à dos
Briquet à silex Grimoire
2 × torches Rations de voyage (1 semaine)
2 × gourdes d'eau Vêtements de voyageur
50 pièces d'argent



RÈGLES

Pour utiliser un talent, un joueur doit lancer les dés indiqués pour chaque talent. Par exemple, lorsque Ardis utilise le talent Incantation, le joueur lance 2D6.

Le résultat du jet est comparé à la Difficulté notée dans la description du talent. Si le résultat est égal ou supérieur à cette difficulté, l'action est réussie.

TALENTS

Incantation : permet à un magicien de lancer un sort. **Difficulté** : la Défense magique de la cible.

Lecture et écriture : permet au personnage de lire et d'écrire une nouvelle langue. **Difficulté** : dépend de la langue étudiée.

Lecture et écriture de la magie : permet au personnage d'apprendre un nouveau sort et de l'écrire dans son grimoire. **Difficulté** : dépend du cercle du sort étudié.

Matrice de sort : construct astral qui maintient la trame d'un sort. Une fois que le magicien a placé la trame d'un sort dans une matrice de sort, il peut le lancer. Chaque matrice de sort ne peut contenir qu'un seul sort.

Sorcellerie : permet au personnage de tisser l'énergie magique vers un sort. L'énergie magique est fragmentée dans ce qui est appelé des filaments. Les filaments sont tissés vers le sort pour lui donner toute sa puissance et ses effets. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque ou d'une incantation. **Difficulté** : indiquée dans la description des sorts (voir la section **Sorts**).

SORTS

Dague mentale : permet au magicien d'attaquer l'esprit d'un adversaire. La Difficulté est égale à la Défense magique de la cible. Si c'est réussi, la cible subit des dommages. L'Armure mystique de la cible réduit les dommages de ce sort. **Filament** : aucun (dommages : 9/D8+D6).

Dissipation de la magie : permet au magicien de détruire d'autres sorts et autres effets magiques. La Difficulté est déterminée par le cercle du sort ou de l'effet magique. Si c'est réussi, le sort (ou l'effet magique) est détruit de manière permanente. **Filament** : 1.

Main de fer : augmente les dommages d'une arme de mêlée de 3 niveaux. Le magicien doit toucher l'arme pour lancer ce sort. La Difficulté est égale à la Défense magique de l'arme. Si c'est réussi, les dommages qu'inflige l'arme sont augmentés de 3 niveaux. Les effets cessent au bout de 12 rounds de combats. **Filament** : 1.

Pattes d'araignée : permet au magicien d'accroître les capacités d'escalade d'une cible. La Difficulté est égale à la Défense magique de la cible. Si le test est réussi, la cible bénéficie d'un bonus de 5 aux résultats de ses tests d'escalade. Cet effet dure 10 rounds. **Filament** : 1.

Perception astrale : permet au magicien de détecter une présence dans l'espace astral. La Difficulté est égale à la Défense magique des présences dans l'astral. Si c'est réussi, le magicien détecte la cible. **Filaments** : 2.

Trait de feu : permet au magicien d'attaquer un adversaire avec des flammes. La Difficulté est égale à la Défense magique de la cible. Si c'est réussi, la cible encaisse des dommages. L'Armure physique de la cible réduit les dommages de ce sort. **Filament** : 1 (dommages : 11/D10+D8).

L'HISTOIRE D'ARDIS

L'agitation gagna la foule lors du récit de Thom Martelame. Lorsque le nain s'assit, un jeune humain se leva et la foule se tourna vers lui pour l'écouter.

« Je vais vous aider à purger votre kaer de l'Horreur qui l'habite. Je suis Ardis Foarr, Sorcier. Je viens du village de Farenn, qui se trouve sous l'avant-poste théran que vous appelez le Quai des nuages. À l'âge de neuf ans, j'ai été réduit en esclavage sur une barge minière thérane, et je me suis évadé il y a seulement cinq ans. La barge avait subi des avaries durant l'un des appels au rassemblement pour exploiter des gisements à proximité de la mer des Enfers. J'ai pu m'échapper en profitant de la confusion qui a suivi le crash de la barge.

J'ai fui jusqu'à un village humain, où j'ai appris la discipline de Sorcier. Lorsque j'ai commencé à m'ins-taller dans ma nouvelle vie, des Thérans sont venus pour saccager le village et tuer tout le monde. Encore une fois je me suis échappé, mais cette fois je me suis retrouvé seul dans les jungles, qui grouillaient de créatures de ce monde ou d'autres. Avec l'aide de ma magie j'ai combattu ces monstres, mais rien ne m'avait préparé à ce qui m'attendait.

Un jour, je m'étais arrêté pour boire dans un ruisseau, et j'ai entendu un bruit derrière moi. En me retournant je fus face à une monstruosité qui défie toute description. Elle puait le mal et je ressentis la peur à cette vue répugnante. J'ai fait une futile tentative de combat, tentant le tout pour le tout, mais sa puissance était grande et je fus balayé sans difficulté, car elle avançait à grands pas à travers les frondaisons. J'ai essayé de sortir de cette jungle, mais j'étais trop faible et sérieusement blessé. Je sombrai dans l'inconscience, pensant que ma dernière heure était venue.

Je me réveillai pour voir ce qui ressemblait à un groupe de petits elfes ailés rassemblés autour de moi. Lorsque je leur demandai où j'étais, ils m'informèrent que j'étais dans la communauté sylpheline de Flythia. Les sylphelins m'avaient trouvé dans la jungle et m'avaient amené à leur village pour me soigner. Je suis resté à Flythia près d'un an. Comme je regagnais mes forces, je poursuivis mon entraînement de Sorcier auprès d'une sylpheline du nom de Geena, une Sorcière de la communauté qui accepta de m'instruire.

Lorsque le moment fut venu de quitter Flythia, je voyageai vers le Quai des nuages, car c'est le seul endroit que je connais. J'étais en chemin lorsque je suis tombé sur votre village.

Je vais rejoindre Thom Martelame et entrer dans votre kaer. Nous le faisons pour libérer votre village du danger qui y règne. Qui d'autre se joindra à nous ? »

ME'GANA

Me'gana est une Maître d'armes du village de Lowilla dans les monts Caucavics. Elle mesure environ 1,70 m pour un poids de 68 kg. Me'gana a appris la discipline de Maître d'armes auprès de son père, finissant son entraînement quelques jours seulement avant qu'il ne se fasse tuer par une Horreur qui était entrée dans le kaer. Me'gana passa plusieurs années à aider à rebâtir le village de Lowilla avant de décider de rejoindre un groupe d'aventuriers, dans l'espoir d'aider à reconstruire le monde après le Châtiment.

Me'gana n'a que du mépris pour les Thérans. Parce que son père a été tué par une Horreur qui avait brisé les défenses du kaer, que le village tenait des Thérans, depuis Me'gana les blâme pour sa mort. Elle garde ses émotions pour elle-même, mais ses voyages à travers Barsaive lui ont appris les valeurs de l'amitié. Elle cherche maintenant des amis en qui elle pourrait avoir confiance. Me'gana a appris la vraie nature du mal qui anime les Horreurs depuis qu'elle en a rencontré une dans le Bois du sang.

ATTRIBUTS

Dextérité (17) : 7/D12 **Force (15)** : 6/D10
Constitution (12) : 5/D8 **Perception (14)** : 6/D10
Volonté (11) : 5/D8 **Charisme (10)** : 5/D8

TALENTS

Armes de mêlée (3) : 10/D10+D6
Esquive (1) : 8/2D6
Manœuvre (1) : 8/2D6
Sarcasme (2) : 7/D12
Stabilité (1) : 6/D10

DÉPLACEMENT

Course : 68 m/round **Combat** : 34 m/round

COMPÉTENCES

Alchimie (1) : 7/D12
Connaissance des créatures (1) : 7/D12
Inscriptions runiques (armes) (1) : 7/D12

INITIATIVE

Dé : D10

COMBAT

Défense physique : 9 **Armure physique** : 5
Défense magique : 8 **Armure mystique** : 1
Défense sociale : 6

DOMMAGES

Seuil de mort : 34 **Tests de récupération** : 2
Seuil d'inconscience : 26 **Dé de récupération** : D8
Seuil de blessure grave : 9

ÉQUIPMENT

Épée large (dommages : 11/D10+D8)
Épée naine (dommages : 9/D8+D6)
3 × dagues (dommages : 8/2D6)
Armure de cuir bouilli
2 × fourreaux
Gourde d'eau
Rations de voyage (1 semaine)
Vêtements de voyageur

APTITUDE RACIALE

Vision nocturne



RÈGLES

Pour utiliser un talent, le joueur lance les dés indiqués pour chaque talent. Par exemple, lorsque Me'gana utilise le talent Armes de mêlées, le joueur lance un D10+D6.

Le résultat est comparé à la Difficulté indiquée dans la description du talent. Si le résultat est supérieur ou égal à cette Difficulté, alors le test est réussi.

TALENTS

Armes de mêlée : permet au personnage d'attaquer un adversaire avec une arme de mêlée. **Difficulté** : la Défense physique de la cible.

Esquive : permet au personnage de tenter d'éviter une attaque à la dernière seconde. Il est possible de l'utiliser dans le même round de combat qu'un test d'attaque, mais il n'est possible de faire qu'une seule esquive par round. **Difficulté** : le résultat du test d'attaque de l'adversaire.

Manœuvre : permet au personnage de manœuvrer son adversaire. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque. Le résultat du test devient sa nouvelle Défense physique pour un round.

Sarcasme : permet au personnage de distraire un adversaire en se moquant de lui. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque. **Difficulté** : la Défense sociale de l'adversaire. Si c'est réussi, la cible subit un malus de 2 à tous ses tests pendant un round.

Stabilité : permet au personnage de résister au renversement durant les combats. Un personnage qui subit une blessure grave utilise Stabilité à la place d'un test de Force pour résister au renversement. **Difficulté** : niveau de dommages de l'attaque de l'adversaire.

APTITUDE RACIALE

Vision nocturne : Me'gana est capable de voir normalement même quand la luminosité est très faible.

L'HISTOIRE DE ME'GANA

Ardis Foarr s'assit après avoir raconté son histoire au village. Le chef se leva encore et parla à l'assemblée.

« Voilà deux personnes qui veulent aider le village contre cette créature qui séjourne dans notre kaer. D'autres viendront-ils offrir leurs services ? »

Une poignée de battements de cœur s'écoula, et c'est alors qu'une jeune elfe se leva et fit face à la foule. Elle était vêtue de cuir et portait deux fourreaux à ses côtés.

« Je suis Me'gana, Maître d'armes du village de Lowilla. Notre kaer se trouve dans les monts Caucavics, loin au nord-ouest, et nous venons d'ouvrir récemment nos portes. J'ai appris la discipline de Maître d'armes de mon père, peu de temps avant qu'il ne meure des mains d'une Horreur. Ses ancêtres et lui ont servi Lowilla

comme Maîtres d'armes bien avant le début du Châtiment. Moi aussi, j'ai servi le village, mais d'autres ont pris ma place pour que je puisse voyager à travers les terres et aider d'autres gens à reconstruire leurs maisons et leurs vies. Je rejoins Ardis Foarr et Thom Martelame dans leur promesse d'entrer dans votre kaer. Et comme ils l'ont fait, je partage mon histoire.

Peu de temps après que le village de Lowilla a été reconstruit, un trio d'aventuriers est venu chercher abri pour la nuit. Ils ont séjourné pendant quelques jours, évoquant des créatures légendaires et des trésors qu'ils avaient vus ou dont ils avaient entendu parler à travers tout Barsaive. Lorsqu'ils sont repartis, j'ai offert de me joindre à eux, dans l'espoir d'apporter mon aide à d'autres cités ou villages.

Notre première aventure se passa dans le Bois de sang, loin au nord. Je vous le dis tel que je l'ai vu, la corruption en ces lieux va au-delà de tout ce que l'on peut imaginer. La forêt, autrefois magnifique, est tordue et déformée, comme le sont les créatures qui parcourent le bois. Pourtant, tout cela n'est rien comparé à la corruption des elfes de sang. Je me demande comment ma race peut s'être corrompue d'une manière aussi terrible. Les épines, luisantes de sang frais, poussent dans leur corps. La légende raconte qu'elles provoquent une douleur et des souffrances qui les ont protégés des Horreurs qui rôdaient durant le Châtiment.

Nous étions heureux de nous éloigner des elfes, mais immédiatement après nous avons rencontré une Horreur qui séjournait dans le bois de Sang. Elle se moqua de mes tentatives pour l'abattre, pendant qu'elle tuait les autres devant mes yeux afin d'accroître mon sentiment d'impuissance et mon tourment à les voir mourir. C'est seulement après que j'ai eu rassemblé mes forces pour fuir que j'ai pu me libérer de son emprise. Dans mon esprit, je me rejouais sans cesse les morts de mes amis, encore et encore. Ce n'est que lorsque j'ai quitté le bois de Sang que les cauchemars ont cessé.

Ma quête est d'aider ceux qui ont besoin de mes services. Mais je cherche aussi ceux qui pourront m'aider à échapper aux tourments de mon passé, car les cauchemars sont revenus, et ils me hantent encore à ce jour.

Je serais heureuse de donner ma vie pour libérer votre village et votre kaer, quelle qu'en soit la menace. Parce que j'ai vu la corruption des Horreurs, et parce que je ne peux pas rester sans les combattre, elles et toutes leurs créations, jusqu'à ce qu'elles quittent notre monde. »

TARG TRANCHEUR-D'OS

Targ Trancheur-d'os est un troll Écumeur du ciel des pics du Crépuscule. Il mesure 2,60 m pour un poids de 275 kg et a appris la discipline d'Écumeur du ciel auprès de son clan troll. Peu de temps après que sa tribu en eut rejoint d'autres lors d'un rituel d'assemblée trolle, il intégra un équipage de pirates du cristal, luttant avec ses coéquipiers contre les navires aériens thérans dans le sud-est de Barsaive.

Targ a du mal à faire confiance à quelqu'un qui n'est pas troll. Mais en dépit de ses profondes réserves, il commence à accepter les autres races de Barsaive depuis que son navire aérien s'est écrasé et qu'il a commencé son voyage de retour vers les pics du Crépuscule. Récemment, Targ a commencé à remettre en question l'histoire de son peuple qui attaque et pille les autres races.

ATTRIBUTS

Dextérité (16) : 7/D12 **Force (21)** : 8/2D6
Endurance (21) : 8/2D6 **Perception (14)** : 6/D10
Volonté (11) : 5/D8 **Charisme (5)** : 3/D4

TALENTS

Armes de mêlée (3) : 10/D10+D6
Cri de guerre (2) : 5/D8
Navigation aérienne (1) : 6/D10
Sang de feu (1) : 9/D8+D6
Saut de géant (1) : 8/2D6

DÉPLACEMENT

Course : 64 m/round **Combat** : 32 m/round

COMPÉTENCES

Armes anciennes (1) : 7/D12
Gravure sur cristal (1) : 7/D12
Histoire des trolls (1) : 7/D12

INITIATIVE

Dé : D10

COMBAT

Défense physique : 9 **Armure physique** : 6
Défense magique : 8 **Armure mystique** : 1
Défense sociale : 4

DOMMAGES

Seuil de mort : 46 **Tests de récupération** : 4
Seuil d'inconscience : 39 **Dé de récupération** : 2D6
Seuil de blessure grave : 13

ÉQUIPMENT

Hache d'armes (dommages : 14/D20+D4)
Épée large (dommages : 13/D12+D10)
Fronde trolle (dommages : 12/2D10)
Armure de cuir bouilli Targe (bouclier)
Sac à dos Sac de couchage troll
2 × torches Gourde d'eau
Rations de voyage (1 semaine) Vêtements de voyageur

APTITUDE RACIALE

Vision thermographique



RÈGLES

Pour utiliser un talent, un joueur doit lancer les dés indiqués pour chaque talent. Par exemple, lorsque Targ utilise le talent Armes de mêlée, le joueur lance un D12.

Le résultat du jet est comparé à la Difficulté notée dans la description du talent. Si le résultat est égal ou supérieur à cette difficulté, l'action est réussie.

TALENTS

Armes de mêlée : permet au personnage d'attaquer un adversaire avec une arme de mêlée. **Difficulté** : la Défense physique de la cible.

Cri de guerre : permet au personnage d'intimider des adversaires en leur hurlant dessus. Peut être utilisé lors du même round de combat qu'un test d'attaque. **Difficulté** : la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, l'adversaire subit un malus et il devra retirer 2 au résultat de tous ses tests durant 2 rounds.

Navigation aérienne : permet au personnage de participer à l'équipage d'un navire aérien. **Difficulté** : 4.

Sang de feu : permet au personnage de se soigner au milieu du combat. Ce talent est utilisé à la place d'une attaque. Le personnage utilise l'un de ses tests de récupération pour utiliser le talent. Le résultat du test du talent donne le nombre de points de dommages que récupère le personnage.

Saut de géant : permet au personnage de sauter sur une grande distance. Il est possible de l'utiliser lors du même round de combat qu'un test d'attaque, mais il n'est possible de faire qu'un seul saut par round. Le résultat du test est le nombre de mètres parcouru en un seul round.

APTITUDE RACIALE

Vision thermographique : elle permet à Targ de voir les différences de températures, en les percevant comme des nuances de couleurs différentes, même dans les ténèbres.

L'HISTOIRE DE TARG

La foule se mit à chuchoter lorsque Me'gana se rassit, mais le silence se refit rapidement lorsqu'un grand troll se leva, sa tête dépassant largement de plus d'un mètre celles qui l'entouraient.

« Je suis Targ Trancheur-d'os, grand Écumeur du ciel des pics du Crépuscule. Je suis persuadé que vos autres héros sauront apprécier mon aide.

Je suis né dans un clan de pirates du cristal. Tout comme beaucoup de mes frères, je suis devenu un Écumeur du ciel. Juste après mon initiation d'adepte – grande démonstration de talent comme on n'en avait vu depuis des années – mon clan s'est joint à d'autres pour former une nouvelle assemblée trolle. Notre assemblée s'est activée dans les terres du sud-est, pour y piller les territoires occupés par les Thérans.

Notre drakkar a combattu de nombreuses vedettes thérans, libérant de nombreux esclaves, et prenant de nombreuses vies ennemies. Mais une dernière attaque endommagea sérieusement notre vaisseau. Nous nous sommes écrasés dans des montagnes proches des jungles de Servos, et seuls quinze braves membres de l'équipage ont survécu.

Après avoir donné à nos frères morts les honneurs qu'ils méritaient, nous avons commencé à revenir vers notre territoire dans les pics du Crépuscule. Après avoir lutté contre une tempête des jours durant, nous avons finalement dû chercher refuge. Découvrant une grotte au fond d'une ravine toute proche, nous avons remarqué l'entrée encore scellée d'un kaer oublié.

Alors que nous attendions que l'orage passe, nous avons décidé de tenter d'ouvrir le kaer, et d'apporter aux habitants la bonne nouvelle que le Châtiment était fini. Les protections magiques de l'entrée avaient faibli au fil du temps. Bien sûr, nous avons pu rapidement forcer les portes. C'est seulement après avoir pénétré plus profondément dans le kaer que nous avons compris pourquoi cela avait été si facile.

L'air était rempli d'une puanteur de mort et de chair pourrissante. La première personne que nous avons rencontrée était morte, comme le reste des habitants. Réalisant que tout le kaer avait été décimé, nous avons fait demi-tour, mais le seul résident vivant nous arrêta. La bête mesurait plus de trois mètres. Ses quatre tentacules faisaient office de bras sur un torse reptilien soutenu par quatre jambes trapues. La tête de la créature était celle d'un lézard, mais elle nous parla dans le langage des nains.

« Bienvenue dans ma prison, chétives et faibles créatures. Maintenant, rejoignez les résidents de ce lieu dans la mort. »

Elle nous attaqua, tuant quatre de mes coéquipiers avant que j'eusse le temps de réagir. C'était comme lutter contre une créature de pierre, nos coups l'affectaient à peine, tandis que chacune de ses attaques coûtait la vie à un ou plusieurs des nôtres. Comme elle se tournait pour m'attaquer, je me préparai à mourir. Ses tentacules m'attrapèrent, et elle m'envoya contre les parois du kaer, me frappant jusqu'à l'inconscience. Elle dut me croire mort, car lorsque je me suis réveillé, elle avait disparu. Autour de moi, les corps brisés de mes coéquipiers jonchaient le sol.

Après avoir récupéré un minimum, je partis sur les traces de la bête, afin de venger la mort de mes camarades. J'ai aussi promis de la capturer et d'en libérer le monde.

J'offre mes talents pour vous aider. »

KAER TARDIM

Conservez vos forces, car demain vous devrez faire face à tout ce qui vit dans notre kaer.

• **Maleron, chef du village de Tardim** •

Bienvenue dans l'aventure ! Cette histoire s'appelle **Kaer Tardim**, et envoie les personnages dans le kaer d'un petit village. Les personnages ont voyagé jusqu'à Tardim, et ils ont demandé au chef de pouvoir entrer dans le kaer afin de découvrir ce qui a tué le magicien du village. Cette petite aventure est conçue pour vous donner, à vous et à vos amis, un petit aperçu de l'univers de **Earthdawn**.

AVERTISSEMENT !

Personne, à part le maître de jeu, ne doit lire ce chapitre. Si vous avez l'intention de jouer un personnage dans cette aventure, nous vous conseillons d'arrêter votre lecture maintenant !

Ce fascicule est destiné spécialement au maître de jeu. Lire la suite vous gâcherait l'aventure en tant que joueur, car vous saurez ce qui se passera durant l'aventure. Le plaisir d'une partie de jeu de rôle tient dans la découverte de l'histoire que vous jouez.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

Les informations suivantes offrent au maître de jeu une vue d'ensemble de l'aventure sous la forme du contexte historique et des moments clés de celle-ci.

Le **contexte historique** de l'aventure pour ce récit explique comment et pourquoi Strathem (le magicien du village de Tardim) a été tué. La configuration de cette aventure est conçue pour aider le maître de jeu à comprendre le comment et le pourquoi de l'histoire. Ces informations lui permettent d'expliquer, si nécessaire, pourquoi le kaer est dans cet état, et pourquoi Strathem est mort de façon aussi horrible.

Le **synopsis de l'aventure** décrit les séries d'événements les plus probables de celle-ci. Il a été écrit dans l'ordre des rencontres qui devraient se succéder. Ces résumés sont là pour aider le maître de jeu à se souvenir de l'ordre des événements de l'aventure.

CONTEXTE HISTORIQUE DE L'AVENTURE

Pendant cette époque connue sous le nom de Châtiment, les Horreurs ont rôdé à la surface de la terre, laissant derrière elles un chemin de destruction et de corruption. Nombre d'Horreurs ont réussi à briser les défenses des kaers et des

citadelles, décimant leurs habitants. Bien que la plupart d'entre elles aient percé des brèches dans les barrières physiques des kaers, certaines se sont contentées d'entrer dans les esprits des résidents, contrôlant leurs actions et leurs pensées. D'autres encore trouvèrent des passages dans le monde astral, laissés là par des magiciens négligents ou incompetents, leur permettant de pénétrer dans les kaers pour en tuer les habitants qui se retrouvèrent captifs. Comme ce fut le cas pour le kaer Tardim.

Parmi les personnes qui s'étaient établies à kaer Tardim était le héros **Farliss**. Farliss avait combattu les Horreurs pendant des années, avant que les kaers de Barsaive ne finissent par se fermer pour s'isoler du reste du monde. Au cours de cette période, il devint une légende de la province de Barsaive, plus particulièrement dans la région qui entourait Tardim.

Pendant les années où il combattait les Horreurs, Farliss s'était notamment engagé dans une longue bataille contre une Horreur nommée **R'Ishann**. À la fin de chacune de leurs rencontres, chacun était de plus en plus déterminé à détruire l'autre. Juste avant l'une de ses dernières confrontations avec R'Ishann, Farliss acquit une dague magique destinée à tuer les Horreurs. Mais avant qu'il n'ait eu le temps de l'utiliser pour détruire R'Ishann, le Châtiment commença, forçant Farliss à entrer dans le kaer du village de Tardim.

Durant le Châtiment, R'Ishann consacra toute son énergie à pénétrer dans le kaer pour détruire l'objet de sa haine, Farliss. Mais la magie de protection du kaer était puissante, contrecarrant les tentatives de l'Horreur. Bien des années après que les portes du kaer furent fermées, Farliss mourut et fut enterré dans une petite tombe de ce même kaer. Les habitants immortalisèrent leur héros, continuant de raconter les récits contant sa bravoure, pour faire vivre sa mémoire jusqu'à ce qu'ils sortent.

Alors que la plupart des kaers de Barsaive sont ouverts depuis plus d'un siècle, Tardim n'a ouvert ses portes qu'il y a trente-cinq ans environ. En suivant les conseils de son Sorcier Strathem, les habitants sont restés à l'intérieur du kaer jusqu'à ce qu'il soit convaincu qu'il n'y avait aucun risque à s'aventurer dehors. C'est malheureusement cette excès de prudence qui a provoqué la destruction du kaer.

Cinq ans avant que les gens de Tardim n'ouvrent les portes de leur kaer, R'Ishann trouva finalement un moyen d'entrer dans le tombeau de son vieil ennemi. Elle réussit à s'introduire dans le souterrain lors d'une expérience de Strathem au cours de laquelle il ouvrit un passage entre le monde physique et le monde astral. R'Ishann saisit sa chance et exploita cette ouverture pour attaquer Farliss. Mais lorsqu'elle découvrit que Farliss était mort depuis longtemps,

elle s'en prit à Strathem, faisant du Sorcier la première victime de sa terrible campagne de douleur et de souffrance infinies. R'Ishann pensait, dans sa logique perverse, que si elle faisait suffisamment souffrir la population terrorisée de Tardim, l'esprit de Farliss souffrirait pendant des siècles de l'agonie provoquée par ces attaques. Le Sorcier combattit l'Horreur et, en utilisant un puissant sort, emprisonna celle-ci dans l'une des chambres secrètes qu'il avait construites dans le kaer. Comme ces pièces lui servaient de laboratoire magique, les protections magiques de celles-ci étaient solides. Strathem avait fait de cette zone du kaer un refuge de dernier recours, au cas où les Horreurs parviendraient à entrer. Utilisant la puissante magie du sang, il renforça son sort pour emprisonner l'Horreur pendant quarante ans.

Strathem ne révéla pas la présence de l'Horreur aux villageois, et il passa les quarante années suivantes à rechercher un moyen de la détruire définitivement.

Même après que le kaer de Tardim se fut ouvert sur le monde, Strathem continua de travailler dans le plus grand secret. Alors que s'approchait la fin de ses travaux, le sort qui emprisonnait l'Horreur commença à faiblir. R'Ishann parvint à entrer en contact avec l'esprit de Strathem, et à prendre le contrôle de celui-ci. Et l'Horreur se mit à comploter.

Chaque fois que l'Horreur prenait le contrôle de Strathem, elle forçait le Sorcier à envoyer un habitant du village dans les pièces secrètes, puis l'obligeait à tuer le villageois, relâchant son emprise juste au moment de la mort du paysan. Quand Strathem comprit ce qu'il était obligé de faire, sa détermination à détruire l'Horreur une fois pour toutes se renforça. Durant cinq semaines, l'Horreur continua de prendre le contrôle du magicien et l'utilisa pour tuer des gens de Tardim, un par semaine. Durant cette horrible période, Strathem découvrit que ses expériences secrètes les avaient conduits au désastre. Mais il ne pouvait pas se rendre de lui-même et révéler ce qu'il avait fait. Il détruirait l'Horreur lui-même, et devrait faire avec.

Finalement, ses recherches aboutirent à un moyen de la détruire. Malheureusement, cette méthode nécessitait que Strathem utilise une arme magique ayant « goûté » au sang de l'Horreur. Au bord du désespoir, et pris de panique parce que son sort s'affaiblissait de jour en jour, il se souvint du tombeau de Farliss, le héros légendaire, et de sa dague magique. Il ouvrit et saccagea la tombe et trouva la dague, posée dans le cercueil du grand guerrier.

La dague en main, Strathem était prêt à utiliser l'arme pour détruire l'Horreur. Mais alors même qu'il se préparait à l'occire, R'Ishann pénétra dans l'esprit du magicien, découvrant son plan. Elle utilisa ses pouvoirs pour tuer le Sorcier avant qu'il ne la détruise. Désespéré de ne pas avoir averti les villageois du danger rôdant dans leur ancien refuge, Strathem lutta pour quitter le kaer alors même que sa vie lui échappait. Il ne put se traîner plus loin que la salle principale du souterrain avant de mourir.

Les villageois apprirent la nouvelle de la mort du Sorcier lorsque le jeune **Fornan** entra dans le kaer à sa recherche. Il découvrit le cadavre de Strathem, et ce choc émotionnel permit à R'Ishann d'entrer dans son esprit et d'en prendre le contrôle. Fornan lutta contre l'Horreur, mais celle-ci prit le dessus. Sous son influence, il sortit du kaer et commença à tuer immédiatement tous les villageois qu'il croisait. Il eut le temps d'occire quatre de ses concitoyens avant d'être abattu à son tour, et depuis lors, nul au village n'osa plus entrer dans le kaer.



SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Strathem et Fornan sont morts deux semaines avant que les personnages n'arrivent au village de Tardim. Lorsque les personnages entrent dans le village, le chef les invite à se joindre à l'assemblée des habitants pour la soirée. Au cours de celle-ci, il demande aux personnages d'entrer dans le kaer et de le libérer de ce qui a tué Strathem. Chacun des personnages accepte de les aider.

Le matin suivant, les personnages apprennent les maigres informations dont les villageois disposent à propos du kaer. Les habitants leur disent que cinq personnes ont pénétré dans le souterrain, et qu'elles n'ont pas été revues depuis. Ils les informent aussi que Fornan est parti à la recherche de Strathem, dans le kaer, et qu'il est revenu attaquer les villageois. Les personnages reçoivent également une carte du kaer et une potion de guérison.

Les autochtones les guident à l'entrée du kaer, mais ils ne s'aventurent pas plus loin, et retournent au plus vite à la sécurité relative de leur village.

Une fois à l'intérieur du kaer, les personnages peuvent l'explorer en utilisant la carte fournie par les villageois. Lorsqu'ils atteignent la partie centrale, le groupe découvre le tombeau de Farliss. Ils croiseront aussi sûrement le cadavre de Strathem. Serré dans la main en décomposition du Sorcier se trouve un rouleau de parchemin. Il s'agit d'une carte du kaer, indiquant toutes ses pièces secrètes. Sur le corps, il est aussi possible de trouver la dague de Farliss, qui ressemble à celle que l'on retrouve gravée sur les murs du tombeau du héros légendaire.

En utilisant la carte de Strathem comme guide, les personnages découvrent les passages dissimulés qui mènent aux chambres secrètes du kaer, où ils retrouvent les quatre corps des victimes. Dès qu'ils les découvrent, l'Horreur les anime pour les attaquer. Comme les personnages passent par la première pièce secrète, ils découvrent le journal de Strathem dont les écrits révèlent comment il a permis à l'Horreur d'entrer dans le kaer, et comment il a été forcé à tuer des gens de son village. Le journal décrit également l'idée qu'a

eue Strathem : utiliser la dague provenant du tombeau de Farliss. Les personnages réalisent que c'est l'arme qu'ils ont trouvée sur le corps du Sorcier. Par une étude de la dague et du journal, ils apprennent le Nom de l'arme, et qu'ils peuvent l'utiliser pour détruire l'Horreur. Ils doivent d'abord activer la magie de la dague, et la plonger dans le corps de la créature. Ils doivent donc trouver l'Horreur et, munis de la puissante dague magique, détruire R'Ishann définitivement.

Lorsque les personnages trouvent l'Horreur, ils se retrouvent également face à sa dernière victime et à l'horrible corps réanimé de Strathem.

DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Comment le maître de jeu fait-il pour que l'aventure se déroule bien ? Pour commencer, il doit effectuer les tâches suivantes.

SOYEZ L'ARBITRE

En premier lieu, en tant que maître de jeu, vous êtes celui qui détermine si les personnages réussissent leurs actions. En général les règles décrivent la manière dont les actions sont effectuées, et déterminent à quel point elles sont vraiment réussies. Mais les joueurs veulent souvent faire des choses qui ne sont pas prévues par les règles. Par exemple, si un joueur veut que son personnage tente d'escalader les murs du kaer, comment faire ? Il n'existe pas de règles pour l'escalade dans ce petit fascicule (malheureusement, nous n'avons pas pu mettre l'ensemble des règles de **Earthdawn** dans ces quelques pages ; nous espérons qu'après cette aventure, vous aurez envie de jouer à **Earthdawn**, et que vous l'achèterez). Mais d'ici là, comment faire si un personnage veut escalader un mur, ou gérer toute autre action qui n'est pas couverte par les règles ?

Lorsque ces événements se produisent, suivez les étapes suivantes :

- 1 Décider quel attribut du personnage peut être utilisé pour réaliser l'action. Cela indiquera quels dés le joueur doit lancer pour effectuer le test.
- 2 Déterminer la Difficulté du test. Pour ce faire, vous devez décider si l'action que le joueur veut faire est Facile, Moyenne, Difficile ou Héroïque. Consultez la table ci-contre pour déterminer la Difficulté du test.
- 3 Le joueur lance les dés. Si le résultat du test est supérieur ou égal à la Difficulté du test, le personnage exécute avec succès son action. Sinon, il échoue.

Par exemple, après être entré dans le kaer, le joueur incarnant Me'gana désire qu'elle tente d'escalader les murs (nous ne savons pas pourquoi, mais elle le fait). Vous décidez que c'est l'attribut de Dextérité qui sera employé pour grimper au mur. Vous décidez également que l'escalade de ces murs est une action Difficile. En regardant le tableau des Diffi-



cultés, vous notez que la Difficulté correspondant à Difficile est 12. Cela signifie que le joueur de Me'gana doit obtenir 12 ou plus sur son test de dés de Dextérité, afin de réussir à escalader les parois.

Nous vous l'avions dit, c'est facile ! Et même si le processus est simplifié dans cette version des règles, pour les besoins de cette aventure, il fonctionne très bien. Faites-nous confiance !

DÉCRIVEZ LE MONDE AUX JOUEURS

Ensuite, en tant que maître de jeu, gardez à l'esprit que vous décrivez le monde de **Earthdawn** aux joueurs. Cela signifie que vous devez répondre à toutes les questions concernant ce que les personnages peuvent voir, entendre, toucher, sentir ou goûter. Si le joueur pose des questions sur certaines choses, vous devez essayer de répondre. Dans l'aventure, nous vous fournissons de nombreuses descriptions de l'intérieur du kaer : à quoi il ressemble, quelles en sont les odeurs, et ainsi de suite. Mais vous pouvez également élaborer des descriptions avec davantage de détails. Par exemple, plutôt que de dire « la pièce est vide », vous pouvez dire « l'épaisse poussière qui recouvre le sol ne semble pas avoir été troublée, atténuant les bruits de vos pas. Des toiles d'araignées pendent du plafond, et même dans ces souterrains, l'air est rempli d'une odeur de renfermé et de moisi. »

DEMANDEZ AUX JOUEURS CE QUE LES PERSONNAGES FONT

Après avoir décrit aux joueurs une nouvelle scène, demandez-leur « que faites-vous ? ». Ainsi l'action repose entre leurs mains. En vous décrivant ce qu'ils veulent que

leurs personnages fassent, les joueurs aident à construire l'histoire. Comme les joueurs basent les actions des personnages sur ce qu'ils voient, entendent et apprennent, le récit de l'aventure avance.

Lorsque les personnages entrent dans le kaer, ils veulent peut-être essayer de trouver le corps de Strathem aussi vite que possible. Une fois qu'ils ont le corps, ils découvrent la carte et s'aperçoivent que le kaer contient des chambres secrètes. Ils voudront probablement enquêter dans ces pièces. Lorsqu'ils les fouilleront, décrivez ce qu'ils y voient et ce qu'ils y découvrent, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils trouvent l'Horreur et la combattent.

Cette aventure a été conçue pour que les joueurs puissent facilement imaginer l'étape suivante et la suivre dans le déroulement des événements donnés. Naturellement, toutes les aventures ne sont pas aussi simples. Nous avons conçu celle-ci afin qu'elle soit assez facile pour que des joueurs de tout niveau d'expérience puissent la jouer.

NE PERDEZ PAS LE FIL DE L'HISTOIRE

Le dernier conseil est de ne pas perdre le fil de l'histoire. Cela signifie qu'il faut encourager les joueurs à aller dans la bonne direction s'ils commencent à s'égarer et à s'éloigner de l'objectif de l'aventure. Par exemple, si les personnages veulent revenir au village après chaque rencontre, vous devriez leur suggérer de continuer à chercher jusqu'à ce qu'ils aient trouvé la créature qui a tué Strathem et les autres villageois. C'est après tout la raison pour laquelle ils sont dans ce kaer.

Parfois, les joueurs ne peuvent pas obtenir les indices qui sont donnés dans l'aventure. Par exemple, ils peuvent ne pas penser à utiliser leurs talents et compétences pour étudier la dague lorsqu'ils la trouvent. Ou décider de ne pas chercher dans les pièces secrètes du kaer. Si les joueurs font ce genre de choix, faites quelques allusions pour les encourager à faire ce qui est prévu dans l'aventure, mais soyez subtil ! Vos suggestions devraient les remettre sur la bonne voie, mais votre rôle n'est pas de leur dire quoi faire.

LES RENCONTRES

La succession de rencontres détaillées ci-dessous constitue l'aventure. Chacune d'entre elles débute par une section qui décrit brièvement ce qui se passe durant la dite rencontre, suivie par un texte encadré que le maître de jeu lit aux joueurs. Ce sont les informations que les joueurs obtiennent alors qu'ils progressent dans l'aventure. La section suivante donne les éléments nécessaires pour que le maître de jeu puisse gérer la rencontre. La dernière section de chaque rencontre comprend des conseils au maître de jeu, pour les situations où les joueurs feraient des choses inattendues.

Êtes-vous prêts ? Alors partons à l'aventure.

FARLISS LE HÉROS

Cette rencontre débute l'aventure. Dans celle-ci, les personnages vont écouter la légende de Farliss le Troubadour, l'un des héros légendaires de Barsaive et défenseur de Tardim. Mais au moment où le conteur finit son histoire à propos du courageux Farliss, la nuit tombe. Les villageois offrent aux personnages la possibilité de dormir à l'abri, et ils insistent pour qu'ils se reposent avant de partir le lendemain.

Au commencement de l'aventure, chacun lit à haute voix l'histoire de son personnage. Cela aidera les joueurs à s'imprégner de leurs rôles, et permet aux autres membres de l'équipe de connaître leurs compagnons. Après que tous les joueurs ont lu leurs parties, poursuivez avec la lecture de ce qui suit.

Lisez à haute voix pour les joueurs :

C'est le soir dans le petit village de Tardim. Vous êtes assis avec les villageois, sur la place centrale, écoutant leur chef qui vous demande de les aider. Le Sorcier de la communauté, Strathem, a été découvert mort dans le kaer du village. Le chef pense qu'il a été tué par une Horreur qui rôde maintenant dans le kaer, et il vous demande de la trouver et de la tuer.

Vous vous êtes présentés au village, racontant vos voyages et comment vous êtes arrivés à Tardim. Après que le dernier d'entre vous a fini de raconter son histoire, le chef se lève.

« Soyez assurés de la gratitude de tous les membres de ce village. Et comme chacun de vous a raconté son histoire, laissez-nous vous conter la légende de notre village, la légende de Farliss. »

Le conteur commence à confier la légende du grand héros du village, le Troubadour Farliss.

« Farliss était un fameux héros durant les années qui précédèrent immédiatement le Châtiment. Il était originaire des royaumes humains de Landis. Farliss passa plusieurs années à se former à la Bibliothèque Éternelle sur l'île de Théra. Bien qu'il méprisât le mode de vie thérain, Farliss savait que la Bibliothèque Éternelle de Théra était meilleure que toutes celles de Barsaive, et il estimait qu'elle contenait le savoir qui pourrait sauver le monde de la venue des Horreurs.

C'est à la Bibliothèque Éternelle que Farliss apprit les enseignements de l'Érudit Martyr, et de Jaron l'Éternel, les légendes passées de notre terre. Farliss était déterminé à faire en sorte que ces noms ne soient jamais oubliés. C'est l'Érudit Martyr qui le premier apprit l'existence des Horreurs, et c'est Jaron qui suivit ses pas pour trouver les clés des Rites de protection et de passage, qui ont permis au peuple de Barsaive de survivre au Châtiment. Ainsi, Farliss parcourut le monde, racontant les légendes et partageant l'enseignement des deux sages.

Durant les années précédant la fermeture des kaers, Farliss lutta courageusement contre le nombre croissant d'Horreurs qui apparaissaient sur le plan matériel. Ces batailles contre les Horreurs lui valurent un statut légendaire, croissant dans les cœurs et les pensées des gens. Parmi les plus grandes batailles, il y eut une série de confrontations avec une Horreur connue sous le nom de R'Ishann. Maintes fois, les deux s'affrontèrent, et chaque fois ils se séparaient, plus déterminés que jamais à détruire leur ennemi.

Suite à l'une de ces batailles, Farliss découvrit une dague magique, spécialement conçue pour tuer les Horreurs. Notre légende raconte que cette dague pourrait en révéler beaucoup sur les histoires de Farliss et ses combats contre ces créatures.

Et il en fut ainsi. Farliss aida de nombreux villages à combattre des Horreurs avant de venir chez nous, arrivant durant les derniers jours avant que nos ancêtres ne ferment derrière eux les portes du kaer. Farliss y rejoignit notre village, et il aida à combattre une ou deux Horreurs mineures qui menacèrent d'y entrer.

Farliss mourut des années après, et il fut enterré dans le kaer à la place d'honneur. Sa dague magique l'accompagna. Sa tombe est sacrée pour la population du village. Bien des années après sa mort, la légende de Farliss vit encore dans le cœur des habitants de cette communauté. Notre village espère qu'un jour nous verrons d'autres héros, des héros accomplissant des hauts faits, comme le fit Farliss le Troubadour. »

À la fin de la légende, le chef du village se tourne à nouveau vers vous.

« Encore une fois, je voudrais vous exprimer notre gratitude pour votre aide. Mais il se fait tard. Reposez-vous pour être frais et dispos. Rassemblez vos forces, pour que demain vous puissiez faire face à tout ce que renferme notre kaer. »

Lorsque le chef du village arrête de parler, les villageois se dispersent, regagnant leurs maisons pour la nuit. Le chef accompagne les personnages vers le lieu où ils vont dormir : visiblement, il les fait héberger par une famille qui a perdu quelqu'un dans ce kaer décidément des plus menaçants.

LES RÊVES

Lorsque les personnages vont dormir, ils font des rêves qui vont leur dévoiler des informations sur ce qui va se passer durant l'aventure.

Lisez ce qui suit aux joueurs :

Vous êtes enfin seuls, vous préparant à une bonne nuit de sommeil, vos hôtes parlent avec beaucoup d'émotion de leurs proches qui ont disparu, et vous pensez que vous avez fait le bon choix en décidant d'aider ces gens. Comme vous sombrez dans le sommeil, les images de légende de Farliss emplissent vos pensées. Son courage et son héroïsme apaisent vos inquiétudes sur ce que vous allez trouver dans le kaer de ce village, pour y affronter ce qu'il contient.

Alors que les personnages dorment, ils font chacun un rêve sur l'aventure à venir. Vous pouvez simplement lire à chaque joueur les informations de son rêve. Pour un effet plus dramatique, photocopiez ou imprimez les informations suivantes, découpez selon les bords du cadre, et donnez à chaque joueur le rêve de son personnage. Dans

ce cas, c'est aux joueurs de décider s'ils partagent leurs rêves avec les autres joueurs.

LE RÊVE DE THOM MARTELAME

Tu es en train de travailler dans ta forge, trempant l'acier d'une nouvelle arme. L'écho familier et rassurant du métal résonne dans la pièce. Alors que tu travailles, tu sens une « présence » dans la pièce avec toi. Tu te tournes vers l'entrée de ton échoppe. Même si tu ne l'as pas entendu s'approcher, tu vois un humain, vêtu d'habits clairs. Il te parle en nain, avec un fort accent humain.

« Thom Martelame, je vous demande de perpétrer ma légende dans le cœur de tous les gens de Barsaive. Au sein du kaer Tardim, vous trouverez la dague que j'ai utilisée avant le Châtiment. Prenez cette dague, et avec vos compagnons, utilisez-la pour purifier à jamais le monde de ces Horreurs. Ne me faites pas mentir, Thom Martelame. Je vous implore de raviver ma légende. »

LE RÊVE D'ARDIS FOARR

Tu es assis derrière un grand bureau, entouré par des murs couverts de livres et de parchemins. Tu effectues des recherches sur les héros des légendes de Barsaive. Ton professeur a insisté sur l'importance des connaissances, toi qui préfères la pratique de la magie.

Comme tu feuillettes un livre d'histoires anciennes, tu tombes sur les références du petit village de Tardim, et de son héros légendaire Farliss qui y est mort. Juste après avoir lu cette note, ton professeur entre dans la pièce.

« Ha ! La légende de Farliss. Oui, lui c'est un héros. Sa légende a presque disparu des mémoires en Barsaive. C'est une honte ! Notre monde a besoin de héros comme Farliss. Tu devrais essayer de raconter sa légende, elle pourrait en inspirer d'autres à devenir des héros. »

LE RÊVE DE ME'GANA

Tu refais ce cauchemar, encore ! Tes compagnons et toi dans le bois de Sang. L'Horreur massacre tes amis, les abattant un par un, te forçant à ne pas bouger et à les regarder mourir.

Lorsque le dernier de tes amis meurt sous tes yeux, l'Horreur commence à se transformer, changeant de forme. Elle atteint une hauteur de plus de deux mètres, et se tient maintenant sur quatre

pattes reptiliennes. Son corps prend la forme d'un torse musclé, doté de bras et d'un visage.

Comme l'Horreur finit sa transformation, elle te regarde, rit, et te promet de nouvelles tortures, disant : « mon jeu n'est pas prêt de se finir. Bientôt tu revivras la terreur, et l'agonie de tes amis sera aussi longue que la tienne... »

LE RÊVE DE TARG TRANCHEUR-D'ŒS

Tu te tiens dans les couloirs du kaer : tes amis et toi l'avez découvert en cherchant un abri pour vous protéger de la tempête. Une monstrueuse Horreur tourne autour de vous : elle doit faire dans les quatre mètres de haut, et les quatre gros tentacules qui lui servent de bras entourent son torse reptilien. Cette affreuse chose bouge grâce à ses quatre pattes trapues, et elle commence à se mouvoir dans votre direction. Tes amis et toi tentez désespérément de la combattre, mais vos coups sont sans effet. En revanche, elle envoie à chacune de ses attaques l'un de tes compagnons rejoindre la mort. Comme tu te lances dans un assaut enragé et désespéré contre l'Horreur, elle t'assomme, et tu tombes dans l'inconscience.

Alors que ta vision se brouille, l'Horreur change. Son torse autrefois reptilien commence à ressembler à celui d'un humain, et les tentacules se réunissent en deux bras humains également. Elle rétrécit pour ne plus mesurer que deux mètres environ, et son visage prend lui aussi une apparence humaine.

Comme l'Horreur finit sa transformation, elle te regarde et rit en disant : « bientôt, troll, très bientôt, tu mourras de mes mains... »

LE LENDEMAIN MATIN

Durant cette rencontre, les personnages vont se préparer et partir pour le kaer. Les villageois leur disent tout ce qu'ils veulent savoir à propos de la manière dont Strathem a été tué. **Ils donnent également aux personnages une carte et une potion de guérison.**

Lisez ce qui suit aux joueurs :

C'est le petit matin au village de Tardim. Vous vous réveillez d'un sommeil réparateur et vous mangez votre petit-déjeuner. Alors que vous finissez votre repas, le chef du village vous rejoint.

« Avant d'entrer dans le kaer, je veux que vous sachiez tout ce qui s'est passé là-bas. Tout a commencé il y a sept semaines, lorsqu'une jeune femme du nom de Dolia y est entrée et que nous ne l'avons jamais revue. Quand nous en avons parlé à Strathem, il a semblé très troublé. Il a expliqué

qu'il soupçonnait une Horreur d'être entrée dans le kaer, et il a dit que c'était certainement la cause de la disparition de Dolia.

Cinq semaines durant, cet événement s'est répété : une fois par semaine, l'un de nos villageois est entré dans le kaer et a disparu. Nous avons exhorté Strathem d'agir contre l'Horreur, mais à son tour il a disparu là-bas. Nous avons appris sa mort lorsque Fornan, un jeune homme du village, s'y est rendu pour le retrouver. Il est ressorti peu après, et semblait totalement fou. Il a décrit le corps de Strathem, et délirait en affirmant que la créature en lui nous tuerait. »

Cette rencontre donne aux joueurs et à leurs personnages les informations basiques dont ils auront besoin pour commencer l'aventure.

LA CARTE DES JOUEURS

Les **deux cartes** fournies en fin de fascicule représentent le kaer. Notez que la **carte des joueurs** n'indique pas les pièces secrètes que Strathem utilisait pour ses recherches et expériences.

LA FIOLE

La potion de guérison des personnages est une potion magique qui permet de récupérer des dommages subis. Lorsque le personnage la boit, il fait un test de récupération « gratuit ». Le joueur lance 2D10 pour ce test, plutôt que ses dés normaux de récupération. La potion ne peut être utilisée qu'une seule fois.

PRÉPARATION

Lorsque les joueurs sont prêts à se rendre au kaer, demandez-leur ce que leurs personnages prennent comme équipement. Ils vont probablement tout emporter, particulièrement les torches, les cordes et les armes.

Pendant ce temps, demandez au joueur qui joue Ardis Foarr quels sont les deux sorts qu'il met dans ses matrices de sorts. Le joueur n'a pas besoin d'effectuer de test, il dit simplement les deux sorts qu'il compte utiliser. Si le joueur ne sait pas lesquels choisir, suggérez lui qu'il insère Perception astrale et Dague mentale dans ses matrices. Cela lui permettra de détecter la magie et d'avoir un sort d'attaque. Après tout, il ne peut pas prédire ce qu'ils vont rencontrer.

Si les joueurs ont des questions sur ce qu'ils ont entendu, lisez à nouveau les textes encadrés, et vérifiez qu'ils ont bien compris. Souvenez-vous qu'ils ne savent que ce que les villageois savent. S'ils veulent plus d'informations, ils devront aller dans le kaer.

Vous voyez, on vous avait dit qu'être maître de jeu c'est facile !

ENTRER DANS LE KAER

Dans cette section, les personnages sont accompagnés par les villageois jusqu'aux abords du kaer abandonné.

Cela permet également au maître de jeu de donner une brève description des pièces du kaer et de son agencement.

Lisez ce qui suit aux joueurs :

Dès que vous annoncez que vous êtes prêts à vous rendre au kaer, les villageois vous guident jusqu'à l'entrée. L'ouverture est circulaire, d'approximativement quatre mètres de diamètre. Des runes et des sceaux décorent la partie supérieure des courbes de la porte, gravés par les bâtisseurs pour maintenir les Horreurs éloignées durant le Châtiment.

Lorsque vous approchez de l'entrée du kaer, le chef du village se retourne et vous dit, « *que Floranuus veille sur vous.* » Après quoi, les villageois et lui s'éloignent rapidement.

En entrant dans le kaer, vous remarquez des quartz lumineux en état de marche, probablement laissés sur place par les villageois qui sont retournés dans le souterrain.

Vous regardez encore la carte et tentez de trouver le meilleur chemin pour débusquer l'Horreur qui vit dans le kaer.

Laissez les joueurs errer dans le kaer, à la recherche du corps de Strathem et de l'Horreur. Décrivez chacune des zones au fur et à mesure qu'ils en approchent. La plupart des salles sont vides, parce que les villageois ont déménagé en emportant tous leurs biens dans le nouveau village. Les seules pièces qui ont un intérêt particulier sont les chambres secrètes de Strathem, décrites dans **Les pièces secrètes et les victimes**.

Les sources de lumière sont toutes d'anciens quartz lumineux, des cristaux magiques imprégnés d'un sort de lumière permanente. Ces lanternes illuminent les salles principales, mais certaines des pièces périphériques sont plongées dans l'obscurité totale.

LE KAER

La section ci-dessous décrit les salles du kaer. Quand vous détaillez ces pièces aux joueurs, insistez sur les descriptions. Essayez d'utiliser des mots qui vont créer une ambiance d'abandon et d'isolement. Les grandes salles renvoient l'écho de tous les sons que les personnages font. Le kaer doit donner l'impression d'être déserté (d'ailleurs, il l'est). Les indices de l'aventure qui vont mettre les joueurs sur la bonne voie peuvent être trouvés dans les salles et sont décrits ci-dessous.

Les personnages peuvent entrer dans la partie centrale et découvrir le cadavre de Strathem après être entrés dans le kaer. Lorsqu'ils trouvent le corps, allez à la section intitulée **Découvrir le Sorcier**.

Installer l'ambiance

Alors que les personnages explorent le kaer, essayez d'installer une ambiance de ville souterraine déserte. Signalez un bruit inexpliqué qui pourrait leur glacer le sang. Le kaer que vous décrivez doit être sombre, exigu avec une atmosphère qui leur donne envie de ne pas s'éterniser.

Lorsque les personnages entrent dans le kaer, lisez-leur la description suivante :

Le couloir menant au kaer est grossièrement taillé dans la roche et le sol est en terre battue. Beaucoup de traces de pas sont visibles sur ce sol en terre, dont certaines empreintes entrent, alors que d'autres en sortent.

Alors que vous marchez, vous remarquez plusieurs pièges désamorçés, probablement des mécanismes des résidents pour lutter contre l'invasion des Horreurs.

Il y a deux ouvertures à approximativement 50 m de l'entrée, l'une partant vers la droite, l'autre vers la gauche. Le couloir continue pendant encore une trentaine de mètres puis semble tourner à droite, hors de vue, de ce que vous parvenez à voir.

LE COULOIR D'ENTRÉE

Ce long couloir fait environ 2,50 m de large et 4 m de haut. Le sol en terre battue est couvert de traces de pas. La majorité sont celles de Strathem et de Fornan, lorsqu'ils sont entrés et sortis du kaer. Un certain nombre de pièges couvrent les murs, vestiges du temps du Châtiment. Ils sont tous désarmés, mais ils sont toujours là.

Les ouvertures de chaque côté aboutissent à deux quartiers de vie. Si le groupe continue de suivre le corridor principal, il arrive à la salle centrale, où ils trouveront le corps de Strathem.

Lorsque les personnages entrent dans l'une de ces salles latérales, lisez-leur la description suivante :

Vous arrivez dans une vaste zone divisée en sept salles plus petites. Toutes ces pièces sont complètement vides. Le sol en terre battue montre que des petites créatures fousseuses sont les seules occupantes de ces quartiers de vie. La pièce la plus éloignée est plus petite, séparée du reste par ce qui semble être un ruisseau asséché. Plusieurs étagères basses courent le long des murs.

LES QUARTIERS DE VIE

Ces grandes salles (50 par 100 m) étaient celles où les gens du kaer vivaient. Chacun de ces espaces est constitué de sept petites zones, chacune de 10 par 15 m. Le seul mobilier qui reste dans ces salles est cassé, comme des chaises ou des sommiers. Chacun de ces grands quartiers de vie contient également une salle d'eau avec des toilettes.

Presque toutes ces salles de vie sont les mêmes, sauf celles utilisées par Strathem et les chefs du village. La chambre de Strathem est encore meublée. Si les personnages demandent pourquoi seule cette zone dispose encore de mobilier, demandez-leur un test de Perception. Tout personnage qui obtient 5 ou plus se souvient que les villageois ont mentionné que Strathem revenait souvent dans le kaer, et qu'il s'agit probablement de sa chambre.

Remarque : le passage secret vers la pièce emprisonnant l'Horreur se trouve ici, mais les personnages ne peuvent pas le découvrir tant qu'ils n'ont pas retrouvé Strathem et le plan qu'il possède.

LES JARDINS ET POTAGERS

Ces salles forment le périmètre extérieur du kaer. C'est là que les habitants cultivaient leur nourriture durant le Châtiment. Bien que ces zones aient permis de cultiver de nombreux types de légumes, de bulbes et de racines, il n'y pousse plus maintenant que de la mousse.

Lorsque les personnages entrent dans l'un de ces jardins ou potagers, lisez-leur la description suivante :

Vous vous sentez obligés de lever les yeux lorsque vous entrez dans cette salle. Le plafond est à plus de 15 m au-dessus de vos têtes. La salle est remplie d'odeurs de forêt, avec ses murs couverts de mousse. Elle fait plus de 6 m de long, et la roche est creusée en cinq étagements, espacés d'un peu moins de 3 m environ. La pourriture recouvre les échelles qui sont posées contre les murs, permettant d'accéder à chacune des plateformes. La carte fait référence à cette partie comme à des zones de culture, et vous comprenez que c'est là que les habitants faisaient pousser leur nourriture. Le quartz lumineux qui éclairait le haut de la pièce s'est éteint depuis longtemps, laissant cette zone dans l'obscurité la plus totale.

Tous les jardins sont reliés entre eux par des couloirs. Deux d'entre eux donnent sur les cuisines et la salle centrale. Il n'y a rien d'intéressant dans ces zones. Si les personnages tentent d'utiliser les échelles, ils découvrent rapidement qu'elles sont hors d'usage car dès qu'une personne pose le pied sur le premier barreau, il cède. S'ils tentent d'escalader, ils doivent effectuer un test de Dextérité avec une Difficulté de 9. S'ils fouillent les plateformes, ils peuvent trouver de vieux outils agricoles, mais c'est tout.

Si vous vous voulez donner un peu de sensations à vos joueurs, ces salles peuvent abriter des chauves-souris dans les parties hautes des corniches. Les chauves-souris n'attaqueront pas, elles sont justes là pour les effrayer un peu.

LES CUISINES

Cette salle servait de cuisines au kaer. Comme tout bon cuisinier qui se respecte, les villageois de Tardim ont emmené leurs ustensiles lorsqu'ils sont partis.

Quand les personnages entrent dans cette salle, lisez-leur la description suivante :

Cette salle est plus petite que les autres pièces du kaer. Quand vous entrez, vous notez une odeur de pourriture prononcée et vous entendez le bruit de gouttes d'eau qui tombent. Ce son provient d'une mince fissure dans la paroi du fond, où de l'eau goutte dans un petit bassin percé d'un trou minuscule. L'eau est trouble et sale. Vous découvrez que c'est cette source qui est à l'origine de cette odeur de pourriture.

Cette salle comprend aussi plusieurs tables et bancs en pierre.

Là encore, pas grand chose n'a été laissé ici. L'eau de la source était utilisée pour cuisiner lorsque le kaer était habité. La source s'est quasiment asséchée, mais de la boue coule encore un peu. Cette eau n'est pas potable. Son goût est horrible, et tous les personnages qui la boivent sont pris de nausées.

LA SALLE CENTRALE

Cette salle au centre du kaer mesure 130 m par 250 m. Durant le Châtiment, cette zone accueillait de nombreuses échoppes, ainsi que la « mairie » du village, d'où les chefs administraient la communauté au quotidien. L'endroit servait également de lieu de réunion.

Lorsque les personnages entrent dans cette salle, lisez-leur la description suivante :

Cette salle est immense, plus de deux fois plus grande que celles que vous avez vues dans ce kaer. Les lieux sont faiblement éclairés par des lanternes placées sur des points stratégiques le long des murs.

Les trois-quarts de cette salle semblent avoir abrité une place de marché ou un bazar, et vous vous rendez compte que c'est probablement ici que les boutiques du village étaient localisées lorsque la population vivait dans le kaer. Les bâtiments du marché sont faits de petites huttes et de cabanes, la plus part vétustes et s'effondrant sur elles-mêmes. Ces cahutes forment un dédale de rues et ruelles qui mènent vers une extrémité de la salle.

Sur l'un des côtés de la place du marché se trouve un haut édifice avec un grand symbole gravé sur sa façade. Le symbole est le même que celui que vous avez vu sur une grande bâtisse du village, et vous estimez que c'est ce bâtiment qui servait de centre administratif durant le Châtiment. Le reste de l'espace de la salle ressemble à un amphithéâtre, vraisemblablement utilisé lors des réunions du village.

Cette salle est d'une taille impressionnante. Elle renvoie en écho tous les sons que vous faites. L'atmosphère des lieux est étrange et sinistre.

Si les personnages fouillent les lieux, ils trouvent le cadavre de Strathem dans une ruelle proche de l'amphithéâtre. Strathem tentait de s'enfuir du kaer, et il n'a pas réussi à aller plus loin que ça avant de se faire tuer par l'Horreur. Lorsque les personnages trouvent le corps, passez à la section **Découvrir le Sorcier**.

LE TOMBEAU DE FARLISS

Le tombeau de Farliss est situé dans un « coin » de la salle principale, à l'opposé de la salle centrale du kaer. Il se trouve dans une niche isolée, où il est signalé et protégé par une porte en pierre. Le caveau est juste assez grand pour contenir le cercueil, et mesure approximativement 3 m sur 2,5 m (sur 2 m de hauteur). Quand les personnages le trouvent, ils remarquent que la porte a été récemment forcée. À l'autre extrémité du tombeau se trouve le cercueil.

Lorsque les personnages s'approchent du tombeau, lisez-leur le texte suivant :

Alors que vous tournez dans une petite ruelle dans le secteur du marché du kaer, vous remarquez ce qui semble être une petite salle en pierre, dont la porte est entr'ouverte. Gravé dans la pierre de la porte, vous lisez :

*« Ci-gît, Farliss le Grand,
Pourfendeur d'Horreurs,
et Héros de Tardim »*

En dessous du texte, il est sculpté une dague dont la lame est couverte de runes.

C'est le tombeau de Farliss. La porte est ouverte parce que Strathem l'a forcée pour y prendre la dague portée par le héros. Si les personnages tentent de lire les runes, demandez-leur d'effectuer un test avec une Difficulté de 10. Si c'est

réussi, ils parviennent à lire : « *cette dague a fait couler le sang de R'Ishann. Un jour, elle la tuera.* »

Si les personnages entrent dans le tombeau, lisez-leur la description suivante :

Le tombeau de Farliss est petit, froid et humide. Un cercueil se trouve à 3 m de la porte à peine. Les ossements entremêlés sont tout ce qui reste de l'ancien fier héros. Entre les os dispersés, vous pouvez distinguer les restes de vêtements moisis et d'antiques bijoux.

Alors que vous vous penchez sur les restes de la dépouille profanée de Farliss, vous vous demandez ce qui a pu motiver ce geste.

Bien évidemment, c'est Strathem qui est entré dans le tombeau pour y chercher la dague. Dans sa tentative désespérée de tuer R'Ishann, il a saccagé la sépulture, espérant au plus profond de son cœur que la fin justifie cette irrespectueuse méthode.

ET LA SUITE ?

Lorsque les personnages entrent dans la salle centrale et trouvent le corps de Strathem, passez à l'étape suivante. S'ils décident qu'ils ont fini d'explorer les salles principales sans trouver le corps de Strathem, passez à la suite et lisez les informations comme si les joueurs l'avaient découvert eux-mêmes. Il s'agit de l'une de ces situations où vous devez leur donner un petit coup de pouce. Dans ce cas, c'est vous qui les poussez un petit peu, mais ce n'est pas un souci.

DÉCOUVRIR LE SORCIER

Dans cette partie, les personnages trouvent le corps de Strathem. Sur ce dernier, ils découvrent la carte qui indique le passage dissimulé vers les chambres secrètes, et la dague avec laquelle le Sorcier projetait de détruire l'Horreur.

Lorsque les personnages découvrent le corps de Strathem, lisez-leur la description suivante :

Vous êtes dans la grande salle centrale, et vous découvrez la dépouille de ce qui devait être le Sorcier Strathem. Le corps a commencé à se décomposer, mais il semble encore entier. Strathem porte une robe colorée, ornée de motifs complexes, brodés et entrelacés. Son visage est tordu par ce qui semble être une grimace de douleur et de terreur.

La main gauche de Strathem est serrée autour d'un vieux rouleau de parchemin.

Le corps que les personnages trouvent dans la salle centrale est bien celui de Strathem. Le rouleau de parchemin se trouve être la carte indiquant les pièces secrètes. Lorsqu'ils trouvent le cadavre, donnez aux joueurs une copie de la carte de Strathem. Lorsqu'ils la comparent avec la carte donnée par le chef du village, ils peuvent noter plusieurs petites salles supplémentaires. Ils devraient alors se dire que le kaer est plus vaste que ce à quoi les villageois et eux-mêmes s'attendaient.

Si les joueurs ne remarquent pas la différence entre les deux cartes, demandez-leur d'effectuer un test de Perception. Sur un résultat de 5 ou plus, un personnage s'apercevra de ces différences.



Mise à part la douleur et la terreur affichées sur son visage, il n'y a aucune autre indication sur les causes de la mort de Strathem. Il semble mort, tout simplement.

LA DAGUE

Si les personnages déplacent le corps, ils trouvent en dessous la dague de Farliss. Son manche est d'ébène et une gemme d'un bleu profond est sertie dans le pommeau. La lame est d'un acier brillant, gravée de runes sombres de chaque côté.

Note : il est important que les personnages trouvent la dague. Sans elle, ils ont peu de chance de vaincre R'Ishann et de libérer le kaer et le village de son emprise. Et parce que le sort lancé par Strathem pour capturer l'Horreur peut prendre fin d'un jour à l'autre, c'est le moment de pousser un peu vos joueurs.

Par exemple, si personne ne décide de manipuler le cadavre, demandez aux joueurs d'effectuer un test de Perception. Tout personnage ayant obtenu 6 ou plus remarquera un reflet sous le corps de Strathem. Ce reflet provient de la dague. Cela devrait suggérer qu'ils ont encore besoin d'observer plus en détail. Sinon, essayez autre chose, peut-être en demandant directement aux joueurs, « *est-ce que vous voulez chercher des indices sur le corps ?* »

Si Ardis Foarr utilise son sort de Perception astrale sur la dague, il apprend qu'elle a une aura astrale. La Défense magique de la dague est de 8.

Une fois que les personnages auront trouvé la dague, ils voudront l'étudier pour savoir comment elle fonctionne. Ils peuvent utiliser plusieurs méthodes pour l'examen de cette arme. Thom Martelame et Ardis Foarr possèdent tous les deux des talents et des compétences qui peuvent leur révéler la nature de la dague. Toutes les capacités suivantes peuvent être utilisées : Connaissance des armes, Histoire des armes, Inscriptions runiques, Lecture et écriture de la magie et Lecture des runes.

La Difficulté pour ces tests de talents ou compétences est de 8. L'utilisation de chacune d'elle requiert dix minutes d'observation. Si le test réussit, le personnage obtient les informations suivantes :

Des runes sont inscrites des deux côtés de la lame. Sur l'un il est écrit « *cette dague a fait couler le sang de R'Ishann. Un jour, elle la tuera.* » Sur l'autre côté, il est écrit : « *ce n'est qu'une fois que la magie l'imprégnera qu'elle pourra détruire R'Ishann.* »

Les personnages n'ont pas besoin d'étudier la dague juste après l'avoir trouvée, du moment qu'ils l'étudient avant d'aller rencontrer l'Horreur. S'ils semblent peu disposés à

l'analyser ou simplement s'ils n'y pensent pas, demandez aux joueurs d'effectuer un test de Volonté. Tout personnage dont le résultat est 5 ou plus estime que la dague mérite un examen à la première occasion – le plus tôt serait le mieux.

Lorsque les personnages ont fini d'étudier la dague, demandez au joueur qui joue Ardis Foarr d'effectuer un test de Perception. Si le résultat est 7 ou plus, Ardis réalise qu'il peut activer la magie de la dague en utilisant son talent de Sorcellerie.

En utilisant la carte qu'ils ont trouvée sur le corps de Strathem, les personnages peuvent maintenant explorer les pièces secrètes du kaer. Ils pourront également utiliser la dague pour combattre l'Horreur.

LES PIÈCES SECRÈTES ET LES VICTIMES

Durant cette partie de l'aventure les personnages cherchent les pièces secrètes construites dans le kaer par Strathem. Au cours de ces recherches, ils vont découvrir les cadavres des villageois qui ont été tués par le Sorcier quand il était contrôlé par l'Horreur. Maintenant, celle-ci a animé les cadavres pour attaquer les personnages. Ces derniers peuvent également découvrir une partie de la vérité, ainsi que des informations sur la dague. Cette partie de l'aventure s'achève lorsqu'ils entrent dans la pièce où est enfermée R'Ishann. Ils combattent l'Horreur et la détruisent à jamais (espérons-le). Lorsque les personnages s'apprêtent à entrer dans les pièces secrètes de Strathem, lisez-leur ce qui suit :

En utilisant la carte trouvée sur le corps de Strathem, vous découvrez un passage secret qui mène vers une pièce dissimulée. Le tunnel derrière le passage secret est beaucoup plus étroit que ceux que vous avez trouvés dans le reste du kaer, et mesure grossièrement environ 2 m de large sur moins de 3 m de haut. Contrairement au reste du kaer, le tunnel est totalement noir, sans le moindre signe d'une quelconque source de lumière.

Il n'y a aucune source de lumière dans ces tunnels ou ces pièces secrètes. Les personnages doivent utiliser leurs torches pour y voir dans cette partie-là du kaer. Le tunnel court sur environ 15 m pour déboucher dans la première pièce secrète.

PIÈCE SECRÈTE I : LA CHAMBRE DE MÉDITATION

Lorsque les personnages entrent dans cette pièce, lisez-leur ce qui suit :

Une quinzaine de mètres après l'entrée du tunnel, vous arrivez dans une petite pièce totalement sombre. À votre entrée, les lumières de vos torches dévoilent une pièce triangulaire dotée d'une zone de méditation et trois braseros. Alors que vous avancez dans la pièce pour l'examiner, la lumière des torches révèle deux corps en décomposition. Soudain, ils se redressent et vous attaquent !

C'est votre première scène de combat de l'aventure. Êtes-vous prêt ?

Les deux corps sont deux victimes tuées par Strathem alors qu'il était sous le contrôle de l'Horreur. L'Horreur les a transformés en cadavéreux et les contrôle pour attaquer quiconque entre dans la pièce. Les créatures attaquent jusqu'à ce qu'elles ou les personnages meurent. Les caractéristiques des cadavéreux sont indiquées ci-dessous.

Commencez le combat en demandant aux joueurs d'effectuer un test d'initiative. De votre côté, faites un test pour les cadavéreux. Utilisez la procédure indiquée dans la section **Règles de combat** pour résoudre l'engagement.

Cadavéreux (2)

Initiative

Dé d'initiative : D8

Combat

Dés d'attaque : 7/D12

Dés de dommages : 9/D8+D6

Défense physique : 5

Armure physique : 0

Défense magique : 6

Armure mystique : 0

Défense sociale : 11

Déplacement

Déplacement : 20 m/round

Dommmages

Seuil de mort : 36

Tests de récupération : 2

Seuil d'inconscience : 30 Dé de récupération : D6

Seuil de blessure grave : 9

Lorsque le combat est fini (et que les personnages ont vaincu les cadavéreux), les joueurs vont sans doute vouloir fouiller les lieux. C'est la pièce de méditation de Strathem, la décoration est très sobre, composée d'un tapis au centre et de trois braseros, un dans chaque coin de la pièce. Cette salle ne contient rien d'autre. Une porte sur le côté mène à la pièce suivante.



Si les joueurs demandent des informations sur les cadavereux, décrivez les corps pour leur faire comprendre que ce sont ceux de deux villageois qui sont entrés dans le kaer et qui n'ont jamais été revus. L'un est un homme, l'autre une jeune femme qui pourrait être Dolia (voir le chapitre **Le lendemain matin**).

Si l'un des personnages a subi beaucoup de dommages, il peut utiliser la potion de guérison que les villageois leur ont donné. Si leurs blessures sont moins sérieuses que ce que pensent les joueurs, suggérez-leur de conserver la potion pour plus tard, dans le cas où ils rencontreraient des créatures plus hostiles.

PIÈCE SECRÈTE 2 : L'ÉTUDE

C'est dans cette pièce que Strathem conserve son journal et son livre de sorts. La porte par laquelle les personnages passent est ouverte, mais l'autre est verrouillée. Deux cadavereux supplémentaires les attendent ici, attaquant toute personne qui entre dans la salle.

Lorsque les personnages entrent dans cette pièce, lisez-leur le texte suivant :

« Au bout d'une vingtaine de mètres de tunnel, vous vous retrouvez dans une autre pièce d'une taille similaire. La porte est ouverte. Lorsque vous entrez, vous remarquez un grand bureau et sur la gauche, une vieille étagère remplie de livres en lambeaux. À côté de l'étagère se dresse une grande porte en bois. Alors que vous vous avancez dans la pièce, vous remarquez que vous n'êtes pas seuls. Deux autres cadavres en décomposition se tournent vers vous... Préparez-vous au combat ! »

Une autre scène de combat ! Utilisez les procédures des **Règles de combat**. Ces deux corps ont les mêmes caractéristiques que ceux du précédent combat : utilisez les caractéristiques fournies précédemment.

Après l'affrontement, là encore, les personnages devraient vouloir fouiller la pièce. Le seul objet réellement intéressant est le journal de Strathem : il révèle beaucoup de choses sur les activités récentes du Sorcier, et sur la période qu'il a passée dernièrement dans le kaer. Il donne des indications sur les circonstances de sa mort. Les extraits suivants du journal fournissent des informations utiles aux personnages. Si l'un d'entre eux lit le journal, lisez-leur le texte suivant. Les dates qui sont fournies permettront aux joueurs d'avoir une trame temporelle des événements qui se sont produits. L'année en cours est 1509 TH.

Daté de 1469 TH : « j'ai eu un accident malheureux, qui m'a permis de découvrir que les Horreurs sont encore dans notre monde. J'ai utilisé ma magie pour emprisonner la créature, mais je dois maintenant trouver un moyen de la détruire... »

Daté de 1478 TH : « j'ai appris le nom de la bête. Elle se nomme R'Ishann. Elle semble être la même Horreur que celle des légendes du village, celle-là même que Farliss le Grand combattit avant le Châtiment. Désormais, la tâche de Farliss m'incombe. Je dois trouver un moyen de détruire l'Horreur. »

Daté de 1498 TH : « je continue d'essayer des échecs dans mes recherches d'un moyen de détruire cette Horreur. Je ne peux pas attaquer la bête

pendant que le sort qui l'emprisonne est actif, et pour la tuer, je dois attendre sa fin, en l'an 1509 TH. »

Daté de 1509 TH : « aujourd'hui, j'ai appris le vrai pouvoir de l'Horreur. Durant mes études, j'ai perdu conscience, et lorsque je suis revenu à moi, je me tenais près du corps de Dolia, la fille de Flannan. La terrible Horreur m'a informé que j'étais responsable de sa mort, et que j'allais continuer de tuer. Je prie Mynbruje pour que je parvienne à finir ma tâche et que je détruise cette bête. »

Remarque : il y a quatre extraits similaires au dernier, tous espacés d'une semaine les uns des autres.

Daté de 1509 TH : « j'ai trouvé un moyen de détruire l'Horreur. Je dois utiliser la dague du grand héros Farliss. Elle a déjà fait couler le sang de la créature. Maintenant, elle doit pouvoir la tuer. Je crains que la légendaire dague ne survive aux attaques sur l'Horreur, elle risque d'être complètement détruite. C'est certainement un faible prix à payer pour débarrasser le monde de la créature. »

Le dernier extrait du journal est le suivant :

Daté de 1509 TH : « j'ai déterré le Fléau de R'Ishann, la dague autrefois brandie par Farliss le Grand. Avec cette arme je vais enfin pouvoir terrasser l'Horreur qui terrorise notre peuple. Je dois seulement attendre la fin du sort d'emprisonnement, et je pourrai la tuer. Le temps est proche, d'ici une vingtaine de jours maintenant. Lorsque le moment sera venu je v... »

La fin du texte s'arrête sur un mot que Strathem n'a pas pu finir d'écrire, R'Ishann ayant pris le contrôle du Sorcier avant de le tuer.

Si les personnages n'ont pas encore étudié la dague, c'est le bon moment pour le faire. Une fois qu'ils auront terminé leur examen, l'étape suivante consiste à pénétrer dans la dernière pièce secrète, et à faire face à l'Horreur.

Les personnages voudront sans doute utiliser leurs tests de récupération ou la potion de guérison à ce moment-là. Ils devront être dans la meilleure forme possible pour faire face à l'Horreur dans la pièce suivante.

Quitter la pièce

Quand les personnages essayeront d'ouvrir la porte donnant sur la dernière pièce, ils la trouvent fermée. Strathem l'a magiquement scellée comme dernière ligne de défense contre R'Ishann, au cas où elle se libérerait du sort d'emprisonnement trop tôt.

Si Ardis Foarr utilise son sort de Perception astrale, il peut détecter une aura magique sur la porte. La magie active sur celle-ci a une Défense magique de 7. Pour ouvrir la porte, il faut d'abord qu'Ardis Foarr utilise avec succès son sort de Dissipation de la magie. La Difficulté de dissipation de la magie de la porte est de 9. Une fois le sort dissipé, les personnages peuvent l'ouvrir et continuer vers la dernière pièce, décrite ci-dessous.

PIÈCE SECRÈTE 3 : LA SALLE D'EXPÉRIMENTATION

Lorsque les personnages sortent de l'étude et se rendent dans la dernière pièce, lisez-leur le texte suivant :

Vous sortez de l'étude de Strathem et continuez vers la dernière pièce secrète du kaer. Le tunnel fait environ 30 m de long, et se termine par une grande porte close en bois. De nombreuses runes recouvrent la surface de celle-ci. Les runes ressemblent à celles que vous avez vues à l'entrée du kaer.

La porte est fermée à clef et magiquement scellée. Si Ardis Foarr utilise son sort de Perception astrale, il peut détecter l'aura magique de la porte. La magie active sur la porte a une Défense magique de 7. Pour ouvrir la porte, il faut d'abord qu'Ardis Foarr utilise avec succès son sort de Dissipation de la magie. La Difficulté de Dissipation de la magie de la porte est de 9. Malheureusement, la dissipation de cette magie met également fin au sort d'emprisonnement retenant R'Ishann. En temps normal, un Sorcier avec la puissance et les compétences d'Ardis Foarr ne pourrait pas dissiper la puissante magie de Strathem. Mais dans ce cas il le peut, car le sort d'emprisonnement est fortement affaibli par le temps écoulé et les efforts de R'Ishann pour s'échapper. Le sort d'emprisonnement est si faible que dissiper la magie active sur la porte suffira pour le dissiper lui aussi.

LE COMBAT CONTRE R'ISHANN

Lorsque les personnages ouvrent la porte de la dernière pièce, lisez-leur le texte suivant :

Avec le sort Dissipation de la magie d'Ardis Foarr, vous ouvrez la porte vers la dernière pièce inexplorée du kaer. Vous avancez dans la salle et votre regard se pose sur l'horrible R'Ishann. La créature mesure plus de 2 m de haut. Elle agit ses six épais tentacules au sommet d'un corps bouffi ressemblant à un innommable assemblage de cadavres. Lorsqu'elle bouge, sa volumineuse masse glisse et ondule sous sa peau calleuse. Des volutes brumeuses s'élèvent, répandant une odeur semblable à celle du baume au camphre.

La créature est entourée d'une aura verdâtre, qui commence à se dissiper alors que vous entrez dans la pièce. Vous voyez sa bouche bouger quand elle se met à parler, mais elle n'émet aucun son. Sa voix semble directement résonner dans votre tête.

« Ha, enfin libre ! Trop longtemps j'ai souffert de l'effet de ce sortilège jeté par ce misérable sorcier, incapable de me nourrir pendant si longtemps. Maintenant, lequel d'entre vous sera mon premier repas ? »

Alors que vous essayez désespérément de vous habituer à l'apparence étrange et à la voix de la créature, vous remarquez un autre cadavre animé, comme tous les autres que vous avez combattus, qui émerge de l'ombre derrière l'Horreur pour vous attaquer. Vous sursautez quand un son derrière vous pousse à vous retourner : le cadavre réanimé de Strathem le Sorcier s'est lui aussi joint à vous avec l'intention de vous tuer.

C'est le dernier combat de l'aventure, et le bras de fer avec l'Horreur. Le corps de Strathem et du dernier humanoïde sont maintenant des cadavéreux. Utilisez les mêmes caractéristiques que pour les autres, sauf pour Strathem qui peut lancer des sorts. Cependant il peut uniquement utiliser le sort de Dague mentale (lorsqu'il parvient à toucher sa cible, le maître de jeu lance 1D12 pour déterminer les dommages que la victime encaisse).

Le sort qui emprisonne R'Ishann est en train de se dissiper, mais il continue de bloquer l'Horreur jusqu'à la fin du deuxième round. Cela signifie donc que deux rounds de combat s'écoulent avant que l'Horreur n'attaque les personnages. Une fois libérée, elle les attaque immédiatement, en commençant par Targ Trancheur-d'os, puis Thom Martelame lorsque le troll est mort. Pour survivre, les personnages doivent tuer les cadavéreux et l'Horreur avant que les intrépides aventuriers ne succombent eux-mêmes.

R'Ishann

Initiative

Dé d'initiative : D12

Combat

Dés d'attaque : 9/D8+D6 (2 par round)

Dés de dommages : 13/D12+D10

Défense physique : 9 **Armure physique :** 5

Défense magique : 10 **Armure mystique :** 4

Défense sociale : 11

Magie

Incantation : 13/D12+D10 (sort de Dague mentale)

Effet : 11/D10+D8

Sort : Dague mentale (dommages : 11/D10+D8)

Déplacement

Déplacement : 40 m/round

Dommages

Seuil de mort : 80 **Tests de récupération :** 5

Seuil de blessure grave : 10 **Dés de récup. :** D8+D6

Seuil d'inconscience : immunisé

Destruction de R'Ishann

Si les personnages ont étudié la dague, ils savent qu'elle a le pouvoir de détruire l'Horreur. Ils doivent aussi savoir que pour l'utiliser, il faut d'abord « l'imprégner de magie ». Cela signifie qu'Ardis Foarr doit tisser un filament avec la dague, avant que quelqu'un ne s'en serve pour frapper l'Horreur. La Difficulté du tissage pour activer cette magie est de 10. Pour tisser ce filament, Ardis doit effectuer un test de Sorcellerie et obtenir 10 ou plus. Si c'est réussi, le filament est tissé pendant 3 rounds, avant de se dissiper – après quoi il faut le tisser de nouveau.

Une fois que le filament est attaché à la dague, celle-ci doit être utilisée pour attaquer l'Horreur. La créature ne peut être attaquée avec succès qu'après la dissipation du sort d'emprisonnement.

sonnement. Cela signifie que les personnages ne peuvent pas la blesser avant le début du troisième round. Bien entendu, au troisième round, l'Horreur peut elle aussi attaquer. C'est pas beau la vie intense d'aventurier ?

Cette scène est le bon moment pour que les joueurs travaillent en équipe. Durant les deux premiers rounds de combat, par exemple, pendant qu'Ardis tente de tisser le filament sur la dague, les autres personnages peuvent combattre les cadavéreux. Une fois le filament tissé, Me'gana peut utiliser la dague pour attaquer l'Horreur, pendant que Targ et Thom attaquent soit les cadavéreux, soit l'Horreur. Une fois le filament tissé avec succès, Ardis peut aider au combat. Si R'Ishann est frappée avec la dague imprégnée de la puissance de la magie du filament, l'Horreur est instantanément détruite dans un éclair de lumière aveuglante. Immédiatement après, les cadavéreux s'effondrent, redevenant de simples cadavres, la magie qui les animait disparue.

Et si les personnages échouent ?

Il est possible que les personnages ne parviennent pas à détruire l'Horreur avant qu'elle ne les tue tous. C'est une fin malheureuse mais possible pour l'aventure. Cette dernière est conçue pour donner aux personnages tous les moyens pour qu'ils aient une chance de gagner, mais nul ne peut prédire ce que diront les dés.

Comme nous partons du principe que vous ne voulez pas tuer les personnages, nous vous suggérons de suivre les conseils suivants. Lorsque vous effectuez un test d'attaque contre un personnage, lancez les dés de sorte que personne ne puisse en voir le résultat. Si c'est nécessaire, l'Horreur ou les cadavéreux peuvent rater leurs attaques, même si le résultat des dés est suffisant pour toucher un personnage. Cela s'appelle « faire du bruit avec les dés » et donne de meilleures chances aux personnages de parvenir à tuer l'Horreur avant qu'elle ne le fasse. Ne trichez pas avec tous les jets, mais donnez ainsi aux personnages le temps et les opportunités de tisser, d'attaquer et de détruire l'Horreur.

Souvenez-vous également que si un personnage sombre dans l'inconscience, il ou elle peut effectuer un test de récupération et se relever. Bien que cela signifie que vous vous écarterez un peu des règles (ce qui est acceptable dans ce cas), cette aide peut éventuellement redonner une chance aux personnages s'ils sont en train de prendre une raclée.

Si aucune de ces suggestions ne semble pouvoir résoudre les problèmes de l'aventure, alors suivez les dés et lorsqu'ils annoncent la mort d'un personnage, celui-ci meurt pour de bon. Certes, les joueurs seront déçus, mais ils auront appris que le monde de **Earthdawn** est effectivement dangereux, et qu'il faut continuellement de nouveaux braves héros pour prendre la relève de ceux qui tombent.



Après avoir détruit l'Horreur (si tel est le cas), les personnages retrouveront la dague utilisée pour détruire l'ignoble créature posée sur le sol. Même si elle n'est plus magique, elle représente la légende de Farliss. Et la légende de cette aventure fait maintenant partie, elle aussi, de la légende de la dague.

FIN DE L'AVENTURE

Une fois l'Horreur vaincue, l'aventure est terminée. Les personnages ont libéré le village de Tardim de la menace de R'Ishann.

Ils peuvent retourner au village, où ils seront alors accueillis en héros. Le soir venu, une grande fête est organisée en leur honneur. Durant la célébration, ils auront à faire le récit de leur aventure, pour qu'elle puisse s'ajouter à l'histoire du village de Tardim.

Lorsque les personnages retournent au village, lisez-leur le texte suivant :

Votre retour au village soulève un élan d'enthousiasme et de joie. Les villageois organisent rapidement une fête le soir même en votre honneur.

Au cours de la fête, le chef du village se lève et s'adresse à l'ensemble des villageois :

« le village vous remercie de tout cœur. Vous avez libéré notre kaer et notre village d'une mort et d'une destruction certaines, et vos exploits seront à jamais gravés dans nos mémoires.

Depuis votre arrivée, nous avons partagé des récits avec chacun de vous, comme vos exploits et nos légendes de Farliss. Maintenant, s'il vous plaît, racontez-nous votre histoire. Partagez avec nous la légende de votre aventure dans notre kaer... »

Dans cette partie finale de l'aventure, vous pouvez demander aux joueurs de raconter leur histoire dans le kaer, comme si c'étaient les personnages qui parlaient. Chacun leur tour, les personnages racontent la légende de leur confrontation avec l'Horreur R'Ishann.

Lorsqu'ils racontent l'histoire, les joueurs peuvent choisir de ne pas raconter toute la vérité, sur Strathem par exemple, gardant le secret sur les fautes et les erreurs du Sorcier. Ils peuvent également essayer de ne rien révéler sur la dague de Farliss qu'ils ont toujours en leur possession. Si c'est ce qu'ils décident, ainsi soit-il. S'ils choisissent de tout raconter aux villageois, le chef insiste pour que les personnages gardent eux-mêmes la dague, afin d'aider le village à répandre la légende de Farliss le Grand. Ils peuvent également l'utiliser pour bâtir leurs propres légendes.

Une fois que les joueurs ont fini de raconter leurs histoires, lisez-leur le texte suivant :

Une fois que vous avez fini de raconter aux villageois votre aventure dans leur kaer, le chef du village se lève une dernière fois.

« L'histoire du village est faite de nombreuses légendes de héros, comme Farliss et d'autres de son temps, celles des années du kaer, et maintenant, celles de ces quatre héros. Sachez que nous allons partager votre histoire avec tous ceux qui viendront ici, et que la légende de votre aventure conservera une place à part dans l'histoire de Tardim. Puissent les légendes de vos exploits et de aventures futures rivaliser un jour avec celle de Farliss, et celles des autres héros de Barsaive ! »

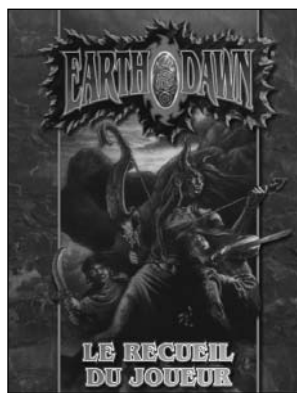
FÉLICITATIONS !

Votre première aventure dans l'univers de **Earthdawn** est terminée, mais nombre d'autres vous attendent, vos amis et vous. Aidez-nous à poursuivre l'exploration des terres de Barsaive et la bataille contre les Horreurs. Pour que vienne le Temps des Légendes ! Pour que vienne le temps du courage ! Pour que vienne le temps des héros !

Le monde de **Earthdawn** vous attend !

EARTHDAWN, LA GAMME FRANÇAISE

Avec ces deux ouvrages massifs, vous disposerez de toutes les informations de règles et de background nécessaires pour jouer des dizaines d'années dans le monde de **Earthdawn** :



Disponibles prochainement dans toutes les boutiques de jeux spécialisés !

CARTE DE STRATHÈM



CARTE DES JOUEURS

