

# Le Bouclier de Fort Kérim

Campagne pour JRJRF, que le MJ jouera sur environ une année de jeu, sur fond de prophétie naine. Cette campagne est librement inspirée du scénario de « Jean-Marc » pour Warhammer, Le bouclier de Karak a Kérim et de la BD Okko T 4. de Hub. Il est destiné à un groupe de PJs expérimentés et endurants, mais peut toutefois être raisonnablement adapté à d'autres niveaux par le MJ qui modulera la puissance des PNJs en conséquence...

Classe de Danger 5



## Préparatifs

Pour jouer cette campagne, le MJ aura besoin du Livre du Monde de JRJRF, du Livre de Magie ainsi que du Bestiaire. Vous pourrez retrouver les caractéristiques des PNJ en annexes à la fin du scénario. Par ailleurs il serait plus qu'intéressant qu'un des PJs aie en sa possession une mystérieuse carte au trésor par exemple par le biais d'un jet de 11 sur la Table des Histoires Personnelles...

Enfin, la présence d'au moins un orc ou ogre parmi les PJs sera bienvenue de même que celle d'un elfe ou demi-elfe !

## Introduction

Durant la période tardive d'Antikaé, il y a quelques siècles, la famille naine Krambûr, suzeraine du clan de Fort Kérim, une colonie liée à Ostalkaarf dans les Monts aux Fontes au Sud-est de l'Empire, s'était liée d'amitié avec un clan elfique de Troos car contre toute attente la colonie naine leur doit sa survie durant le premier hiver qu'ils passèrent sur leurs nouvelles terres fraîchement conquise sur des tribus orques.

Les elfes offrirent au chef du clan, Orgrim Krambûr, un bouclier aux pouvoirs magiques afin de sceller leur amitié devant les dieux, et ce dernier devint le symbole de l'autorité du Thane de Kérim et se transmet de père en fils. Le Thane acquit ainsi l'appellation de Pacificateur, grâce à sa capacité à faire "taire" les orques, à s'allier les elfes et donc à parvenir à l'impensable : faire régner la paix sur ces terres de Troos...

Mais vint la Guerre dite de la Bataille de Troos, qui commençât lors des festivités de la Semaine Sacrée consacrée à *Thorin* et *Varnos*, alors qu'une délégation de Karat-Org pris ombrage de la place accordée au clan elfique et une bagarre éclatât, la dispute fût retentissante et la famille Krambûr, déjà rongée par des querelles intestines se divisât en deux factions. Une faction minoritaire prônait de calmer la colère et trouver une solution diplomatique. L'autre, majoritaire, était partisane de la guerre à outrance. Profitant de l'aubaine et à force de complots le Thane Krambûr fut renversé par une autre famille, les Gründorum qui devinrent la lignée dirigeante et la famille des Krambûr tombât en disgrâce, mais nourrissant une haine tenace face aux usurpateurs, et la guerre fut déclarée aux elfes. Par la suite la famille se divisa en deux : les amis des elfes, Krambûr-as, et les ennemis des elfes, Krambûr-er. Ces derniers finirent par triompher et se réhabilitèrent laissant la disgrâce aux Krambûras.

La fin de la période de la Bataille de Troos fut marquée par des attaques orques contre les deux camps, des maladies et des catastrophes naturelles, la colonie de Fort Kérim qui était fortement ébranlée par la guerre fût finalement détruite par une série de catastrophes "naturelles". Les nains durent fuir Fort Kérim en abandonnant de nombreux trésors dont le bouclier. Puis à son tour la famille des Gründorum perdit le contrôle des survivants de Fort Kérim. Ce fut de la famille des Danridum qu'émergeât le Thane du clan Kérim qui repartit sur les terres ancestrales d'Ostalkaarf. Le temps passa, et l'histoire devint légende...

La légende devint un mythe prophétique qui diffusa dans le royaume d'Ostalkarf dont la teneur moderne se résume peu ou prou à :

« Le jour où les Kérims se verront privé de chef légitime entraînant alors de nouvelles divisions, un prince se lèvera de nulle part, rétablissant les anciennes alliances et recouvrant la puissance avec l'aide d'alliés incongrus. Il sera de la lignée du Pacificateur et béni de lui et des dieux, et ramènera le Clan vers ses terres ancestrales pour les reconquérir ! »

En 51 de L'Ere de Jeunes Royaumes, la lignée Danridum est sur le point de s'éteindre, il ne reste au vieux thane Durak III Danridum que sa fille Astar Danridum. Les familles des Krambûr et des Gründorum s'affrontent de nouveau pour la main de la princesse, sous l'œil vigilant du Roi d'Ostalkarf, Thorund XII. C'est pourquoi, afin que l'affaire ne dégénère pas en guerre civile, le vieux thane impose aux prétendants, Kragun Krambûrer et Orzad Gründorum, de retrouver le plus grand trésor perdu des Kérim, le Bouclier de Kérim, qui marque l'autorité des Thanes du Clan Kérim...

Les familles se mirent donc en quête. Le vieux thane espère que par la volonté des dieux celle-ci sera fatale à un des deux prétendants par le fameux Jugement de *Thorin*, apportant ainsi la paix sur le clan Kérim...

Mais c'était sans compter sur les désirs de la princesse Astar qui aime en secret un certain Bardin Krambûras, de la branche disgraciée des Krambûr... Bardin quitta donc les terres d'Ostalkarf et se fit mercenaire pour retrouver le bouclier, tout en gardant contact avec Astar au moyen de courriers codés...

En 58, Bardin qui s'était aventuré dans la province de Norombrie, fut sauvé par un étrange elfe, Manawyddan Serreas, un Chevalier Griffon. Isolés, ils durent s'unir pour survivre à une bande d'orcs. L'adversité aidant, ils se lièrent d'amitié... tacite. Ils se mirent en quête de la localisation de l'ancienne cité. En fouillant d'anciennes archives, ils finirent par trouver un début de localisation ainsi que l'existence d'une carte et d'une clef. En 59, Bardin, poursuivi par les hommes des prétendants, envoya un message à Astar, pendant qu'il essayait de fausser compagnie à ses poursuivants. Astar engagea un aventurier, Haupeldier, pour percer les mystères Fort Kérim. En vérité un escroc qui s'enfuit avec le financement de l'expédition. Mais celui-ci tomba dans les mains d'un baron fou, qui le destina à une chasse à l'homme divertissante...

Un peu de sociologie et d'organisation politique naine...

L'ensemble des nains sont soumis au premier des royaumes nains, Karat-org, et son Haut-roi, qui a la primauté sur tous les autres rois, car il est l'héritier des ancêtres fondateurs... Puis dans l'ordre les Rois de Norfolk et d'Ostalkarf occupent les deuxième et troisième places hiérarchiques, symboliques et traditionnelles. Ensuite viennent les roitelets et divers Thanes pour finir par les divers rangs de noblesses...

Les royaumes sont constitués de plusieurs Clans ou d'un seul pour une petite seigneurie indépendante dirigée par un Thane qui sera injustement qualifiée de royaume. Les clans sont des regroupements de diverses Familles, et possèdent tous une spécialité dominante comme le commerce, l'artisanat ou encore la chose militaire ou religieuse. Enfin chaque Famille adopte le nom de sa famille dirigeante, en plus du sien, et est composée de plusieurs familles nobles et non nobles.

## Ca commence mal !

Les pjs se réveillent sans équipement et enchaînés ensemble dans un cachot plutôt propre, la seule chose que se rappelleront les PJs c'est de s'être arrêté dans une auberge pour la nuit. Les premières lueurs du soleil se font visibles. Il y a un autre homme Haupeldier, qui se présentera comme un recruteur pour mission spéciale d'exploration d'antiques ruines avec beaucoup de gouaille et d'outrance, en réalité c'est un escroc.

Après avoir fait connaissance, la porte s'ouvre, le couloir donne sur une pièce barrée par des grilles où se dresse une table avec des victuailles de qualité, mais bizarrement aucun siège n'est présent. Bientôt une voix se fait entendre : *Messieurs, j'ai l'honneur d'être votre hôte et votre obligé, et à ce titre j'ai l'immense privilège de vous convier à une visite de mes modestes terres... Cette visite sera pour vous l'occasion de vous joindre à une partie de chasse sportive, durant laquelle vous aurez l'honneur d'être partie prenante de la traque. Je dois avouer que je me réjouis de la qualité de mes proies et savoure dès à présent cette chasse qui devrait rester dans les annales et qui soyons en sûr me procurera de magnifiques trophées ! Prenez des forces, que ces victuailles puissent pimenter notre aventure commune. Dans une heure, je vous prendrais en chasse... Si vous réussissez à rejoindre la Tour Écarlate située au Nord-est d'ici, avant la tombée de la nuit, vous aurez la vie sauve et pourrez récupérer vos effets... Dans le cas contraire vos têtes seront du plus bel effet sur les murs de ma salle des trophées ! ... Ah j'oubliais, vous pouvez m'appeler le "Chasseur"...*

Les PJs devront donc rejoindre une vieille tour située sur le domaine de chasse où ils pourront récupérer leurs possessions, ils devront pour cela réussir un jet sous Orientation délicat (-15%) par heure soit une douzaine de jets, mais ils devront échapper au chasseur, à ses rabatteurs et leurs chiens... Par ailleurs il faudra gérer la fatigue des PJs, selon le rythme imposé par la chasse, le premier jet sous FAT interviendra au bout de 2 à 4 heures puis une nouvelle fois tous ces laps de temps...

Dès qu'un des PJs prendra de la nourriture qui est à disposition, l'étage s'enflammera suite au tir d'une flèche enflammée, la lourdeur de l'atmosphère se fait de plus en plus ressentir. L'incendie ne présentera aucun danger pour les PJs jusqu'à l'ouverture des grilles qui interviendra dans

les dix minutes... à l'ouverture des portes, les PJs ont le choix entre le brasier et s'enfuir.

La chasse commence, la journée sera nuageuse et les PJs vont être pourchassés toute la journée. Il faut noter que le Chasseur a pensé sa traque et que la poursuite sera épiciée :

- franchissement de rivière, d'une quarantaine de mètres de largeur aux endroits les plus larges mais seulement une vingtaine de mètres où se trouve le pont. Nécessite 3 jets sous Nager ou d'emprunter un pont de corde piéton branlant et sans garde corps, nécessitant deux jets sous Équilibre afin de ne pas tomber à l'eau...

Il est à noter que l'ouvrage décrépi peut supporter une TAI de 18, au-delà la TAI du PJ ou des PJs sera opposée à la solidité du pont (18) sur la Table de Résistance... en cas d'échec le pont cède blessant au passage le ou les PJs, en infligeant 1D2 Pts de dégâts, et chute dans l'eau entraînant 2 jets sous Nager...

- attaque de chiens visant à rabattre les PJs vers la tour
- tirs d'arbalète et d'arc, de manière régulière visant à maintenir le gibier sous pression et à le blesser pour le mettre aux abois

Pour rappel voici le tableau des facteurs de tir :

**Tableau des Facteurs de Difficulté de Tir**

Palier de Portée	Distance	Dégâts	Difficulté
Bout Portant	DEX /2 m	+1	Simple
Normale	DEX /2 à 1/2	Normaux	Normale
Longue	1/2 à 3/4	-25%	Complexe
Maximale	3/4 à max.	-50%	Surhumain

- pièges divers : \* Piège à loup (dégâts : 1D6) sur les sentiers forestiers (jet sous POUx2 ou Cordes & Rouages (-30%) pour les éviter), hors des sentiers (jet sous POUx5 ou Cordes & Rouages) Le PJ pris verra ensuite sa vitesse de déplacement réduite d'1/3...

- \* Collet géant (dégât : 1pt) sur les sentiers forestiers (jet sous POUx1 ou Cordes & Rouages (-50%) pour les éviter), hors des sentiers (jet sous POUx5 ou Cordes & Rouages) le PJ pris se verra suspendu par les pieds à 3m de hauteur

- \* Piège à glue (dégâts : -, FOR 20) dans les clairières ou les lieux qui pourraient être propice à un peu de repos (jet sous POUx2 ou Cordes & Rouages (-30%) pour les éviter), hors des sentiers (jet sous POUx5 ou Cordes & Rouages) Le PJ reste collé à la zone, seul un jet sur la Table de Résistance FOR contre FOR pourra décoller le malheureux...

- \* Fosse à ours (dégâts : 1D10+2) sur les sentiers forestiers (jet sous POUx1 ou Cordes & Rouages (-50%) pour les éviter), hors des sentiers (jet sous POUx5 ou Cordes & Rouages). Le malheureux se verra au fond d'un trou de 4m de profondeur nécessitant un jet sous Escalader (-15%) pour en sortir...

Un scénario pour -JRJR- par Abel.

- \* Filet géant (dégâts : -, 12 PdA) sur les sentiers forestiers (jet sous POUx1 ou Cordes & Rouages (-50%) pour les éviter), hors des sentiers (jet sous POUx5 ou Cordes & Rouages) Le PJ est emprisonné, 3 jets sur la Table de Résistance DEX contre PdA permettent au malheureux de se libérer ou alors il faut le détruire...

A ce stade il serait dommageable que des PJs meurent mais si les dieux en décident autrement, ainsi soit-il... Toutefois la peur inspirée par ce prédateur implacable devra être palpable !

Une fois les PJs arrivés à proximité de la tour, qui s'avère être un ancien donjon partiellement en ruine fait de pierres rouges, s'ils prennent le temps d'analyser le site (jet sous Voir), ils constateront tout d'abord que plusieurs torches éclairent le site à l'intérieur comme à l'extérieur et qu'un archer veille à son sommet puis en poursuivant l'analyse qu'elle est cernée par un profond fossé, sans pont ou passage. Un jet Complexe (-50%) sous Voir ou sous Cordes & Rouages (-30%) permettra de déceler des pièges à mâchoire (dégâts : 1D8) qui en parsèment le sol.

L'escroc en profitera pour essayer de les devancer et pénétrera le premier dans la tour. Là, il sera froidement abattu par le Chasseur. Après il affrontera les PJs au corps à corps. Une fois le Chasseur éliminé les PJs peuvent récupérer leurs affaires ainsi que les possessions d'Haupeldier. Là ils découvriront un coffre... Qui doit attiser leur convoitise !

Le coffre contient un message codé et une lettre de change de 100 CO émanant d'une maison naine ...

La Tour Écarlate est située à environ 5-6 jours de marche, au Sud-ouest de Losaz. A partir de ce moment, ils auront l'impression d'être suivis et espionnés, parfois ils verront au loin une ombre. C'est Manawyddan qui les suit...

Ceci contraindra les PJs à se rendre rapidement à Losaz où ils pourront avoir un peu de repos et de temps pour se pencher sur le message...

### SUR LES TRACES DE FORT KÉRIM...

Vu la proximité de la capitale impériale, et de la Grande Bibliothèque de Losaz par exemple, les PJs seraient bien inspirés d'aller y faire un tour, ne serait ce que pour y glaner quelques renseignements sur cette intrigante affaire... Toutefois visiter la Guilde des Marchands et ses archives ou le Quartier Nain et sa bibliothèque pourrait également se révéler fort instructif !

Cette partie du scénario sera exclusivement située à Losaz, les PJs ne seront soumis à quasiment aucune phase de combat, sauf peut être contre quelque bande de détrousseur ?! Sa durée peut varier de quelques semaines à 3 ou 4 mois, le temps de déchiffrer le message et de trouver les renseignements souhaités... Il est à noter que durant cette phase urbaine du jeu, les PJs ne se sentent plus espionnés par l'ombre, Manawyddan campe à quelques

lieues à l'extérieur de Losaz, en attendant de pouvoir reprendre sa "filature"...

Le message codé : il s'agit d'un bout de parchemin issu d'une lettre plus longue, sur lequel est écrit ceci :

*tksvymkvs covoxd boonopybduobswnkxcvocywxdkqxoclybnzx  
dvovkkmzbovcvmkcmknocnovocusvikexomvopnkxcvowyxki  
jobonoOcdvsmroswnobbsobovobqbspypxnovkedovxyeczozye  
fyczkcyeciboxnbozyebv...*

Le message est codé selon le principe du codage César, le message est écrit avec un alphabet décalé, le A est remplacé par le K. Pour le décoder il suffit de repérer la lettre qui se répète le plus souvent, qui classiquement correspond au E. Le message décodé dit ceci :

*J'ai localisé l'entrée de Fort Kerim dans les montagnes bordant le lac après les cascades de l'Esk, il y a une clef dans le monastère de Estlicheim derrière le griffon de l'autel nous ne pouvons pas nous y rendre pour l.....*

Parallèlement et après moult recherches, qui leur coûtera quelques deniers... et quelques jets plus ou moins compliqués, par exemple sous Con. des Mythes & Sagas, Lire Commun ou Orgien, etc...

Les PJs finiront par découvrir que Fort Kérim fut une cité naine, colonie d'Ostalkarf, prospère et réputée pour la qualité de ses joailliers (source Grande Bibliothèque). Nul ne sait où elle est précisément située mais il y a de fort indices (vieux relevés de comptes marchands parlant de transactions avec une seigneurie naine, etc...) pour qu'elle se trouve dans la Forêt de Troos bordant la région de la rivière Esk en Norombrie... Elle fut abandonnée à la fin de la Guerre dite de la Bataille de Troos, il y a environ 200 ans entraînant la migration des Kérim vers Ostalkarf (Saga de la Nation Naine à la Grande Bibliothèque). Les textes humains n'en savent pas plus et les sources naines rejettent la faute de la chute de Fort Kérim sur les orcs et les elfes. Ils parlent également de la bestialité et de l'absence de sens du respect des orcs mais surtout de grande perfidie des elfes et de l'insulte faite au Haut-roi. Ensuite les textes parlent, toujours évasivement, des rôles de chacun dans le déclenchement de la Guerre dite de la Bataille de Troos aidés de forces ténébreuses souillant et maudissant la colonie entraînant changements de régime, défaites militaires et la perte de la cité. Ces mémoires se finissant sur une touche d'espoir mystique car il est dit qu'un nouveau thane se lèvera de nulle part afin de laver l'honneur des nains... Toutefois il faudra de solides arguments pour que les langues et la mémoire des nains se délient tant le sujet est source de honte et discorde...

Par ailleurs si les PJs réussissent à décoder le message trouvé dans les effets d'Haupteldier cumulé avec leurs recherches ils pourront apprendre que l'Esk est une rivière qui prend sa source dans la Forêt de Troos et qui coule au pied de la petite ville d'Eskbourg (2 500 hab.) dans la province de Norombrie. Cette info ne sera pas difficile à trouver auprès n'importe qui ayant l'habitude de voyager dans l'Empire... De plus les PJs peuvent arriver à trouver les renseignements suivant sur Estlicheim, en compulsant

des atlas de la Grande Bibliothèque par exemple : C'est un village qui dépend de la baronnie d'Eskbourg, à une soixantaine de kilomètres à l'est d'Eskbourg et moins de cent à l'Ouest de Troos, avec un monastère d'Arkyn à proximité...

Avant cela il est probable qu'ils veuillent récupérer de l'or en échangeant la lettre de change dans une banque de Losaz... Le plus facile, car les autres établissements affichent des frais bancaires de 10%, sera évidemment de se diriger vers une banque naine, dans le quartier nain de la Capitale, bref un endroit où les différentes factions naines pourront aisément les repérer ! A partir de ce moment là, ils seront suivis par des nains et... une humaine. Cette humaine âgée va les suivre, en essayant d'être discrète... Ce qui devrait conduire les PJs à se manifester auprès d'elle afin d'en savoir plus !

Que les PJs provoquent la rencontre ou que l'humaine, qui se nomme Wettor une fidèle, mais âgée, servante d'Astar, vienne les trouver, c'est pour les conduire dans une auberge où ils rencontreront Astar.

Astar est en permanence accompagnée de Swarl son garde du corps, un des meilleurs guerriers Danridum à qui Durak III, confia la protection de sa fille... Swarl se tiendra toujours derrière sa protégée et n'hésitera pas à intervenir à la moindre situation louche !

Astar est une jolie jeune naine animée par une grande force intérieure. Elle est en mesure de leur donner des explications supplémentaires, et si les PJs se montrent dignes de confiance ou réussissent des prouesses en Éloquence voire Donjuanisme avec un fort modificateur de difficulté, elle pourra s'ouvrir sur ses intentions.

Elle les engagera pour explorer Fort Kérim et récupérer le bouclier des Kérim... Retrouver ce bouclier a une importance primordiale pour elle car elle est éperdument amoureuse du jeune Bardin et ne compte absolument pas épouser un des deux prétendants officiels, et ce quoi qu'en dise son père Durak le troisième du nom ! De plus, ce qui ne gache rien, Astar croit en la prophétie de l'avènement d'un nouveau Grand Thane qu'elle reconnaît en Bardin ! Ainsi si elle parvient à entrer en possession de cet artefact, elle pourra imposer sa volonté et celle des Ancêtres à son père et au Clan Kérim mais aussi avoir l'aval du Roi d'Ostalkarf !!

Elle ne pourra leur fournir qu'un petit supplément pécuniaire si les PJs en font la demande, de l'ordre de 50 CO, mais elle fournira aussi un trousseau comprenant 2 grosses clés et 2 plus petites, qui ouvrent les portes du palais de Fort Kérim...

Se sachant poursuivie, elle n'accompagnera pas les PJs et leur donnera rendez vous à Losaz dans la taverne "la Princesse de Satin".

Si les PJs lui en font la demande elle pourra traduire la carte qu'ils lui présenteront.

Le premier texte (en haut)

*C'est au bord d'un lac formé par l'Esk que gît l'antique cité de Fort Kérim.*

*Ses portes sont à jamais closes par les eaux de l'Esk.*

Le second (en bas)

*C est par cette poterne tenue secrète que les survivants du clan Kérim ont pu fuir...*

*Si le lac est bas, on peut espérer y accéder.*

Elle leur expliquera qu'il faut rester sur la rive gauche du lac pour pouvoir repérer l'entrée de la grotte sur la rive droite du lac,

Si les PJs décident de ne pas poursuivre les recherches, Astar qui essayera de les remettre en course, et ira jusqu'à les menacer de la rancune des nains.

En toute logique les PJs devront se rendre au monastère pour y trouver l'objet lié à Fort Kérim.

Les PJs sont libre du moyen par lequel ils vont rejoindre la Norombrie et Estlicheim mais le plus efficace serait d'emprunter une barge sur le fleuve Drak pour un voyage d'une semaine puis la route en cheval ou chariot durant quatre semaines. Si cette option est choisie, les PJs auront droit à une semaine de navigation en compagnie de la faction des Krambûrer... Le coût sera de 49 DA par personne. Ambiance tendue, de la part des nains envers les PJs, en perspective... Un barde particulièrement sur-actif et sonore pourrait également être de la partie !

... Un voyage fluvial surréaliste pourrait être l'occasion de belles scènes de *roleplay* !

A pieds le voyage prendrait un peu plus de 7 semaines et à cheval environ 5 semaines et demi.

Bien entendu ce long voyage laisse la place à toute sorte de rencontre non souhaitable, comme des détrousseurs, des monstres aquatiques ou terrestres, une troupe d'orcs en maraude, etc...

La table ci-dessous aidera le MJ à égayer la route des PJs :

1D24	Résultat
1	Supplicié éviscéré empalé sur un pal
2	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable
3	Source d'eau
4	5D10 corbeaux silencieux perchés dans un arbre
5	Camps de troubadours & saltimbanques en déplacement : spectacle, musique, jeux d'argent et ... vols ou divinations en perspective !
6	Baies dans un buisson, elles peuvent être empoisonnées au choix du MJ
7	Arbre décoré avec des têtes d'humains
8	Enfant humain perdu
9	Bâtiment ou lieu ayant subi un incendie récent
10	soldat crucifié sur un arbre
11	Monument commémoratif d'une ancienne guerre
12	3D4 têtes d'orcs plantées sur des pieux
13	Brouillard à couper au couteau, les aventuriers se perdent et dévient leur route de 90° sur la journée
14	Animal hors de son milieu naturel
15	Arbre ayant servi de cible d'entraînement pour le

Un scénario pour -JRJR- par Abel.

	tir à l'arc
16	Charrette pillée / volée
17	Pluie battante, la moitié des provisions et matériels sensibles à l'humidité est perdue
18	Puces, la gêne entraîne une perte de 15% dans toutes les compétences tant que l'aventurier et son matériel ne sont pas nettoyés en profondeur, jet de sauvegarde POU x 1
19	Débris et traces de sang d'un combat récent
20	Champs, vergés et un village partiellement brûlé et pillé après le passage d'une horde d'orcs, on ne trouve rien à manger durant toute la journée
21	Région en proie aux épidémies, les aventuriers sont confrontés à un jet de sauvegarde contre la Fièvre des Marais VIR 11 ou la Peste VIR 16
22	Les aventuriers sont pris à partie par 3D8 soldats corrompus de niveau 1D4+1
23	Source d'eau empoisonnée, Belladone VIR 11
24	Courroie de selle cassée, jet sous Equitation – 25% pour éviter la chute ou sac / poche percé et perte d'1D6 petits et moyens objets

### En passant par la Normòrie, avec mes sabots...

Après ce voyage les PJs arrivent en Norombrie, rude province du nord de l'Empire.

Peu de villages sont croisés avant Estlicheim mais suffisamment pour que les PJs puissent ressentir l'ambiance locale, froide, rude et dure... mais qui peut être aussi chaleureuse et gourmande... c'est selon... !

Les PJs arriveront en fin de journée à Estlicheim, après des jours et des jours de voyage, une auberge leur tend les bras...

► Estlicheim, 210 habitants et 5 gardes miliciens.

Le village est essentiellement tourné vers l'agriculture, un peu d'élevage et la chasse mais également vers la foi, grâce à sa proximité avec le monastère. Une auberge, permettant l'accueil de pèlerins et de négociants, y est située. Estlicheim est également dynamique par son commerce des fourrures attirant ici marchands et chasseurs régulièrement. Passer une nuit dans l'auberge permettrait aux PJs de faire la rencontre d'anciens du village et de pouvoir entendre de vieilles histoires de prospérité partagée avec un antique royaume nain tout proche et maintenant disparu... histoire qui relève de la légende pour les jeunes du coin... Le MJ est libre de mettre en scène la récupération de cette information !

Estlicheim est légèrement fortifié par une palissade de rondins et une porte forte. Toutefois le village compte également sur les Chevaliers de la Lumière, tout proches, pour sa protection... Comme l'atteste la présence de 9 hommes d'armes et d'un sergent !

N'importe qui ici peut indiquer la direction du monastère.

► Le monastère d'Arkyn, le marteau de la foi !

C'est un monastère de l'Ordre des Chevaliers de la Lumière, il est situé sur les hauteurs à 1 heure de marche du village et abrite 75 habitants répartis comme il suit :

23 novices, âgés de 12 à une vingtaine d'années,

7 initiés,

1 sage,

5 prêtres,

15 serviteurs, issus de la paysannerie locale,

9 hommes d'armes,

5 archers,

1 sergent,

3 templiers,

1 écuyer,

et 1 Chevalier de la Lumière (Seigneur Runique) surarmé Mikken Zelin, qui arrivera en même temps que les PJs...

Plus très régulièrement de 12 à 60 pèlerins.

La région est actuellement sous tension, des raids orques étant à craindre, c'est pourquoi quelques Chevaliers de la Lumière, les hommes d'armes, ont été dépêchés à Estlicheim...

Entouré d'une enceinte fortifiée, en rondins sur une élévation de pierre, le monastère se compose d'un logis pouvant accueillir 180 personnes, pèlerins compris, d'écuries et de communs : salle capitulaire, cuisines et réfectoire ainsi qu'une bibliothèque. Enfin un cloître jouxte le temple d'Arkyn, un vaste bâtiment carré à dôme qui sous son austérité apparente affiche une grande qualité architecturale.

Les PJs pourront se recueillir au temple d'Arkyn et bénéficier de l'hospitalité du monastère pour quelques jours, il y a des couchages libres en ce moment.

Visiter les lieux et faire preuve de dévotion, en allant prier au dans le temple, permettra de remarquer et d'observer le griffon qui se trouve auprès de l'autel mais des prêtres y officient tout le temps ainsi l'approcher sera impossible.

**Note** : Profaner un autel sacré est un crime d'hérésie qui est puni par la mort !

Le griffon a été gravé par un nain survivant de Fort Kérim, il a caché une clef (et une carte s'il le faut...) derrière un panneau de pierre scellé. Il faut que les personnages découvrent la cache avec un jet Difficile sous Chercher ou Délicat sous Cordes & Rouages puis ensuite déceler le panneau, jet sur la Table de Résistance contre FOR 15.

Par ailleurs interroger les religieux des lieux permettra aux PJs de se rendre compte que tous ici connaissent l'existence d'un antique et déchu royaume nain, ayant eut pendant longtemps des échanges marchands et culturels fructueux avec cette région de l'Empire... Quand aux serviteurs locaux quelques uns auront entendu parler de tout ceci mais cela est une légende pour eux...

Ces dires seront confirmés par l'étude des parties les plus anciennes du monastère qui ont semble t il bénéficiées des savoirs faire architecturaux des nains ! Bien entendu quelques jets de compétences bien sentit permettront d'avoir accès à toutes ces informations...

Un scénario pour -JRJR- par Abel.

Après quelques jours passés au monastère, une troupe d'orcs de Troos va mener une attaque contre le saint lieu espérant un large butin, ils sont environ 150 accompagnés d'un troll de combat. Afin de leur résister Mikken fait armer pèlerins et serviteurs et les prêtres usent de Magie Divine... Les PJs seront également mis à contribution et ils pourront profiter de l'occasion pour aller récupérer la clef mais une dizaine d'orcs, et le troll (si le MJ le juge nécessaire), arrivent à ouvrir une brèche dans l'enceinte au moment ou les PJs arrivent pour s'introduire dans le temple. Les PJs devront les affronter pour pouvoir accéder à l'autel. Une fois la cache décelée ils découvriront une clef mais doivent être suffisamment discrets et précautionneux pour ne pas se faire voir des habitants des lieux...

L'attaque se termine par la défaite de la troupe orque après d'âpres combats où Mikken Zelin fait un carnage. Les orcs prisonniers sont froidement exécutés et leurs corps sont brûlés devant les remparts du monastère... Oui, on avait prévenu les mœurs de Norombrie sont assez tranchants...

De la façon dont les PJs auront récupéré la clef, dépendra de leur sortie. S'ils n'ont pas été discrets, ils s'attireront les foudres de Mikken Zelin et des habitants du monastère et seront promptement jugés pour hérésie !

Autrement ils pourront obtenir de l'aide du Monastère sous forme de vivres et d'informations :

Pour se rendre aux cascades de l'Esk il faut passer par le village de Bordesk à 1 semaine de voyage d'ici. Mais : plus de nouvelles du village de Bordesk depuis des mois... la dernière information venant de cette bourgade faisait état du Mal qui était sorti de Troos et qui rampait vers eux...

Ensuite traverser les Monts Barbus jusqu'aux Marais de l'Esk aux pieds des cascades.



## En route pour la Forêt de Troos !

Les PJs prennent la route pour environ 3 semaines de voyage vers les cascades de l'Esk, pour se faire ils prennent la direction de la Forêt Troos et de ses dangers...

► Bordesk la maudite, 0 habitants...

Les PJs passeront par le village minier de Bordesk, situé aux pieds des Monts Barbus et au bord de l'Esk, il marque la fin des terres de l'Empire et les limites de la Forêt de Troos. Il a été ravagé et est à présent désert mais ils trouveront de quoi passer la nuit à l'abri, du moins le croiront-ils. En effet le site semble avoir été prospère et avoir été abandonné en deux temps. Au temps de son apogée, durant les temps du royaume Kérim, les lieux semblent avoir la taille d'un bourg de 500 âmes qui laisse de nombreuses ruines, puis sa taille s'est réduite pour ne former qu'un village de 100 à 200 habitants aujourd'hui désert ! Le village semble avoir

été abandonné il y a des mois comme en témoignent les nombreuses pousses de plantes, ruines et autres toiles d'araignées, dont certaines barrent carrément des rues.

La nuit, ils seront dérangés par des bruits et des cris venant des mines. Si les PJs s'en approchent, ils seront rapidement attaqués par des araignées géantes...

Ces araignées géantes servent Hizzûr, une araknide venue de Troos. Elles sont en masse, une vingtaine, donc les PJs devront se replier ou se préparer à un furieux combat...

### Les Monts Barbus

Passé Bordesk, les Pjs s'aventureront dans les Monts Barbus qui marquent l'entrée dans les terres de Troos. Ces monts et collines sont parcourus par des bandes d'orcs. La région a été abandonnée par la civilisation, mais il subsiste une "route" la traversant. Cette dernière n'est plus entretenue depuis des mois et nécessitera quelques coups de hache pour la rouvrir et/ou de faire des détours..., ainsi franchir ces monts devrait prendre environ 9 ou 10 jours. De plus cette zone est particulièrement fréquentée par des groupes de chasseurs orcs ! Les PJs ne pourront pas avoir d'assistance avant de revenir sur les terres de l'Empire. La seule aide qui pourra venir à leur secours est Manawyddan, qui interviendra que si les PJs sont vraiment en danger et de façon discrète. Il veut rester une ombre...

Une fois passés les reliefs des Monts Barbus les PJs rentreront dans une vallée très encaissée, où ils pourront deviner les traces d'une ancienne voie, d'origine naine, deux jours seront nécessaires pour la traverser. La vallée est couverte d'une végétation dense et rapidement le jour se fera pénombre du fait du couvert forestier. Les PJs sont sur le territoire de créatures sylvestres. Des sylphides se fondent dans la végétation accompagnées de chiens sylvestres et épient les voyageurs. Il est à noter que cette vallée est le territoire d'un emt... Si les PJs ne respectent pas la forêt, en pratiquant une coupe d'arbre, un feu de camp ou autre, les créatures sylvestres passeront à l'attaque. Toutefois les PJs pourront apercevoir la forêt qui bouge sur un jet Critique sous Voir... Une série de trois jet sous Écouter réussie leur permettra d'entendre des craquements, pas naturels du tout !

Il va sans dire que l'ambiance devra être particulièrement lourde et stressante durant toute la traversée de la vallée !

### Les Marais de l'Esk

Une fois que les PJs auront franchi la vallée, ils pénétreront dans un marais forestier aux pieds d'une immense cascade de 100 m de haut, elle provient d'un lac qui occupe la vallée de Fort Kérim. Ce marais lugubre porte la marque de *Ténèbrae* à n'en pas douter ! Pour preuve, l'ambiance palpable qui y est ressentie. Cela se manifeste par une apparente tranquillité vu de l'extérieur du bayou mais dès que l'on y pénètre, la brume semble filtrer les sons qui ne se composent que de croassements, de clapotis et de craquements lugubres...

Traverser ce marais devrait vraisemblablement prendre 6 à 8 heures de marche mais une fois la traversée engagée, le brouillard, les sentiers sinueux parfois immergés et l'impossibilité de s'y orienter correctement feront que 12 à 16 heures de marche seront nécessaires pour arriver aux pieds de la cascade... Durant le trajet, si les PJs réussissent quelques jets sous Pister, dont au moins une réussite critique, ils découvriront de nombreuses traces de passage humanoïde correspondant à deux groupes distincts, un d'orques et un de nains plus récent...

La traversée exposera les PJs aux attaques de quelques lappelders et d'un xyll qui se trouve aux pieds du chemin permettant de franchir la cascade. De plus les eaux du marais sont le lieu de vie particulièrement prolifique pour des espèces marines comme l'ankrëll d'eau douce...

► Les Marais de l'Esk sont une zone maudite depuis les âges tardifs d'Antikaé et la guerre dite de la Bataille de Troos, cela induit certaines mutations physiques et magiques du monde de jeu.

Concrètement, ces marais de Troos modifient certains paramètres de jeu de cette manière :

- Toute créature utilisant les compétences Orientation ou Navigation Aérienne souffre d'un malus de 100%.
- Toute créature utilisant n'importe laquelle des compétences de *Perception* souffre d'un malus de 30%.
- Fouler ces terres maudites peut avoir un impact sur la santé mentale des mortels. Ainsi les aventuriers devront tester leur SAN chaque jour passé dans ce bayou, il n'y aura aucun effet en cas de réussite mais s'il s'agit d'un échec, le personnage perdra 1 pt de SAN.
- L'usage de la magie par les humanoïdes mortels en ces marais est particulièrement hasardeux et difficile à maîtriser. Ainsi chaque fois qu'un sortilège est jeté sur cette terre, le lanceur doit également jeter 1D100 sur la table ci-dessous. Toutefois les Prêtres de *Ténèbrae* seront relativement épargnés, du fait de leur dévotion et pourront retirer 20 points sur leur lancer de dés sur cette table, de même les Nécromanciens retireront 10 pts à leur lancer de dés sur la table ci-dessous.

### Table des Effets sur les Sortilèges

1D100	Effet
01 et moins	L'effet ou intensité du sort est multiplié par deux.
02-45	Le sort fonctionne mais ses effets sont diminués de moitié
46-60	Le sort ne fonctionne pas mais son coût en PdM reste dû.
61-76	Le sort voulu n'est pas lancé, un autre sort se substitue à lui. Il s'agira d'un sort de même type de magie et de même Rang, le MJ le choisira parmi les 5 décrits avant ou les 5 décrits après dans le Livre de Magie.
77-89	Le sort fonctionne à l'envers, le magicien devient la cible, les ennemis sont bénéficiaires, les soins

	blessent, etc...
90 et +	Aucun sortilège n'est lancé et les flux de magie absorbent 2D20 PdM au magicien.
N.B. les seules entités à ne pas être soumises à ces aléas sont originaires du plan Divin, comme les démons, les dryades ou encore les élémentaires.	

Une fois le marais forestier franchi, les PJs arrivent dans une clairière humide aux pieds des gorges de la cascade de l'Esk. Dans cette clairière deux choses sont remarquables, un départ de chemin muletier qui sinue sur les pentes de la paroi rocheuse du haut de laquelle la cascade se jette et qui permet d'accéder aux rives du Lac de l'Esk. Et un énorme arbre, de type saule, proche du départ du chemin muletier. A l'examen les PJs pourront se rendre compte qu'une hache, naine, est fichée dans son tronc et qu'une épée, orque, est plantée dans le sol à ses pieds. Un examen plus approfondi, nécessitant un jet sous Chercher réussi, permettra de déceler quelques ossements et divers matériels fortement endommagés, comme des pièces d'armure ou de l'équipement de bivouac, dans la couche d'humus entourant le gigantesque saule, qui n'est autre qu'un xyll. Il est à noter que le xyll possède de véritables trésors dans la couche d'humus à ses pieds... Quelques jets Difficiles à Ardu sous Chercher seront nécessaires !

#### Table des Trésors

D12	Objet
1	Talisman porte chance, facture humaine, Patte de Lapin : +5% à tous les jets sous POU. Coût 1 PdM automatique.
2-4	Bourse contenant 3D20 DA et une Emeraude de 2D4 Crts
5	Amulette de protection, facture orque, Dent de vouivre : +1PdA face aux attaques de Feu, +5% Résistance à la magie. Coût 1 PdM automatique.
6-8	Arme (Hache de Bataille 01 à 33% - Marteau de Guerre 34 à 66% - Epée Longue 67 à 00%) d'Alliage de Maître +1 aux dégâts ou Crit. +10% (chances 50-50%)
9	Amulette d'excellence au combat, facture naine, Marteau de <b>Thoran</b> : transforme un jet réussi sous Att ou Par en Jet Critique. Coût 3 PdM 1 fois par jour sur commande.
10-11	Haubert de maille d'Alliage de Maître 10 PdA (Taille Humaine 50% - Taille Naine 50%)
12	Gri-gri de protection, facture orque, Cuir de Vouivre : +1PdA face aux attaques physiques. Coût 1 PdM automatique.



#### Le Lac de l'Esk

Une fois le chemin muletier et les gorges franchis, les PJs se trouvent en haut de la cascade, et ils pourront se rendre compte de l'exactitude des données figurées sur la carte, le paysage y est reconnaissable entre mille mais aucune trace de construction humanoïde ne se décèle... Seuls deux panaches de fumée s'élève dans le ciel, le premier à environ 2 heures de marches d'eux en bordure du lac et le second à peut être deux jours dans la forêt...

Le Lac de l'Esk est relativement étroit et bordé par une forêt épaisse. En s'aventurant sur la rive, en direction du premier panache de fumée, les PJs trouveront un ancien camp de chasseurs composé de trois huttes et d'un embarcadère avec 3 barques dont une à 1 mat, type aak, les deux barques sont justes bonnes à envoyer par le fond leurs occupants et nécessiteront un jet réussi sous Artisanat Bois ou Navigation pour déceler leur très mauvais état et leur dangerosité..., l'aak est en bon état !

Le camp est construit de bric et de broc sur les ruines d'un hameau nain dépendant de Fort Kérim, il est occupé par une troupe de nains, qui à fait le ménage, en effet on peut trouver tout autour du camp une dizaine de têtes d'orcs fichées sur des pieux, en guise d'avertissement de bienvenue...

Il y a 30 à 50 nains dont 27 à 47 hommes d'armes, 1 sergent (Öthen), 1 sage (Beroïn) et Kragun Krambûrer en personne. Il est à noter que 7 à 15 des guerriers nains sont blessés et au repos. Les nains sont sur leurs gardes et sont en train de se préparer à aller explorer Fort Kérim. Si les PJs veulent gagner du temps ils devront s'emparer des barques et au passage réussir quelques jets sous Navigation. Ou ils peuvent les contourner mais ils mettront plus de temps à rejoindre le site de Fort Kérim... Cela dit le contournement permettra aux PJs de découvrir que des dizaines de guerriers orcs rôdent dans les parages en vue de souhaiter la bienvenue aux nombreux intrus qui se sont permis d'entrer sur leurs terres...

Si les PJs choisissent la confrontation avec les nains, un parti orque se joindra au combat, au bout de quelques rounds, il sera composé de 100 guerriers, pour qui il sera simplement question d'éradiquer tous les envahisseurs !... Toutefois ils attaqueront de manière assez désorganisée et par vagues, ce qui devrait permettre de leur résister plus facilement...

#### Fort Kérim

##### Les mystères de la cité perdue

La cité bâtie dans le Mont Kérim a été brutalement abandonnée dans les années qui suivirent la fin la Guerre dite de la Bataille de Troos, une puissante tempête combinée à un violent tremblement de terre firent écrouler un pan de la montagne qui forma un barrage dans la vallée de l'Esk. Les fortes précipitations gonflèrent la rivière et il ne fallut que peu de temps pour que la vallée devienne lac

et inonde la cité. Cet épisode est dit-on marqué par la main de *Ténèbre* et clos l'histoire de Fort , ainsi l'accès à la cité fut condamné pour des siècles. Les derniers nains ne purent fuir qu'en transformant une bouche d'aération en porte... Laquelle est mentionnée sur le plan que les PJs doivent avoir en poche !

La cité est maintenant abandonnée et oubliée de tous les humanoïdes, elle est couverte de poussière, de déchets organiques, de toiles d'araignées et hantée...

### La cité perdue de Fort Kérim

Arrivés aux pieds de la montagne qui renferme Fort Kérim, le Mont Kérim, les PJs reconnaîtront les lieux et devraient assez rapidement trouver l'emplacement de l'entrée grâce à la carte en leur possession. Comme l'indique la carte l'entrée se situe dans une faille donnant sur la falaise qui plonge dans le lac, par ailleurs un jet Délicat sous Chercher ou Voir permettra à un PJ de déceler une marque orque, une tresse de tissus bariolés accrochés à une branche de l'arbre situé à gauche de la faille ! La porte est une faille de 5m de hauteur et 2m de large, elle est cachée derrière un rideau de buisson et un arbre, les eaux du lac l'inondant que très partiellement.

L'accès par la terre est très difficile, tandis que celui par le lac est plus facile, et il permet de passer au près de l'antique porte de la Cité qui est matérialisée par les ruines du sommet d'une tour qui émerge du lac.

Les étages inférieurs c'est-à-dire les mines et les forges sont entièrement inondés. Seuls les quartiers supérieurs sont encore accessibles car seulement partiellement envahis par l'eau. Les portes principales sont maintenant sous plusieurs mètres d'eau et inaccessibles à moins d'avoir des branchies... L'intégralité de la cité est soumise à une humidité de moins en moins importante à mesure que l'on s'élève dans les étages. Toutefois le temps combiné à l'humidité ont eu raison des biens, soumis aux affres du temps, en les pourrissant...

1) Une ancienne galerie d'aération qui donne dans une large faille de la montagne, a été agrandie et permet maintenant d'accéder au lac. De la végétation masque la crevasse et il faut être suffisamment près pour pouvoir la repérer avec un jet Difficile sous Chercher ou Voir réussi. Le niveau du lac est suffisamment bas pour y pénétrer, et permet également d'apercevoir le haut d'une des tours en ruine de l'entrée noyée de la cité. L'anfractuosité baigne dans les eaux du lac sur environ 1 mètre et le sol va en s'élevant vers la galerie, jusqu'à ce que le niveau soit d'environ 50cm. Ensuite la galerie s'enfonce dans le Mont Kérim sur le même niveau en ondulant au grès des différentes strates minéralogiques rencontrées, ainsi toute sa longueur est partiellement inondée par le lac. On peut accéder à l'entrée de la grotte par bateau, et l'amarrer à l'arbre qui s'est lové dans les rochers à sa gauche, ce qui nécessitera 2 jets sous Manœuvre Maritime ou plus difficilement par voie de terre. Une approche de 2 heures de marche sera nécessaire avant de pouvoir descendre la falaise par un sentier de chèvres,

sur lequel les PJs pourront voir un pieu fiché en terre portant des marques orques. Cela nécessitera tout de même 1 jet Difficile sous Équilibre puis 1 jet Complexe sous Sauter. Ensuite les PJs pourront finir le parcours par un 1 jet Délicat sous Escalade et parvenir à accéder à la faille de cette manière...

2) Le débouché de la galerie d'aération dans la Salle d'Entrée a été démoli pour permettre la fuite des derniers habitants de la cité, il présente maintenant une arche - porte orque de bois et tissus bariolés, gardée par 4 orcs. Ils sont sur un espèce de radeau-plateforme, leur permettant de rester au sec, attaché au débouché. Mais avant d'arriver là, les PJs doivent emprunter la galerie, elle présente une fosse naturelle de 6m de profondeur et 7m de longueur au milieu de son trajet. La passerelle de bois qui permettait de la franchir a depuis longtemps disparue. Cette fosse est difficilement repérable car totalement inondée et sous 50cm d'eau. Des jets sous Natation seront imposés aux PJs afin de franchir ce passage... A moins de réussir un jet Complexe sous Voir ou Chercher afin de déceler un pont de singe de facture orque fixé sur la paroi gauche du tunnel, cette paroi étant la plus torturée et la moins visible aux yeux des visiteurs des lieux... Deux cordes tendues l'une sur l'autre espacées d'1m20 environ. Utiliser ce pont demandera un jet Évident (+50%) sous Escalader !

3) La Salle d'Entrée, elle garde un large escalier en spirale, praticable par des mules, qui donne accès aux différents étages de la cité. Les étages inférieurs sont sous l'eau et cet étage est partiellement inondé + ou - 50 cm. Les personnages hobbits ou nains seront certainement dans l'inconfort...

Les orcs ont érigé des barrières type cheval de frise entre la tour d'escalier et les angles de la galerie de défense pour prévenir tout passage vers ou venant des Quartiers des Ateliers et des Commerçants...

4) Quartier des Ateliers, partiellement inondé comme la salle précédente, et détruit par les eaux et le tremblement de terre antique. L'air y est vicié et la putréfaction règne en maître sur ce quartier... Les PJs y rencontreront seulement un très grand essaim d'insecte, (araignée d'eau, VIR 6)...

L'explorer c'est s'exposer à la maladie *Fièvre des Marais* !

5) Galerie défensive, elle abritait des gardes et servait à défendre l'étage.

6) Quartier des Commerçants comme le quartier des ateliers il est partiellement inondé. Il est totalement détruit et plus rien n'a de valeur ici. Toutefois ses ruines abritent un crapaud géant et sa couvée...

7) Salle des portes du Quartier Résidentiel, les portes n'ont pas été fermées après le départ...

8) Galerie de défense, elle contient encore de nombreux carquois garnis de carreaux et une baliste en face de la porte

9) Le Quartier Résidentiel, il est couvert des restes d'un départ non anticipé et les PJs pourront encore voir une douzaine de lanternes phosphorescentes accrochées à des mâts ou à des façades, 3 lanternes magiques (sort Lumière - permanent -) et une autre lanterne magique (sort Lumière

du Jour – permanent –). Le tout est maintenant recouvert de poussière et en grand désordre suite aux fouilles des orcs qui s’y trouvent.

Une bande d’orcs, bannis du clan des Loups de Givre qui contrôle la région, y ont établis un camp d’exploration et ont marqué leur territoire. Ils comptent bien s’installer ici et croire à l’abri des Loups de Givre en attendant de pouvoir prendre leur revanche... Ils sont une centaine, avec femmes et enfants. Une trentaine est actuellement au camp dont 10 guerriers, les autres sont en maraude ou affairés à creuser un nouveau tunnel d’accès...

Ils y ont rassemblé tous les trésors arrachés à ce quartier, 5 124 SA, 3 487 DA, 1 026 PA, 98 Gulden (EO), des haches, des masses, des épées, des armes d’ast et des boucliers, les fers sont de bonne facture mais les bois sont friables, casseront sur un jet double (11, 22, 33,...) et un fumble. On y trouve également une douzaine de choppes en argent, une vingtaine de cornes à boire en ivoire, 73 bijoux majoritairement en argent mais 7 sont en or et 1D8 gemmes... Enfin, si les PJs passent un peu de temps à explorer le quartier ils découvriront que les orcs ont entamé le percement d’un tunnel qui devrait relier l’extérieur !

10) Fin de l’escalier, il finit sur une plate forme en face de la porte du fort, 3 orcs gardent en permanence cette zone. Les portes sont verrouillées, seule la clef récupérée au monastère d’Estlicheim peut les déverrouiller et les ouvrir. Si les PJs ne les ont pas il leur faudra beaucoup de temps pour en venir à bout. Porte de bois fortifiée (42 PdA) fermée par une serrure exceptionnelle et *Verrou de Mage* permanent.

11) Cour d’Honneur, ici pouvaient se tenir marchés et spectacles...

12) Ouvrage défensif, il contient encore de nombreux carquois garni de carreaux et une baliste en face de la porte des escaliers. Deux dortoirs y accueillaient une partie de la garde, ils sont équipés de demi-cloisons en bois mité délimitant des espaces individuels. L’ouvrage est intégré au fort et à ses défenses par un couloir longeant et protégeant le Hall d’Entrée et la Galerie d’Accès au Fort. Une douzaine d’archers squelette peuvent s’y trouver...

13) Galerie d’accès au Fort, elle est décorée de fresques défraîchies représentant des scènes de la vie naine très expressives. La galerie est protégée par des meurtrières occultables qui défendent l’accès au fort depuis l’ouvrage défensif. Une porte de service sur la droite permet le transit des marchandises vers la réserve du fort. Les portes sont verrouillées, seule la première des grosses clés confiées par Astar peut les déverrouiller et les ouvrir. Si les PJs ne les ont pas il leur faudra des mois pour en venir à bout. Porte de pierre (50 PdA) fermée par une serrure exceptionnelle et *Verrou de Mage* permanent. De plus le sort *Glyphe de Garde* protège la porte. C’est un Glyphe explosif permanent, 5D8 pts de dégâts dans 2m de rayon puis 1D8 de blast sur les 3 mètres suivant, JS si DEX x1 réussi demi dégâts sauf pour le blast.

## Le Fort

Les fresques, peintures, sculptures et tapisseries contenues dans ce lieu ont une haute valeur pédagogique en termes de Con. des Mythes & Sagas et Con. de la Guerre.

Ainsi si un PJ prend le temps de passer une heure de jeu par tranche de 10% de son pourcentage dans les compétences citées ci-dessus pourra alors lancer 1D6-2 % qu’il ajoutera à sa compétence ou choisir de n’y rajouter qu’1%, au choix.

Le fort présente quasiment le même aspect que le jour où les nains l’ont laissé, hormis une épaisse couche de poussière ? des toiles d’araignées en quantité et des traces de corruptions dues à l’humidité et aux années...

1) Hall d’Entrée, richement décoré par des mosaïques murales représentant la concorde entre nains et elfes, ainsi que la soumission des orcs. Ses 2 portes de bois fortifiées (42 PdA) sont fermées par des serrures exceptionnelles. Les portes sont verrouillées, la seconde des grosses clés et la première des petites clés confiées par Astar peuvent les ouvrir. Il est à noter que 5 meurtrières défendent le Hall ainsi un jet réussi sous Con. de la Guerre permettra à un PJ de comprendre qu’ils sont dans une souricière...

D’ailleurs un squelette nain est toujours fidèle à son poste dans la galerie de défense et tirera avec son arc sur toute créature vivante présente dans le Hall.

2) Couloir d’entrée, élégamment décoré de bas reliefs géométriques et d’autres floraux d’inspiration elfique. Les portes sont verrouillées, seule la seconde des petites clés confiées par Astar peut les déverrouiller et les ouvrir. Sa porte de bois fortifiée (42 PdA) est fermée par une serrure exceptionnelle.

3) Salle du Conseil, elle est richement décorée de marbre à veinures d’or au sol et de fresques sur ses murs représentant des sagas naine, comme des scènes du règne du Thane Orgrim Krambûr le Pacificateur. On le voit notamment pacifier les orques et s’allier les elfes. Un vaste trône occupe le fond de la salle. Les quatre angles sont garnis de cheminées et le centre de la pièce abrite un grand foyer. L’ingénierie et la maîtrise des nains sont ici exprimées par l’ingénieux système de récupération des fumées au plafond capable de redistribuer la chaleur par convection dans les pièces adjacente à celle-ci. Trois portes ouvrent sur cette salle, elles donnent accès aux autres parties du fort. Ces portes lourdes de bois (27 PdA) sont fermées par des serrures exceptionnelles.

La Salle est l’antre d’un Marzok, une créature sylvestre maudite née dans les temps troublés qui ont vus la chute de la cité Kérim... La créature est fermement décidée à se repaître des restes sanguinolents de tout visiteur des lieux ! Il est à noter, par ailleurs, qu’à partir de cette Salle le fantôme de Borlin se manifestera... (Voir 20).

4) Salle du Banquet, elle est séparée de la Salle du Conseil par d’énormes piliers entre lesquels sont tendues des tentures aux couleurs qui furent jadis vives et à motifs géométriques, que l’on peut replier contre une des colonnes afin d’ouvrir les deux pièces l’une sur l’autre. Les murs

reçoivent des tapisseries représentant des batailles des sagas naines, dont une traite de la prise de possession de cette terre et du tout début de l'histoire de Fort Kérim. Toutefois tentures comme tapisseries ont subies les outrages du temps... Il y reste de magnifiques tables en chêne massif, sur lesquelles 6 cornes à boire sont encore présentes, d'une valeur de 75 DA. Les quelques chaises encore présentes portent le symbole des différentes familles et sont passablement vermoulues. Une immense cheminée contient un grand chaudron en bronze finement ouvragé (100 CO ; TAI 40) installé sur un trépied dans le foyer. Quatre plus petites équiperont chaque angle de la pièce comme dans la Salle du Conseil. La porte lourde de bois (27 PdA) qui donne sur cette salle est fermée par une serrure exceptionnelle et sur le mur face à celle-ci une large ouverture partiellement occultée par une tenture, de même style que celles qui séparent les deux grandes salles, donne sur les cuisines.

Six goules souillent de leur présence cette salle et se mettrons en chasse au moindre signe de vie, ainsi un combat contre le Marzok les attirera...

5) Cuisines, dans ce vaste espace des tables, billots et autres confituriers encombrant la pièce. Dans le mobilier vide restent quelques ustensiles de cuisines en état et de la vaisselle. La porte de bois fortifiée (42 PdA) qui donne sur cette salle est fermée par une serrure exceptionnelle. La seconde des grosses clés confiées par Astar peut les ouvrir. A côté de cette porte une fontaine et un bassin permettaient de jouir de l'eau courante.

6) Réserve, une série de marches permettent de descendre dans cette salle aux dimensions impressionnantes. Des rayonnages, des caisses, des échelles et des fûts couvrent la surface de la réserve et ses 6 mètres de hauteur, il est à noter que des traces d'aliments entreposés ici sont observables. Entre les 4 piliers de cette salle se trouve un puits et une importante réserve d'eau potable. De plus à 3m de haut est érigée une plateforme de stockage. La porte lourde de bois (35 PdA) qui donne sur cette salle est fermée par une serrure exceptionnelle. Elle ouvre sur un couloir fermé par une porte de bois fortifiée (42 PdA), qui donne sur la Galerie d'accès au Fort (13-plan précédant), équipée d'une serrure exceptionnelle.

Dans l'angle Est de la salle se trouve un passage, tenu secret, vers l'extérieur. Il est fermé par une herse (60 PdA), le mécanisme de levée se situe dans la Salle de Garde. Un tunnel large de 2m part en montée vers une faille juste sous le sommet du Mont Kérim. La crevasse s'ouvre sur une petite plateforme au milieu d'un chaos de rochers. Pour le profane repérer l'entrée de l'extérieur sera quasi-impossible car elle est protégée par le sort perpétuel *Dissimulation*.

De là un sentier de chèvre part vers le Sud...

7) Salle de Garde, cette pièce servait à contrôler l'accès au fort. Elle servait également de logis à une partie de la garde. Plusieurs meurtrières permettent de protéger l'accès à la Réserve et le Hall d'Entrée. Cette salle contrôle également le fonctionnement de la herse qui ferme le passage discret

vers l'extérieur. Un escalier en part pour mener à un nouvel ouvrage défensif, équipé d'une baliste, qui protège le passage dans le tunnel, tunnel dans lequel rôdent six squelettes... Plus rien ne subsiste ici hormis une arbalète et quelques carreaux vermoulus.

8) Logis des Domestiques, cette longue et vaste pièce accueillait les gens de maison du Thane. Il ne subsiste que les emplacements de paillasses, quelques meubles en piteux état et 3 goules...

8') Chambre des Domestiques, cette pièce accueillait les serviteurs du logis du Thane. Tout le mobilier est encore présent mais seules restent les pièces de bois les tissus ayant été mangés par les rats et le temps... De cette chambre on chauffait les Bains Seigneuriaux grâce à un ingénieux fourneau situé sous le bassin, et auquel on accède par un escalier en descente.

9) Salle des Archives, elles ont été abandonnées là mais elles sont scellées et parfaitement conservées, leur valeur peut atteindre jusqu'à 400 CO dans une cité naine.

Toutefois les archives représentent 5 épais grimoires (15 kg chacun) et une cinquantaine de parchemins. Des jets réussis sous Lire Orgien et Juridisme ou Con. des Mythes & Sagas pourront informer qu'elles comprennent l'histoire de Fort Kérim sous forme de sagas, les plans de la cité et l'état civil du clan, c'est ainsi que l'on apprend que Fort Kérim comptait jusqu'à 7 500 habitants et que ses mines extrayaient opales et acier. Des centaines de parchemins sont également conservés dans la bibliothèque qui couvre les murs. Ils traitent des affaires courantes, de la justice et tiennent le compte des denrées produites ou achetées et matières premières issues de l'exploitation des mines et des forêts. Enfin un parchemin éphémère contenant le sort *Arrêt du temps*, Rg 5 de Sorcellerie école d'Évocation, se trouve posé nonchalamment dans la bibliothèque... Cf. Le Livre du Monde, Aide de Jeu, Grimoires et Parchemins. Un bureau trône en son centre, une bougie qui brûle encore est présente sur celui-ci, elle fonctionne comme une vraie bougie elle s'éteindra sur un souffle d'air pour se rallumer après 1d10 Tours, mise sous l'eau elle s'éteindra et ne se rallumera qu'une fois la mèche sèche. Elle peut mettre le feu aux matières combustibles y compris l'équipement d'un personnage qui la transporterait sans précaution. Cette bougie magique drainera automatiquement 1PdM à son détenteur à chaque fois qu'elle s'enflamme...

Un passage secret ouvre sur la Salle du Conseil. C'est un pan de mur et de bibliothèque vers l'angle Nord qui pivote, il donne à gauche de la cheminée d'angle de la Salle du Conseil, et le mécanisme permettant de l'ouvrir, un levier sculpté représentant un orque, est camouflé dans un montant la bibliothèque murale. Un jet délicat sous Chercher permettra de découvrir une usure plus prononcée de cette partie de la bibliothèque.

Il est à noter que si un PJ passe du temps dans cette pièce à lire les différents documents qui y sont stockés, il trouvera sans nul doute la réponse à la cruciale question : *Combien*

*faut-il de nains pour creuser en deux jours un tunnel long de 28m dans du granite ? !!! ...C'est donc 48 nains...*

10) Bureau du Conseil Restreint, cette salle servait aux réunions avec les plus proches conseillers, et c'est aussi la première pièce des appartements du Thane et de sa famille. Dans les étagères il y a de nombreux parchemins oubliés dans la fuite précipitée de la cité, ils sont en piteux état et s'effriteront s'ils sont manipulés sans précaution. Certains d'entre eux relatent l'histoire de la famille Krambûr et sa scission, des familles Gründorum et Danridum.

Des banquettes y sont disposées mais les tissus ont disparus et aux murs sont fixés des bougeoirs. Un passage secret ouvre sur les Archives. C'est un pan de mur à gauche de la cheminée qui pivote et le mécanisme permettant de l'ouvrir est camouflé dans le bougeoir fixé sur ce mur, il suffit de le tourner d'1/4 de tour à droite.

Une cache dans la cheminée renferme 7 clefs qui peuvent ouvrir toutes les serrures du Fort hormis celles bénéficiant du sort *Verrou de Mage*, de plus une bourse contenant 25 DA, 21 PA, 15 EO, 9 CO et 2D4 opales de 2D6 crts y est cachée.



11) Logis du Thane, à première vue ils étaient confortables et douillets,

l'architecture et la finesse des maçonneries et ornements est notable. Le logis maintenant occupé par une nuée de chauve souris, elles paniqueront dès l'entrée des PJs et attaqueront. Une large cheminée habille la pièce et deux fenêtres à meneaux taillée dans la paroi des falaises de Mont Kérim y diffusent la lumière. Elles donnent sur un pan de falaise qui surplombe la Forêt de Troos aux pieds du Mont Kérim. Cette salle servait de bureau au Thane, d'école pour ses enfants et de pièce de vie pour sa famille. Le logis est presque totalement vide... Hormis un bouclier orgien de Maître accroché au conduit de cheminée et juste en dessous, posée sur la cheminée, une flasque de fer...

#### **Flasque de Réclusion :**

Cette "urne" de fer possède un bouchon en laiton et quelques gravures, trahissant son apparence anodine. On peut l'utiliser en prononçant le mot de commande, de la flasque, dans notre cas : Kérimarr, tout en ciblant une créature visible et se trouvant à 18 mètres maximum. Si la cible est native d'un autre plan d'existence que celui sur lequel l'utilisateur se trouve, la cible doit réussir un jet de sauvegarde sous POUx1 sous peine d'être emprisonnée dans la flasque. Si la cible a déjà été emprisonnée dans la flasque par le passé, elle a un avantage de +10% à son JS. Une fois capturée, la créature est prisonnière de la flasque jusqu'à ce qu'elle en soit libérée. La flasque ne peut contenir qu'une seule créature à la fois. Une créature prisonnière de la flasque n'a pas besoin de respirer, manger, ou boire, et ne vieillit pas.

Pour libérer la créature qu'elle contient, il suffit d'enlever le bouchon de la flasque et de diriger son orifice vers le sol... La créature libérée est "amicale" envers le propriétaire de la flasque et ses compagnons pendant 1 heure. Elle obéit aux ordres de ce dernier pendant toute cette durée. Si aucun ordre ne lui est donné ou si un ordre qui la mènera vers une mort certaine est prononcé, la créature reste "inactive" ou se défend elle-même mais dans un cas comme dans l'autre elle est libérée à l'issue. À la fin de cette durée, la créature agit conformément à ses dispositions naturelles et à son alignement...

Les sorts tels *Détection de la magie*, *Vision magique* ou encore *Scrutation* révèle si une créature se trouve dans la flasque, mais le seul moyen de déterminer le type de la créature est d'ouvrir la flasque. Une urne nouvellement découverte pourrait déjà contenir une créature choisie par le MJ ou déterminée aléatoirement.

En l'occurrence il s'agit d'un Maggüth, enfermé durant les combats qui ont précédés l'abandon de la cité...

12) Chambre du Sage, éclairée par deux fenêtres à meneaux elle aussi taillée dans la paroi des falaises de Mont Kérim, elle est habillée d'une superbe bibliothèque murale. S'il ne reste que peu d'ouvrage quelques uns subsistent, ce sont un recueil de poésies naines et elfiques, deux traités de botanique et un cahier d'art militaire du siège. Une très jolie cache, offrant les conditions idéales de conservation pour les livres, dans le mur derrière un pan de la bibliothèque recèle le grimoire *L'Architecte de la Pierre* ainsi qu'une dague d'alliage noir (Dg 1D4+3, 11 PdA, Pds 700g). Un jet critique sous Chercher sera nécessaire. C'est un ouvrage écrit en orgien, sa valeur est inestimable et seuls 21 exemplaires sont connus à la surface de *Lysgarda*. Il y reste tout le mobilier, lit, bureau, chaises, banc et coffre. Toutefois il n'y a rien d'intéressant ou utilisable.

13) Chambre de la Famille du Thane, richement décorée, elle possède un superbe oriel qui surplombe la falaise de Mont Kérim. Il y reste une cassette à bijou, elle est cachée dans un tiroir de la commode, elle contient 75 EO, 3 saphirs de 1D4+2 Crts et 10 opales de 5D6 Crts. Il y a aussi 3 carreaux d'arbalète moyenne de superbe facture, il y en a un de mythril, un d'argent et un de rularon, les trois métaux lunaires qui ont notamment la propriété d'affecter les loups-garous. La porte lourde (30 PdA) est fermée par une serrure exceptionnelle.

14) Chambre du Thane du Clan Kérim, elle aussi richement décorée dans son architecture et par les restes de mobilier. Un large et magnifique oriel donne sur la falaise et la domine laissant largement entrer la lumière. Sur la cheminée une boîte contient deux pipes naines finement décorées. Dans un des décors du lit vermoulu, il y a une cache avec les clés qui ouvrent la porte du Saint des Saints et de celle du Sanctuaire. Enfin une armoire contient encore une tenue de parade richement brodée, 1 kg d'or et 103 opales d'1 crt, TAI 6. La Porte lourde (30 PdA) est fermée par une serrure exceptionnelle.

15) Bains Seigneuriaux, composés de deux pièces, une antichambre permettant de se changer et se sécher grâce à la chaleur ambiante lorsque tout cela fonctionnait et à une cheminée. Le mobilier y est sommaire, composé de bancs et d'étagères, les tissus ayant été mangés par les rats et le temps... Ensuite les bains à proprement parler, là encore l'architecture naine s'exprime à plein et donne une chaleur inattendue à cette pièce. Quatre estrades d'angle accueillent les convives et entourent un bassin octogonal.

Et oui, non avons un scoop, les nains prennent des bains !

16) Logis de la Garde, ces pièces à l'architecture sobre et accueillante sont presque vides, seule une partie du mobilier reste. Elle est composée de restes de paillasses, de coffres et bancs, fouiller ce mobilier permettra de mettre la main sur 35 SA, 57 DA et 12 PA. Les rares objets qui restent sont en très mauvais état et inutilisables. Six goules résident ici...

17) Salle d'Armes, des râteliers couvrent les murs et sont presque vides, de plus des bancs sont disposés devant chaque râtelier. Cette pièce à la particularité de posséder une fenêtre à meneau dans son angle Sud et qui donne sur la falaise à l'extérieur. Devant cette dernière un haubert long de mailles d'Alliage Blanc, PdA 10, TAI 7, Pds 8 Kg 500 sans protection de tête, repose sur un cheval. La salle d'armes servait aussi de lieu d'entraînement, à cet effet une estrade de pierre couverte de sable définit une lice, de 6m sur 8, qui s'étend au centre de la salle. Il reste sur les râteliers 4 épieux, 3 lances et 5 hallebardes, les fers sont encore en état mais les hampes sont devenues friables et casseront sur un jet double (11, 22, 33,...) et/ou un fumble, une hache de bataille de Maître (Dg 1D10+3) est également fichée dans un râtelier mais son manche est lui aussi friable... 2 glaives y sont également rangés, un est d'alliage de maître (+10% Crit.), l'autre est d'alliage noir (Dg 1D8+3, PdA 13, Pds 1 Kg 800) ...

Enfin la pièce renferme 9 squelettes...

18) Logis du Grand Capitaine du Clan Kérim, ces appartements à l'architecture remarquable et sobre bénéficient de trois magnifiques fenêtres à meneaux taillées dans la roche de la falaise, dont les vitrages sont en miettes et laissent l'humidité s'infiltrer dans la pièce. Le logis abritait le Grand Capitaine et sa famille, le mobilier est composé de lits, de coffres, une grande table, fauteuils et bancs. Les objets qui restent sont particulièrement corrompus par le temps et l'humidité, de plus si les PJs réussissent un jet sous Chercher, ils pourront trouver dans les décombres du lit principal qui est tombé en ruine, le squelette d'Horik le dernier des Grands Capitaine des Kérim, il est comme sur son lit de mort, en armure de mailles, son bouclier sous lequel épée et hache sont disposés croisés sur son torse.

#### Trésor d'Horik

- Cotte de Maille complète d'Alliage Blanc, TAI 7, PdA 10, Poids : 10 kg 125
- Dumgrist enchanté en alliage de maître, ATT Crit. +10%, enchantement +3. Dg 2D6+5, PdA 17
- Épée longue de Ksareen ATT Crit. x2 PdA 13

#### • Bourse contenant 8 opales de 3D6 Crts et 1 EO

Prendre un élément de son équipement ou toucher la dépouille animera le corps du nain qui se relèvera d'entre les morts sous forme d'un squelette...

19) Logis d'Hôte, il est composé d'une antichambre et de quatre chambres à l'architecture élégante et accueillante. Le mobilier y est riche mais sommaire et composé de bancs, lits et coffres. Rien d'intéressant ne se trouve dans ce logis. C'est ici que le thane des Kérim logeait ses invités de marque.

20) Chambre du Gardien du Sanctuaire, il s'agit de Borlin un vieux prêtre qui avait la charge de gardien. Vieux et mourant à l'époque de l'abandon de la cité, il avait refusé de partir et a couché sur un parchemin le récit des derniers jours de Fort Kérim...

#### Le Texte :

*Nous avons chassé les orques des contreforts du Mont Kérim [...] nous en avons tué beaucoup sous le brillant soleil de Troos. Flói, le fils du thane, a été tué d'une flèche. Il a terrassé le grand [...] Flói sous l'herbe près de Miralonde [...] Nous avons repoussé les elfes au Nord, ils étaient aux prises des orques eux aussi. Puis est arrivée [...] nuits [...] Horik le Grand Capitaine a succombé [...] puis [...] la maladie [...] le grand deuil [...] Guldor le Thane des Kérim [...] nous savons que nous devons [...] Ostalkarf [...] chapelain Orgön et moi devons chercher à apaiser les dieux [...] aller vers l'Ouest par le passage du Nord, vers L'Empire des Hommes.*

*La tristesse [...] du peuple [...] d'hier Guldor Gründorum Thane des Kérim est tombé au Val de Ruisselombre. Il était parti seul regarder les eaux de l'Esk. Un orque la tiré de derrière une flèche. Nous avons tué l'orque et de nombreux autres [...] de l'Est descendant la rivière Esk [...] nous nous sommes mis à l'abri [...] le ciel horrible gronde, la terre semble se déchirer [...] maudits [...] [...] démon, mais le fort tient [...]*

*Les Kérim partent emmenés par leur nouveau thane. Malade, je sais que ma place est ici, je ne veux les suivre. Ils ont emmené ce qu'ils ont pu, laissé les morts, fermé les portes et pris la route du Sud. Les orques tiennent le passage du Nord. La pluie tombe toujours et encore. [...] partis il y a 5 jours [...] l'Esk monte jusqu'au mur de la Porte Principale. Je me meurs. Les Dieux nous ont maudits, la fin approche [...]*

Son squelette repose dans un fauteuil près du bureau devant la cheminée... et son esprit hante encore la pièce et le fort, sous la forme d'un fantôme ! Il pourra aider les PJs s'ils lui promettent d'enterrer son corps décentement ET qu'ils remettent le Bouclier de Fort Kérim à l'héritier légitime du trône des Kérim ! Il peut ainsi leur indiquer l'emplacement du Saint des Saints et de la Crypte. Si les PJs ne tiennent pas leurs paroles, il les hantera, jusqu'à l'autre bout de **Lysgarda** s'il le faut !

La pièce contient tout son mobilier d'origine, fauteuil, table, chaises, lit, coffres, bibliothèque murale,

laboratoire... un PJ réussissant un jet Délicat sous Chercher par objet pourra mettre la main sur :

- Une cassette contenant une fiole d'encre d'Ithildynn et une plume en argent
- Une bourse contenant 24 DA, 21 PA, 18 EO, 9 CO et 3 opales de 1D30 Crts.
- Une potion de soins magique (1D8 PdV immédiats)
- Une potion de Maître Gamblin frelatée (-2 PdV immédiat)
- Un Élixir d'Invulnérabilité
- Un Philtre de Psyché
- Le reste est composé de divers composants et parchemins dont la plupart sont soit sans intérêt soit corrompus par le temps et l'humidité...

21) Sanctuaire, il est consacré aux dieux **Thoraïn**, **Asréfia**, **Teer**, **Grome**, **Straasha**, **Bastet** et **Parnos**. Il est richement décoré mais reste sobre, une statue de **Thoraïn** trône sur une estrade tandis que les 6 autres dieux ont chacun un oratoire sur les parties latérales. De nombreux cierges entièrement consumés sont présent sur des chandeliers en argent ainsi que des bancs.

Une chapelle latérale, dans l'angle Est, semble dédiée aux morts car tant de crânes et de fémurs y ont été ciselés, un passage secret y est dissimulé, il mène à la crypte.

Ici les PJ seraient bien avisés de prendre les dispositions nécessaires pour organiser un temps de dévotion avant d'entrer dans la partie du Fort contenant crypte et nécropole...

Ainsi les PJ devront réussir un jet sous Cérémonie afin d'honorer les dieux et d'apaiser les morts, durant ce temps il leur faudra sacrifier un Pt de Destin ainsi que 5 PdM par PJ pénétrant ces sous-sols... Un PJ peut sacrifier plus d'1Pt de Destin et plus de 5 PdM si cela s'avère nécessaire.

Une fois le rituel accompli, ouvrir le passage secret nécessitera d'insérer deux doigts dans les orbites du crane sculpté le plus effrayant. Un jet Ardu sous Chercher ou Cordes & Rouages sera nécessaire. Un panneau de la chapelle s'ouvrira pour laisser place à un escalier descendant... d'où jailliront 10 squelettes en armes...

Enfin derrière la statue de **Thoraïn** se trouve un passage secret permettant d'accéder au Saint des Saints. Là aussi un jet Ardu sous Chercher ou Cordes & Rouages sera nécessaire. Il permettra de découvrir que le damier 9x9 sur le sol derrière la statue est une clef pour dégager une serrure sur le mur. Ainsi ses quatre cases d'angle s'enfoncent ainsi que la case du centre, dégageant la serrure sur le mur dans un glong caractéristique. Insérer la clef permet que le pan de mur pivote et ouvre l'accès au Saint des Saints...

22) Saint des Saints, il contient une statue représentant le plus illustre nain de la cité, **Orgrim Krabûr le Pacificateur**, le Bouclier de **Kérim** est fixé dessus. Ce magnifique bouclier rond nain présente des décorations d'origine elfique et des runes naines.

#### **Le bouclier de Kérim :**

c'est un superbe bouclier orgien magique +5 arborant un remarquable umbo ciselé en laeën blanc. Dégâts 1D8+7,

Un scénario pour -JRJR- par Abel.

PdA 25, poids 4,5 kg. La protection magique de 5 pts prend la forme d'un globe autour du porteur, ainsi une attaque dans le dos sera quand même protégée de 5 PdA.

Pouvoirs :

- Terreur pour les orcs et les ogres, tous ces humanoïdes dans un rayon de 50m en vue du bouclier devront essayer de résister à une lutte POU contre POU du porteur +5.

Si le jet est un échec critique, ils fuiront dans la panique la plus complète et se tiendront prostré dans un recoin durant 1D24 heures.

Si le jet est un échec, ils seront terrorisés et tenteront de prendre la fuite dès que l'occasion se présentera, toutefois s'ils sont acculés au combat, ils se verront infliger un malus Complexe (-50%) dans toutes les compétences pour les 1D6 prochains tours.

Si le jet est une réussite, ils seront stupéfait par la puissance de leur adversaire et démoralisé durant 2D6 rounds, ils auront un malus Difficile (-30%) dans toutes les comp.

S'il s'agit d'une réussite critique, ils pourront agir en toute liberté, mais attaquent en priorité le porteur du bouclier !

- Aura de Commandement, +25% aux compétences Con. de la Guerre et Éloquence et +5 pts de CHA auprès des nains si il est utilisé par un-e nain-e sinon il est sans effet.

De plus différentes reliques, trophées de guerre et cadeaux, remplissent la salle. Ce sont des sculptures, crânes et armes d'orcs, dont un couperet/estramaçon de Maître. Parmi ces objets se trouve un talisman magique.

#### **Talisman du Bélier :**

de facture orque, en acier et os de bélier. Permet d'effectuer une charge contre une créature visible et qui se trouve à 25 mètres ou moins. Si le coup touche, jet sous la compétence d'arme prévue pour la charge ou Coup de Tête, la cible subit 2D10 pts de dégâts de force en plus des dégâts classique de l'attaque et subit un recul. Coût 5 PdA, utilisable une fois par jour.

Mais aussi des objets nains et elfes comme **Akfaroth** (le croc du chasseur) un skyr magique et son vieux fourreau il s'agit du cadeau d'un noble elfe au chef du clan **Kérim**. Si le porteur la présente dans une forêt ou territoire elfique, ses habitants feront tout pour récupérer la dague, si se n'est pas un elfe ou une personne digne qui la porte. Elle a appartenu à **Tanralhiel Surelance** qui parcourut les Jeunes Royaumes, avant de se retirer pour écrire ses mémoires.

#### **Akfaroth :**

Skyrr enchanté en alliage de maître, ATT Crit. +15%, enchantement +3. Dg 1D4+5, PdA 13

Un Lysil (LO), antique monnaie elfique, est contenu dans une petite boite en bois magnifiquement ouvragée.

23) Crypte Seigneuriale, elle contient les tombeaux des Thanes du clan **Kérim** : chacune des 9 tombes contient les 9 premiers chefs du clan **Kérim**, dont **Gündrabur Krabûr le mythique fondateur** de la cité à la droite d'**Orgrim Krabûr le Pacificateur**, le troisième thane du clan **Kérim**, dans un magnifique caveau. Mais également **Ûphar Krabûr** la

terrible thane guerrière et le dernier avant l'exil Guldor Gründorum. Tous les corps arborent une armure de plates complètes de maître, ou d'alliage blanc ou noir, richement décorée (TAI 6 à 8). Chacun des thanes porte son arme de prédilection, un dumgrist (Tranche-montagne), un morgenstern (Étoile Fer-ardent), un marteau de guerre (Glamdring), une épée bâtarde (Rüdgrim), une masse d'arme (La Broyeuse), une hache de bataille (Tranche-vents), un estramaçon (Fendoir-a-ennemis), un fléau d'arme (Glandr) et un pic de guerre (Perce-muraille), tous sont fait de métaux runique, à la discrétion du MJ... et portent un nom (cité entre parenthèses...). De plus toutes les dépouilles portent bagues, anneaux de barbes, fibules, boucles d'oreilles, bracelets et/ou autres bijoux; les compositions et valeurs sont là aussi choix du MJ...

Si on pénètre dans la crypte, sans avoir pris les dispositions nécessaires, les corps des 9 thanes se lèveront et attaqueront les intrus, qui devront se défendre contre 9 momies...

24) Nécropole, elle contient les tombeaux des élites, héros et membres de marque du clan Kérim... Seule la partie Sud-ouest est taillée dans la roche et maçonnée, le restant est une cavité naturelle aménagée. Les sépultures ornent les murs et parois sur plusieurs étages, il est à noter que plusieurs sont vides, et une douzaine de sarcophages sont répartis dans la salle.

Déranger la quiétude du lieu, en y pénétrant sans avoir auparavant rendu grâce aux dieux ou en violant sépultures, aura pour conséquence le réveil de 50 squelettes !

## Retour en Terre d'Empire

Pour repartir de Fort Kérim et rejoindre Losaz où ils ont rendez vous avec Astar leur commanditaire, deux possibilités s'offrent aux PJs :

- soit reprendre la même route, dans ce cas il suffit de reprendre cette partie du scénario et de la dérouler à l'envers. Par contre les orcs se feront beaucoup plus présents et nombreux lors de la traversée de Troos car le passage aller a attiré leur attention... ! La durée du trajet est d'environ 14 jours mais lorsque la route était entretenue 9 jours suffisaient pour rejoindre Bordesk...

Tout ce temps sera employé par les PJs à se frayer un passage à "la pointe de l'épée" tant la pression orque se fera pressante au fil du voyage !...

Ensuite ils pourront voyager un peu plus sereinement dans les terres impériales jusqu'à la capitale...

- soit prendre une nouvelle route, celle du Sud évoquée dans les parchemins trouvés dans le fort. En termes de temps cela devrait leur prendre 10 jours environ mais ils devront traverser le lac, ou le contourner par l'Est, car l'ancien gué est sous les eaux du lac ! Le débouché de cette piste mènera les PJs à la bordure Sud-ouest de Troos à 7 ou 8 jours de marche de Bordesk. La route est plus simple dans la mesure où elle ne traverse pas de massifs montagneux, de plus durant les deux premiers jours ce qui

reste de la route est délimité par des bornes naines, et si les PJs fouillent un peu la forêt durant ces premiers jours de voyage, ils pourront mettre à jour des restes de fermes naines... Les PJs seront soumis à divers aléas et rencontres durant ce petit voyage, tirer 1D30 chaque jour...

Ensuite ils pourront voyager un peu plus sereinement dans les terres impériales jusqu'à la capitale, et même récupérer la Route Pontine plus au Sud pour voyager plus rapidement et confortablement...

### Tables des Evénements en Forêt de Troos

1D30	Résultat
1-3	2D4 elfes en chasse, ils appartiennent au peuple qui a jadis combattu pendant la Guerre dite de la Bataille de Troos...
4	Arbre décoré avec des crânes humanoïdes, un terrain de chasse orc... des cavaliers chauve-souris veillent !
5	Brouillard à couper au couteau, les aventuriers se perdent et dévient leur route de 90° sur la journée
6	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable
7	Pluie battante, la moitié des provisions et matériels sensibles à l'humidité est perdue
8	Fée Mauvaise ou Pixies ou Farfadets facétieux...
9	Sanglier Géant
10	Carnaxe
11	Faune en maraude
12	Infestation de Pucés
13	Tigre à dents de sabre
14	Créature sylvestre
15	Secteur en proie à la maladie, les aventuriers sont confrontés à un jet de sauvegarde contre la Fièvre des Marais VIR 11 ou la Peste VIR 16
16	Dryade
17	Essaim d'Insectes...
18	2D6+6 orcs en chasse dont 1 cavalier chauve-souris...
19	Licorne
20	1D4+1 Centaures en déplacement...
21	Grand Essaim d'Insectes
22	Rats Géants
23	Souris dans le sac à provisions, perte de la moitié des denrées alimentaires
24	2D10+10 orcs de retour d'expédition, dont des cavaliers chauve-souris...
25	Scorpionide
26	Sac / poche percé et perte d'1D6 petits et moyens objets
27	Pixies ou Farfadets farceurs...
28	3 Trolls en maraude
29	Vouivre
30	Démon ou toute autre créature ou événement à la discrétion du MJ !

## Une auberge bien trop fréquentée...

Quelle que soit la route que les PJ's empruntent, après avoir traversé une partie de l'Empire, un violent orage menace. Ils trouveront à moins de 20 minutes de marche le petit village de Pessaz et à sa sortie de l'Auberge-relais du Chat Vert, là ils pourront se mettre à l'abri et prendre quelque repos. Le Relais est situé à un peu plus de 3 jours de Losaz. Le Chat Vert est une auberge fortifiée, close d'une palissade de rondins fermant une cour, avec en son centre un lavoir alimenté par une source, entre quatre bâtiments en cercle, une écurie, l'auberge, une forge et une grange. Un seul portail permet l'accès à la cour et aux bâtiments.

Les PJ's arrivent au Chat Vert alors que l'orage éclate et qu'une pluie torrentielle se met à tomber.

L'auberge se révèle être un lieu chaleureux et confortable elle est tenue par Lothberre la cuisinière et Turgis le tavernier. Gisile au service et Herville le garçon d'écurie, leurs enfants travaillent à leurs côtés. Pour finir Lestig le portier, Hodor l'homme à tout faire et Wyverth la forgeronne sont employés de maison. Par chance ils y trouveront un Sage Soigneur ambulancier qui se fera un plaisir de soigner les blessés contre un peu d'or !

Durant le repas du soir, alors que l'ambiance s'égayait et que la musique réchauffait les âmes, la porte s'ouvre brusquement, une troupe de 7 nains menée par Orzard Gründorum, rentrent bruyamment dans la taverne faisant lourdement retomber l'ambiance festive et commencent à interroger les occupants de la salle, avec la légendaire douceur naine, sur une bande humanoïde qui auraient pillés une ancienne mine naine... Et ils finiront par s'intéresser aux trombines pas très honnêtes des PJ's. Alors que nos PJ's commencent à être pris à partie par Orzard et les siens, 8 nouveaux nains dont Kragun Krambûrer rentreront dans la salle ! Provoquant un trouble palpable parmi l'assemblée mais aussi et surtout chez les nains présents... Au bout de quelques minutes une violente dispute éclate entre les nains et visiblement les PJ's semblent être le centre d'intérêt des deux groupes nains. Orzard accuse avec véhémence les PJ's d'avoir volé une relique naine, mais Kragun s'il ne réfute pas l'accusation préfère tenter de la racheter sans passer tout le monde par les armes... Même si la tentation est grande !... Prônant comme légitimité une vieille histoire de prophétie...

Durant cette querelle, les nains s'affrontent verbalement avec fureur, la main sur leurs armes et seront accaparés à s'invectiver ou argumenter leurs propos respectifs générant beaucoup de confusion... que les PJ's pourront mettre à leur profit pour fuir ! Par contre s'intéresser à ce qui se passe à l'extérieur pourra révéler qu'une bonne cinquantaine de nains y sont massés se faisant face en deux groupes distinctifs...

Si c'est le cas les PJ's fuiront à travers l'Empire pour arriver à Losaz. Ils devront se faire discrets car ils sont poursuivis par les nains mais les deux groupes, se faisant concurrence, annulent leurs efforts de recherche respectifs...

Un scénario pour -JRJR- par Abel.

Le MJ pourra animer cette partie du scénario comme une course poursuite haletante ou au contraire façon comique-potache, les PJ's ayant tout le temps nécessaire pour compter les coups entre les deux factions naines rivales...

## Mais où est tu princesse ?

Après leurs pérégrinations à travers les terres de l'Empire les PJ's retrouvent la bouillonnante Losaz dite la Magnifique. Cette partie du scénario se veut plus libre au MJ d'adapter la chronologie en fonction des avancées et actions des PJ's... Il est à noter que le fantôme de Borlin se fera plus discret durant le séjour à Losaz, en effet il craint les prêtres impériaux qui pourraient le découvrir... et le chasser !

► Losaz la magnifique, 500 000 habitants, Garde prévôtale de 2 000 hommes.

Les PJ's devraient arriver par le Faubourg des Maraichers et emprunter une des deux Portes Est, qu'un droit de péage d'1 SA permettra de franchir. Si des nains sont encore sur leurs talons, ils n'auront pas trop de difficultés à les repérer dans les faubourgs et les semer dans l'agitation des rues de la capitale impériale, surtout si un natif de la cité fait partie des PJ's. Autrement quelques jets de compétence ou sous caractéristiques bien sentis permettront de semer les poursuivants.



Lors de leurs pérégrinations dans la capitale les PJ's seront donc sujet à toute sorte de rencontres, effectuer un jet par jour sur la table ci-dessous...

### Table des Rencontres

1D20	Rencontre
1	Rien de spécial, hormis des rues bondées !
2	3D10 mercenaires profitant d'une fin de contrat pour dépenser leur solde et accessoirement dévaster une taverne...
3	Pickpocket maîtrisant sa compétence à 125%.
4	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable !
5	3D6 mendiants saoul très agressifs ...
6	Patrouille de 1D4+2 gardes, et un sergent ...
7	Procession religieuse, toutes les rues sont

	bloquées dans le quartier
8	1D6 guerriers ivres qui cherchent la bagarre
9	Un montreur d'animaux ou monstres à laissé s'échapper sa créature, un carnaxe ou autre mammoth erre dans les rues !
10	Bateleurs donnant une grande représentation de rue, pickpockets, rue engorgée, faux voyant et vrais devins au programme...
11	Filles de joie particulièrement aguichantes, les PJs ont 50% de chances de se faire dévaliser après avoir passés une merveilleuse soirée ...
12	Jeune seigneur melnibonéen et sa suite de 4 guerriers selvers prenant du bon temps...
13	Bagarre générale dans les rues du quartier, mêlant voyageurs, habitants de la cité, Garde prévôtale, et autres aventuriers en goguette...
14	Jeune Dame et sa suite voyageant à travers les rues de la capitale dans un coche aux rideaux tirés par lesquels un des PJs va pouvoir apercevoir son incomparable beauté... Un jet POU du PJ contre CHA 19 de la Dame permettra au PJ de ne pas succomber !
15	Camelot vendant de la pacotille exotique, Au milieu de sa camelote une chose est une vraie perle qui pourrait intéresser les PJs...
16	Les aventuriers se retrouvent au beau milieu d'une bataille rangée entre deux guildes rivales de bouchers et dockers...
17	Perdus dans un dédale de ruelles !
18	Ambassadeurs étrangers pourpriotes, siwys, novgorites, djerhates ou encore de Fakash et leur suites qui se frayent un passage à coup de fouets dans la foule, 50% de chance qu'un PJ reçoive un coup de fouet...
19	Puces, la gêne entraîne une perte de 15% dans toutes les compétences tant que le PJ et son matériel ne sont pas nettoyés en profondeur, jet de sauvegarde POU x 1
20	5D100 pèlerins fanatisés faisant une étape dans la ville ...

Une fois entrés dans la capitale et après un temps certain de recherches, jets sous Éloquence, (et quelques piécettes...), les PJs devraient apprendre que leur lieu de rendez vous "la Princesse de Satin" se situe dans le Quartier du Denier. Pour relier le Quartier de la Porte Est à celui du Denier quelques heures de marche seront nécessaires... en fait il leur faudra 8 à 10 heures de marche tant la cité est vaste et ses rues animées ! A moins qu'un des PJs soient natifs de la cité car cela leur permettrait de réduire ce temps à 5 heures...

Par ailleurs, la situation actuelle dans les bas-fonds de Losaz est assez explosive car la Guilde du Chat Noir, qui est une guilde de voleurs, a renversé et mis sous coupe réglée la Cour des Miracle, le plus grand repaire ou confrérie de mendiants de l'Empire. Pour arriver à leurs fins, ils ont également pris le contrôle d'une des guildes de dockers, la Guilde de la Grue-aux-Ogres ... Ceci leur donnant une dimension et une puissance leur permettant de s'attaquer à l'ancien Grand Coësre...

Mais la riposte a commencée car les principaux chefs mendiants de Losaz ont demandés de l'aide à la puissante Guilde des Mendiants de Nadsokor afin de renverser la Guilde du Chat Noir qui à pris le contrôle de la Cour des Miracles et de rendre leur liberté aux mendiants de la cité et ses environs.

C'est ainsi qu'une douzaine de "Mendiants" de Nadsokor sont arrivés en toute discrétion dans la capitale la veille de l'arrivée des PJs. Ils se font passer pour des lépreux, éclopes et autres infirmes...

Les 12 de Nadsokor sont :

**Kasmir**, guerrier Niv. 18                      **Bakaba**, guerrier Niv. 20  
 Les jumelles **Ashara** et **Sirièm**, voleuses Niv. 20  
**Enki**, assassin Niv. 18                      **Shaktar**, prêtre de Marada Niv. 18  
**Silas**, assassin Niv. 19                      **Naxos**, assassin Niv. 19  
**Eddas**, scout Niv. 19                      **Barkas**, voleur Niv. 18  
**Dolf**, barde Niv.18                      **Drusus**, assassin Niv. 20

Il serait souhaitable que les PJs n'aient pas à les affronter car ils pourraient y laisser des plumes !

Toutefois il devrait y avoir un minimum d'interaction entre les PJs et les 12... En effets ces derniers sont au courant de l'animosité que les PJs ont à l'encontre de la Cour des Miracles par le réseau très efficace de "Sauterelles" ou mendiants-espions, et ce d'autant plus si les PJs manquent de discrétion !

Ainsi une certaine forme d'alliance pourrait voir le jour, ce qui serait encore plus probable si les PJs usent de codes mendiants (ou un caillou noir gravé d'une rune...) mais si les PJs ne jouent pas le jeu avec les 12 ou essaient de les duper l'affaire pourrait tourner au règlement de comptes sanglant !

A la tombée de la nuit nos PJs arrivent enfin dans la taverne "la Princesse de Satin". C'est un établissement respectable dont une bonne partie de la clientèle est issue de la bourgeoisie ou de la petite noblesse mais compte également toute sorte de voyageurs. L'établissement est assez imposant, c'est une large bâtisse à colombages de deux étages flanquée d'une tour d'escalier. Deux rues la bordent sur les façades principales (Est), Rue des Tournelles, et Sud, Rue Longpont, et elles grouillent d'activité attirant tire-laines et mendiants. Une venelle passe à l'arrière de la taverne et dessert notamment un petit immeuble à colombages de 4 étages...

Dans la taverne l'accueil est chaleureux et rapidement Isolde, une des serveuses, viendra au devant des PJs et leur proposera une table.

Isolde, est une des serveuses, avec Marlie, Rena et Élélie c'est une jolie rousse bien en chair, qui travaille depuis quelques années à "la Princesse de Satin". Elle apprécie la princesse et s'inquiète pour elle, ainsi elle peut être une précieuse source d'information en suggérant par exemple aux PJs d'aller parler à Papat', le mendiant qui a ses habitudes dans les rues bordant la taverne. Ou en se souvenant qu'elle a servi des clients, il y a quelques jours, dont elle est quasiment sûre qu'ils appartiennent à la pègre locale...

Les tarifs pratiqués à "la Princesse de Satin" :

Pinte de bière 3 SC

Hanap de vin fin 1 DA

Repas standard à 1 DA / pers.

Repas excellent à 5 DA / pers.

Chambre à 4-6 lits 1 DA / pers.

Chambre individuelle 3 DA / pers. / nuit

Appartement privé 4 EO / pers. / nuit

Si les PJs s'enquêtent de la présence d'Astar, les tenanciers seront tout d'abord méfiants et les serveuses renverront les PJs vers Gus le patron. Gus Brandefort se laissera convaincre par un jet sous Éloquence, lui montrer la bague de la princesse naine procurera un bonus de 75% au jet...

La Princesse Astar n'est pas venue à la taverne depuis trois jours, en effet elle ne loge pas à "la Princesse de Satin" même mais dans l'annexe, l'immeuble juste derrière qui propose aux clients fortunés des appartements privatifs. Toutefois elle loue toujours l'appartement car elle n'en a pas pris congé... Mais il refuse de dire où il se trouve car il n'interfère jamais dans les affaires de ses clients et que leur tranquillité est sacrée !

Engager la conversation avec Isolde alors qu'elle les sert pourra permettre aux PJs de se faire montrer l'appartement d'Astar s'ils réussissent à la convaincre de le faire, ce qui ne devrait pas être très difficile maintenant... moyennant pourboire peut-être ?

Isolde préférera emprunter la venelle qui passe à l'arrière de la taverne. On y accède en sortant par l'entrée principale en prenant à droite la Rue des Tournelles puis par la Rue Longpont. Le fond de la salle commune de la taverne ouvre sur une entrée secondaire qui donne également dans cette venelle. Elle dessert l'immeuble d'appartements privatifs ou loge Astar.

L'appartement où logeait Astar est vide d'humanoïdes et de bagages mais les pièces donnent les signes d'une lutte...

- Un jet Difficile réussi sous Chercher permettra de découvrir les marques d'un cestus sur la table massive de la pièce principale. Un natif de la cité saura que c'est une des armes favorites des "hommes de mains" de la pègre pour les enlèvements par exemple...

- Si un jet Difficile sous Con. des Esp. Viv. Est réussi, il permettra de découvrir qu'en l'occurrence il s'agit d'un "ogre de main" ! Cette info réduit le nombre de Guildes suspectes...

- Un jet Complexe réussi sous Chercher permettra de découvrir les traces d'une rune en forme de chat sur la poutre centrale de la pièce principale. Un natif de la cité saura que c'est la signature d'un forfait commis par une guilde de voleurs...

A partir de maintenant les PJs pourront occuper l'appartement s'il le souhaitent celui-ci ayant été payé jusqu'à la fin du mois de Segünn, et nous sommes le 4<sup>e</sup> jour de la troisième semaine du mois (le 18 quoi !)... Mais ils devront se faire discrets n'étant pas les locataires initiaux.

**Papat'** est un mendiant "cul-de-jatte" mais c'est avant tout un bon comédien à l'intelligence vive et accessoirement le Ragot (chef) du Quartier du Denier. Il est à noter que ce dernier n'est affligé d'aucune amputation mais ce "rôle" lui permet de gagner sa vie et d'être aussi une formidable source de renseignements, lui ayant permis de se constituer un petit réseau de jeunes mendiants, les "sauterelles" débordant largement les prérogatives de son statut de Ragot. Papat' a ainsi la capacité de tout connaître sur tout le monde ou presque dans cette partie Sud-ouest de la capitale... Enfin Papat' fait partie de la conjuration ayant demandé de l'aide à la Guilde des Mendiants de Losaz et il n'aime particulièrement pas celle du Chat Noir !

Si un des PJs lui montre un caillou noir gravé d'une rune, Papat' les prendra aussitôt pour les envoyés de Nadsokor et il les conviera dans le Quartier Villeneuve pour rencontrer les autres conjurés...

Aux PJs de "jouer" avec ça, mais ils seraient avisés de ne pas duper Papat' et de s'en faire un allié car il est destiné à devenir Cagou (lieutenant) du Grand Coësre (roi), lorsque la Cour des Miracles sera débarrassée du joug de la Guilde Du Chat Noir !

Si les PJs interrogent Papat', il faudra avant tout le convaincre de parler et cela ne sera pas gratuit... en effet il flairera le bon coup et ses tarifs pour informations ne devraient pas descendre sous un écu d'or... La rencontre devra donner l'impression aux PJs de tirer les vers du nez de Papat' et de batailler pour avoir leurs précieuses infos !

Par ailleurs une réussite plus ou moins difficile sous Éloquence ou Con. des Esp. Viv. (si le PJ a atteint le 4<sup>e</sup> degré de maîtrise)... permettra d'obtenir ces informations :

- Sur une réussite Critique : la Cour des Miracles contrôle également la Guilde de la Grue-aux-Ogres, qui regroupe les manouvriers ogres des docks.

- Sur une réussite Critique : Fench est le zélé serviteur du Roi de Thunes (actuel Grand Coësre de la Cour des Miracles)...

- Sur une réussite Complexe : Des ogres sous la direction de Fench et ses hommes ont frappés un grand coup ici il y a trois jours, en kidnappant une princesse naine... Il peut même ajouter un complément d'infos, ces derniers se dirigeaient vers le Quartier des Docks avec leurs otages...

- Sur une réussite Difficile : La princesse naine n'entretenait pas de relations avec les nains de la cité et semblait même les éviter...

- Sur une réussite Délicate : Quelque chose se prépare chez les nains car ils semblent divisés en factions et visiblement une faction étrangère aurait fait appel aux services de la Cour des Miracles...

- Sur une réussite : Des rumeurs de prophétie en cours de réalisation courent chez les nains depuis quelques semaines...

- Sur une réussite : "la Princesse de Satin" est un établissement tout ce qu'il y a d'honnête, il n'a pas de liens avec la pègre mais cette dernière peut parfois l'utiliser car il est connu pour sa discrétion et sa neutralité. Par ailleurs Gus Brandefort bénéficie de la protection de la Guilde des Marchands...

Une fois cette première rencontre passée, il est fort probable que les PJs aient à nouveau à faire avec Papat', ou s'en fassent un allié. Si tel est le cas il leur dira qu'ils peuvent le trouver ici entre la Rue des Tournelles et la Rue Longpont ou à la Cour Neuve Quartier Villeneuve...

Il est à noter que si les PJs alertent les nains du quartier éponyme, la situation va dégénérer en guerre civile provoquée par la vendetta naine... annihilant les chances des PJs de sauver Astar !

Dans la même veine si les PJs alertent les autorités, la pression que vont mettre ces dernières sur la pègre de Losaz vont réduire à néant les chances des PJs de retrouver la Princesse...

## Le Quartier des Docks

Ce quartier fourmille d'activité jours et nuits. Son architecture est largement composée d'habitations, d'entrepôts, hangars, échoppes, quais et autres cales sèches...

Il est situé sur les deux rives de l'Urb que des ponts très élevés permettent de traverser tout en laissant possible le passage de bateaux.

Ce quartier est l'environnement idéal pour pimenter les déplacements des PJs avec des larges possibilités de sauts, d'équilibre, de nage, d'escalade, etc... car les ponts, échelles de corde, rampes et pilotis offrent leurs lots d'espaces à dévaler à toute vitesse, tantôt solides, tantôt pourrissants d'humidité... !

D'ailleurs c'est ce à quoi les PJs seront confrontés s'ils décident de se rendre à la Guilde de la Grue-aux-Ogres.

Cette Guilde se trouve sur la rive orientale de l'Urb au bord d'un canal. Et son accès leur sera refusé, par de solides ogres gardant l'entrée, car n'étant ni marchands, ni marins et encore moins des habitués !

Faire du grabuge attirera inexorablement la garde à laquelle les ogres et autres membres de la guilde se joindront pour arrêter les fauteurs de trouble et les PJs devront finir dans les geôles impériales !

La garde exigera des explications, chaque PJ devra réussir un jet Difficile sous Éloquence, ou Délicat si le PJ est

important (noble, prêtre, éventuellement mage, etc...). Si au moins l'un des PJs réussit, ceux qui ont échoués ont droit à une dernière chance. Après cela, si un des PJs au moins échoue, tous seront emmenés dans les geôles du Quartier des Marchands et s'ils tentent de se défendre, les gardes les assommeront ! Ils peuvent aussi acheter leur liberté auprès des gardes à raison de 10 EO par personne.

Ensuite les PJs seront enfermés dans les geôles de Losaz 1d10+2 jours. Tous les matins, un des PJs aura le droit à un jet sous Charisme x3, chaque réussite réduisant de 1 le nombre de jours de captivité restant. Cependant, pendant toute la durée de leur enfermement, ils pourront effectuer chaque jour un jet sous Con. des Esp. Viv. (si un PJ a atteint le 4° degré de maîtrise) ou CHA x2 pour glaner quelques informations.

À la fin de leur période de prison, ils seront libérés dans le Quartier des Marchands. Cependant, ils risquent fort de perdre au passage quelques deniers et/ou objets de valeur. De plus ils seront gardés à l'œil par la garde prévôtale, qui interviendra de nouveau si les PJs se montrent trop peu discrets dans leurs recherches sur la pègre, la garde les prenant pour des hors-la-loi en quête d'un bon coup...

### Table des Rumeurs dans les geôles

1D10	Rumeur
1	Il n'y a aucune raison de chercher un ami disparu, la garde finit toujours par mettre la main dessus ! (Faux)
2	La Guilde de la Grue-aux-Ogres est en guerre commerciale avec la puissante Guilde des Écailleux et quelques échauffourées ont eu lieu sur les docks... (Vrai)
3	De nombreux mendiants ont trouvés la mort dans des circonstances suspectes ces derniers mois. (Vrai)
4	Il y a une recrudescence d'activité dans les docks la nuit depuis quelques semaines... (Vrai)
5	Une ambassade naine est arrivée en ville il y a une dizaine de jours... (Vrai)
6	De l'Alpharacine tourne dans les fêtes de la bourgeoisie et de la noblesse... (Faux)
7	Les manouvriers humains de la Guilde de la Grue-aux-Ogres pétent le feu et surpassent les dockers des autres guildes. (Vrai)
8	L'ambassade naine est là pour affaires, il paraît qu'ils vont fournir de l'équipement pour l'ost impérial... (Faux)
9	Un sorcier maléfique roderait dans la capitale pour acquérir des organes de femmes de haute noblesse... (Faux)
10	Le Quartier Villeneuve grouille de mendiants ! (Vrai)

Après l'échec auprès de la Guilde de la Grue-aux-Ogres et si les PJs n'ont pas été visiter les geôles de Losaz, Ils

devraient voir un homme d'une trentaine d'année sortir de la guilde pour se glisser rapidement dans une ruelle le long du canal. Il s'agit de leur seule possibilité pour ce qui est d'obtenir des informations !

S'ils lui emboitent le pas, ils devraient rapidement éveiller les soupçons de l'homme qui se mettra à fuir en changeant de rive par des pilotis, empruntant des passages étroits et en se hissant sur un pont ou encore sur une passerelle... bref il devrait y avoir du rythme et certains PJs finiront assurément à l'eau !

**Eddar** est un des contremaîtres de la Guilde de la Grue-aux-Ogres, influent au sein de celle-ci, il est dévoré par l'ambition et est prêt à tout pour arriver à ses fins. Eddar a été très actif dans le rapprochement de sa guilde et de la Cour des Miracles y voyant d'innombrables possibilités de s'enrichir, d'ailleurs il est un acteur majeur du trafic d'Alpharacine, permettant aux manouvriers humains de la guilde de suivre la cadence de travail des ogres et de surpasser les dockers des autres guildes. Il est ainsi une très bonne source de renseignements...

Eddar possède les compétences suivantes :

Équilibre 95%, Écouter 90%, Voir 90%, Marchander 95%, Cordes & Rouages 95%, Matraquer 80%, Escalader 100%, Esquiver 75%, Lancer 95%, Natation 80%, Sauter 100%

Si les PJs parviennent à rattraper Eddar, il sera sous l'effet de l'alpharacine, ils pourront l'interroger et selon leur degré de persuasion ils obtiendront les renseignements suivants :

- Sur une réussite Critique : la Cour des Miracles contrôle le trafic d'Alpharacine sur Losaz.
- Sur une réussite Complexe : Fench recrute régulièrement des ogres de la guilde pour les basses œuvres de la Cour des Miracles et pour servir de gardes du corps au Roi de Thunes. D'ailleurs il a demandé à certains d'entre eux de surveiller le Quartier Villeneuve...
- Sur une réussite Difficile : Des ogres ont été recrutés par Fench et ses hommes il y a trois jours...
- Sur une réussite Délicate : oui c'est vrai il trafique de l'Alpharacine mais c'est pour doper les dockers humains, les ogres ne courent pas les rues non plus...
- Sur une réussite : Il veut bien leur céder les 10 doses d'Alpharacine qu'il a en sa possession...
- Sur un échec : il ne dira rien car la peur que lui inspire le Roi de Thunes est plus grande que celle distillée par les PJs.



### - Alpharacine

Lamelles de racine du même nom, permet un effet stimulant et euphorisant.

Type : Drogue Physique

VIR : 7 (+/- 1D3)

Dépendance : Jet de sauvegarde sous INT+POU %

Compétence : Connaissance des Plantes

Overdose : CON / 5 doses

Durée : 1D6+6 x 10 minutes

Effets : Euphorie, FOR et PdV augmentés d'1D3+3, les bonus dépendant partiellement de la FOR seront modifiés

Un scénario pour -JRJR- par Abel.

en conséquence. Le personnage est également sous l'effet de la compétence Coup Puissant.

Si un aventurier endure plus de dommage sous l'influence de l'Alpharacine qu'il n'a de PdV en réalité, il mourra lors de son retour à son état normal au bout de 2D3 rounds, si rien n'est fait pour lui.

Bonus à la FAT de 50% et effet coupe-faim, c'est à dire que sous l'effet de la drogue le consommateur ne subira aucun malus dû à la faim.

Effets secondaires : Rend les dents brunâtres et la langue verdâtre. Perte de 1 point d'INT et de CHA et malus de 30% dans les compétences de Magie et de Connaissance.

Administration : mâcher/chiquer lentement les lamelles de racine

Disponibilité : peu courant

Prix : 1 DA



A partir de maintenant les PJs ont possiblement attiré l'attention de la Cour des Miracles sur eux en interrogeant Papat', et Eddar (?), et en se présentant à la Guilde de la Grue-aux-Ogres...

A n'importe quel moment, à la discrétion du MJ, ils seront surveillés par la Cour des Miracles et ses mendiants – espions et "Sauterelles". Le MJ pourra alors décider de les faire tomber dans un traquenard, quelques temps après. Quelques coupe-jarrets, les drilles anciens soldats impériaux, devraient leur apprendre à être plus discrets sans pour autant mettre fin à leur enquête. La technique habituelle est d'attirer leurs proies dans une ruelle obscure pour ce faire l'un des hommes de mains ou un enfant viendra subtiliser assez peu discrètement la bourse d'un PJ pour les entraîner dans la venelle où ses compagnons attendront, armes à la main. C'est l'or qui les motive et non la loyauté, aussi tenteront-ils de fuir si la situation tourne en court et il ne sera pas difficile d'obtenir d'eux quelques informations (avec de l'or... ou des baffes !).

Si cela ne leur a pas servi de leçon, la Cour des Miracles remettra le couvert ! Il est à noter que si un premier groupe se fait éliminer, le suivant sera bien plus coriace et probablement motivés à l'alpharacine... A moins qu'elle n'envoie quelques nettoyeurs de la Guilde de la Vouivre, des assassins alliés !

Si les drilles sont interrogés ils pourront donner les informations suivantes et les parasites (mouvements incontrôlés...) ou maladies (toux et fièvre...) qu'ils portent... !

- Ils travaillent pour la Cour des Miracles
- C'est Fench qui les a envoyés sur ordre du Roi de Thunes
- On peut trouver Fench chez sa régulière du Poil-au-Con ou à la taverne du Chat Noir
- La Cour des Miracles est dans le Quartier du Bateleur

Si des mendiants – espions et "sauterelles" sont interrogés ils pourront donner les informations suivantes :

- La Cour des Miracles déteste que l'on mette le nez dans ses affaires !
- Les Filles de l'Air du Bordel de la Venelle du Poil-au-Con sont souvent une mine d'information...
- Un sur deux viennent de la Cour Neuve dans le Quartier Villeneuve
- Un sur deux travaillent pour la Cour des Miracles, mais aussi pour la Cour Neuve à l'insu des premiers, et ça ils ne le diront pas aux PJs à moins d'une action ou idée extraordinaire...
- Ils savent que des émissaires de la Guilde des Mendiants de Nadsokor sont tout juste arrivés dans la capitale, et ça ils ne le diront pas aux PJs à moins d'une action ou idée extraordinaire...

## Le Quartier Villeneuve

Comme son nom l'indique ce quartier, ancien faubourg, a été le dernier à être intégré à la capitale, il y a une cinquantaine d'années et à nécessité une reprise des remparts pour l'inclure dans le périmètre fortifié de Losaz. De plus il été a largement reconstruit mais il demeure encore des bâtisses et fermes du vieux faubourg. Ce quartier est une véritable fourmilière, d'une densité considérable mais présentant un maillage de petites zones cultivées pour le fourrage ou les vergers, son économie est essentiellement constituée de petits commerces : échoppes, ateliers, écuries, etc... Son architecture est largement composée d'habitations, immeubles et maisons, dont la plupart abritent un local dédié à une activité commerciale ou une manufacture...

C'est dans une ancienne partie des fortifications, composée d'une tour, d'un réduit fortifié et de souterrains, qui n'a pas été abattue lors de la création du quartier, que Papat' et les autres conjurés ont trouvé refuge dans une petite Cour des Miracles, la Cour Neuve.

La partie visible de ce lieu est un bordel drainant une large clientèle et officiellement la Cour Neuve est soumise à la Cour des Miracles...

Ici les PJs devront forcément rencontrer les 12 de Nadsokor, ce sera sans nul doute Shaktar, Kasmir et Bakaba qui viendront à leur rencontre, avec Drusus veillant dans l'ombre dans un endroit tout à fait propice à une embuscade, la Cour Neuve est l'endroit idéal pour ça... La rencontre devra être suffisamment solennelle et impressionnante pour que les PJs comprennent qu'ils n'ont pas à faire avec n'importe qui et que ce sont plus que de simples vagabonds qu'ils ont en face d'eux !

Pour ce qui est du projet des 12, c'est assez simple : la mort du Roi de Thunes et de ses lieutenants dont Fench, c'est-à-dire l'éradication de la Guilde du Chat Noir, ainsi que le rétablissement de la pleine possession des mendiants sur la Cour des Miracles... puis accessoirement le serment de vassalité de la Cour à la Guilde des Mendiants de Nadsokor !

Les 12 vont juste vouloir être informé en temps réel des intentions des PJs afin qu'il n'y ait pas d'interférences avec leurs propres plans...

Enfin les drilles et les ogres de la Cour des Miracles passeront forcément à l'action dans ce quartier sentant que les PJs progressent dans leur enquête ! Peut être pendant leur rencontre avec les 12 ?...

## La Cour des Miracles

La Cour des Miracles est un secteur secret ou plutôt "oublié" de tous, il est situé dans le Quartier du Bateleur à quelques pas des remparts.

Elle occupe tout un pâté de maisons clos d'immeubles et autres bâtisses dont seuls trois accès "faciles" permettent d'y aller et venir :

- La venelle du Poil-au-Con, ruelle qui tire son nom de la population de prostituées y habitant.
- Par l'arrière de la Taverne du Chat Noir, siège de la guilde du même nom.
- Par la coursive d'un immeuble situé Rue du Bout du Monde où l'on trouve un petit sanctuaire dédiée à **Marada** dans un renforcement de la façade principale juste à côté du passage.
- Il est à noter que quelques passages "privés" et discrets traversant masures et immeubles bordant la Cour permettent également d'y accéder.

La Cour des Miracles s'étale sur une surface considérable et accueille environ 3 000 indigents, prostituées, orphelins, coupes-bourses et autres vagabonds, dans un entassement anarchique et désordonné de tentes, de masures et d'immeubles branlants et bondés. Il est à noter que l'on peut y trouver des temples de **Gaziek** et **Barbas**...

Les mendiants et autres petits voleurs membres de la Cour des Miracles, sont hiérarchisés, parfaitement organisés et ont leurs propres lois. Ils élisent leur propre roi, "le grand Coësre" ou "roi de Thunes". Ce roi commande à tous les mendiants de l'empire. Les mendiants de chaque province obéissent aux "cagous", c'est-à-dire aux lieutenants du grand Coësre ; c'est eux qui instruisent les mendiants débutant dans le métier. Au-dessous de ceux-ci viennent, dans la hiérarchie, les "archisuppôts", qui sont les savants du royaume des mendiants. C'est pour la plupart d'anciens étudiants ; ils instruisent les mendiants nouveaux venus, prodiguent conseils au roi des mendiants et jouissent du privilège de ne payer aucun impôt au Grand Coësre. Puis les Ragots, chefs de quartiers ou lieux dits.

On nomme ainsi leur repaire parce qu'en y entrant, une partie des mendiants y abandonnent leurs afflictions factices et leurs rôles. Les aveugles voient clair, les paralytiques recouvrent l'usage de leurs membres, les boiteux sont redressés. Tous les moyens leur semblent bons pour attiser la compassion des passants !

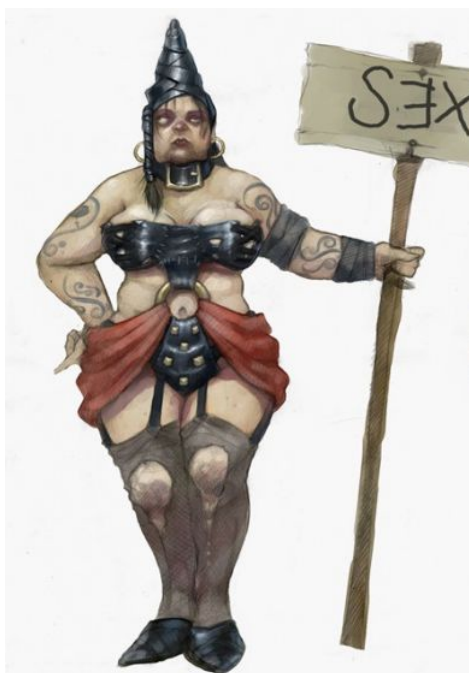
Les meilleures approches de la Cour des Miracles devraient être soit par le Bordel de la Venelle du Poil-au-Con, soit par la taverne du Chat Noir. Toute autre approche frontale ou dirigée contre le Roi de Thunes finira dans un bain de sang !

- Le Bordel de la Venelle du Poil-au-Con.

La ruelle, que l'on ne peut pas manquer tant elle sent le stupre et la luxure, expose à la vue de tous ses prostituées, mignons, clients, mendiants et souteneurs.

Assez longue, elle débouche sur l'esplanade de la Cour des Miracles. Les immeubles donnant dans la ruelle sont tous dévolus à la prostitution et au logement de ses nombreuses travailleuses et travailleurs...

La ruelle étroite à ses extrémités, s'élargit en de nombreux endroits, présentant même une placette grouillante de vie en son milieu. Là se tiennent des vendeurs à la roulotte de nourriture ou boissons ainsi que des diseuses de bonne aventure en plus du microcosme déjà cité. C'est aussi sur cette petite place que se trouve l'immeuble abritant les seules prostituées "saines" et recommandables de la venelle, les Filles de l'Air, même si certains clients s'y font détrousser... C'est là où Fench à ses habitudes ! Il est à noter que tout ce que peuvent espérer trouver ogres ou orcs auprès des Filles de l'Air, ce sont des détrousseuses et de la frustration...



Anthaxia est la régulière de Fench, elle est une des Filles de l'Air de la Cour des Miracles, ce sont "les filles qui ont autour du corps de l'amour (qu'elles vendent) et de l'or (qu'elles volent) !"

La belle et ténébreuse Anthaxia est une jeune femme au teint cuivré, aux grands yeux sombres rehaussés de longs cils et à la chevelure d'un noir de jais délicatement bouclée. Elle ne porte pas particulièrement Fench dans son cœur et s'en méfie comme de la peste. Ainsi les PJs ne devraient pas avoir trop de difficultés à la convaincre de parler, s'ils ne sont pas trop lourds et bourrins.

Quelques jets, à degré de difficulté variable, sous Éloquence, Art du Sexe, ou CHA devraient permettre aux PJs d'arriver à leurs fins.

Anthaxia pourra alors leur révéler que Fench est le genre d'homme à parler sous la couette et que depuis quelques jours il claironne en dénigrant la soi-disant grande valeur guerrière des nains et se vante d'avoir vaincu un grand guerrier nain qu'il va renvoyer chez lui, loin dans ses montagnes...

Dans la réalité, ce sont les hommes de Fench, dont deux ogres, qui ont réussi à assommer Swarl le garde du corps d'Astar par traîtrise...

Anthaxia pourra également révéler aux PJs qu'ils sont quasiment certains de trouver Fench à la taverne du Chat Noir !

- Par la Taverne du Chat Noir.

Quel que soit la manière dont ils s'y prennent, les PJs désireux de rencontrer la Cour des Miracles finiront par se retrouver sur une de ses entrées, la taverne du Chat Noir.

S'ils sont venus guidés par un membre de la Cour des Miracles, celui-ci les fera rentrer, en leur disant :

*Nous y voici mes beaux Messires !*

Puis repartira juste après, d'un pas pressé.

Les tarifs pratiqués au "Chat Noir" :

Pinte de bière 2 SC

Hanap de vin 3 SC

Repas pauvre à 3 SC / pers.

Repas à 2 SA / pers.

La taverne du Chat noir devant laquelle vous vous trouvez, est située dans une rue obscure du Quartier du Bateleur, la façade est celle d'une petite taverne, coincée sous un édifice de quatre étages, comme on en trouve dans toutes les cités de l'Empire. Mais une fois à l'intérieur, elle ouvre sur un entrepôt transformé en taverne bien plus grand que ce que la façade laissait présager. La salle sert de lieu de stockage, ainsi des dizaines de tonneaux de toutes tailles sont entreposés le long des murs tout comme des caisses, seule une large porte est libre, et elle donne sur l'esplanade de la Cour des Miracles, elle est surveillée côté Cour par un ogre. Le reste de l'espace est occupé par de nombreuses tables. Une immense cheminée, digne des plus grands châteaux, dans ses dimensions, laisse crépiter son feu près du comptoir. La salle est presque pleine, seule une ou deux tables sont libres. La clientèle attablée semble peu fréquentable aux mines patibulaires, à une table deux ogres boivent accompagnés d'humains, dont Fench... l'atmosphère du lieu est plus pesante et moins chaleureuse que celle que l'on retrouve habituellement dans les tavernes, même si un barde joue près du feu, puis le silence s'installe, tandis que des coups d'œil plus ou moins discrets sont lancés alors que les PJs entrent. Enfin, un demi-ogre massif, Kasstet le portier, vient se poster juste devant eux :  
- *Qu'vous v'nez chercher au Chat Noir, étrangers ?*

Son ton, pas jovial pour un sou, vous laisse supposer que vous êtes bien arrivés à destination...

Les PJs vont devoir s'acquitter d'un jet sous CHA x3 ou Éloquence avec une bonne excuse pour pouvoir pénétrer dans la salle...

**Gros** est en quelque sorte un huissier de la Guilde du Chat Noir. Véritable colosse, cet humain est d'un caractère bien trempé et un tantinet soupe-au-lait, mieux vaut ne pas trop le chercher ou avoir des dettes l'impliquant... Il est tout le temps accompagné de Kasstet et tient la taverne avec un autre duo.



Puis se diriger vers le tavernier, un homme lui aussi imposant, qui comme toutes les autres personnes présentes, il ne révélera pas son véritable nom seulement son surnom, Gros. Et il est affable comme une porte de prison !

Les PJs vont devoir s'acquitter d'un second jet sous CHA x3 pour pouvoir ne serait-ce qu'être servi, ce qui n'est déjà pas une mince affaire. Une fois installés à une table, le silence toujours plus pesant règnera dans la salle, seuls quelques murmures sont échangés...

Cela fait déjà quelques minutes que les PJs sont installés quand la porte s'ouvre laissant entrer précipitamment un homme jeune vêtu d'habits bourgeois passablement élimés et portant un large chapeau. Il s'avance vers la table où sont attablés les ogres et quatre humains puis après avoir échangé quelques paroles inaudibles, il se dirige vers le comptoir et entame une petite discussion avec Gros qui les désignent d'un regard. Semblant enfin vous remarquer, il vient s'asseoir à votre table.

**La Fouine** est un des sergents de la Guilde du Chat Noir, il est l'ombre de Fench, assez malin mais trop sur de lui et des siens il peut parfois être trop bavard. Toutefois il reste une redoutable lame !

*Salut, étrangers ! J'voudrais ben savoir c'que des têtes comme les vôt' viennent faire au Chat Noir où tout l'monde s'connait. Vous cherchez quelque chose p'être ?*

Pendant qu'il finit sa phrase, le tavernier, "Gros" comme on l'appelle, sert une choppe de bière brune à chacun d'entre vous et une autre à l'homme.

*Allez, j'vous offre une tournée pendant qu'vous m'spliquez ça ! Au fait, moi c'est "la Fouine".*

Un jet Délicat sous Voir permettra de se rendre compte que Gros a servi au nouveau venu une bière brune à l'aspect bien différente de celles des PJs qui est vermeil. Et pour cause, puisque l'on vient de leur servir la "Pisse du Gueux", l'ale la plus infecte de l'Empire. Un natif de Losaz pourra sur un jet Difficile sous Sentir l'identifier. Si l'un des PJs en boit, tout le monde dans la taverne explosera de rire, la Fouine compris. Celui-ci, lorsqu'il sera remis de son fou rire, ou si l'un des personnages lui fait remarquer que l'ale est immonde, déclarera en riant :

*C'tait qu'une 'tite blague, juste pour vous tester !*

Si un des PJs réussit un jet Difficile sous Voir il pourra apercevoir le barde près de l'âtre esquisser un sourire et un haussement d'épaule en signe de fatalité dans leur direction...

Puis la Fouine dira aux PJs :

*Alors ? Pourquoi qu'y sont là ?*

Il faudra réussir un jet Difficile sous Éloquence ou Con. des Esp. Viv. (si le PJ a atteint le 4° degré de maîtrise), pour le convaincre de continuer la conversation plus loin. Si c'est une réussite il offrira une tournée, mais cette fois de la même bière brune plus que convenable qu'il boit lui aussi.

Si le ou les PJs qui effectuent le jet réussissent par un Critique, La Fouine rassuré et en confiance, aura du mal à ne pas trop en dire aux PJs, surtout si la bière coule à flots !

Si la conversation aborde la disparition de la Princesse Astar, la Fouine ne semblera pas le moins du monde étonné de l'apprendre.

*Domage qu'elle a été enlevée, pour sûr ! C'devait être une Dame bien, j'aime ben les nains. Y sont bons forgerons et traitent avec égalité l'or des riches et l'or des pauv'... j'me souviens d'un de ceusse là qu'avait accepté de m'faire une dague. C'm'a couté cher, mais c'est du ben beau boulot.*

Joignant le geste à la parole, il sort, avec beaucoup d'adresse, une superbe dague de ses guenilles et la montre. La garde est formée d'un X stylisé tandis que le pommeau représente un dé à jouer. Des deux côtés de la lame sont ciselés d'épines de roses.

*Avec ça, c'est la saignée assurée quand j'te plante !*

Soudain, prend une mine plus sérieuse et se rapproche de la table, invitant les PJs à faire de même. Baissant le ton il reprend :

*C'est bizar' à dire mais j'vous aime ben. Donc si vous voulez vraiment aider la Princesse, j'ai p'être un tuyau pour vous aut'. Laissez tomber, j'suis sur qu'la Dame va ben et dans quelqu' jour elle s'ra chez elle.*

Si les PJs avaient effectués un Critique au jet précédant, et que l'ale coule à flots :

*Un nain, qui paye ça risque rien, un 'tit coup d'bateau et hop dans ses montagnes !*

Si la conversation évoque Fench, la Fouine esquissera un sourire puis leur dira :

*C'gars là c't'une crapule de la pire espèce doublé d'un menteur né. Mais bon, vu qu'il est pas aimé dans l'quartier, on sait pas grand-chose d'lui. En tout cas, y traîne pas ici...*

Si les PJs avaient effectués un Critique au jet précédant, et que l'ambiance est propice à un abus d'alcool :

*... mais m'étonnerait pas si y trainait Quartier des Docks...heu ... Sud, Quartier Sud.*

La Fouine n'en dira pas plus, et fera signe au tavernier de rapporter de la bière au cours de la conversation. Qui tournera rapidement vers des rumeurs de moindre importance et fausses. Comme par exemple l'ambassade

naine qui serait là pour affaires, car ils vont fournir de l'équipement pour l'ost impérial... ou encore qu'un sorcier maléfique rode dans la capitale pour acquérir des organes de femmes de haute noblesse... Bières et discussions... peut être serait-il temps de faire quelques jet pour tester l'endurance des PJs à l'alcool !

Après un moment la Fouine salue les PJs et se dirige vers le comptoir. Puis, semblant hésiter revient sur ses pas et s'appuie sur la table des PJs :

*J viens d penser à quelqu' chose, en échange de ce que je viens de vous dire... et d vot' retour sans encombre chez vous c soire, vous pouvez p être m rendre un tit service. Trois fois rien, ne vous inquiétez pas. J ai une tite affaire à régler dans le Quartier du Denier, pas loin d chez vous, et j pense qu vous pouviez m y aider. Tout c qu j vous demande, c est d y aller ce soire et qu just' après que l soleil soit couché, vous foutiez l grabuge dans la rue près de la "Maison du Trésor " pour qu le proprio sorte. C est tout c qu j vous demande.*

L'établissement en question est un mont de piété assez connu dans la cité et situé au nord du Quartier du Denier. Si les PJs refusent, la Fouine insistera mais ne s'acharnera pas à obtenir leur accord.

L'idée de la Fouine est de cambrioler la Maison du Trésor pendant que les PJs font diversion... et accessoirement de les faire arrêter par la garde afin qu'ils passent quelques jours dans les geôles impériales, laissant les mains libres à la Cour des Miracles pour finaliser ses affaires avec la Princesse Astar ! En effet si les PJs s'exécutent le propriétaire de la Maison sortira rapidement accompagné de son garde du corps et alertera la garde qui par chance ne se trouve pas loin. La situation se déroulera exactement de la même manière que précédemment, Cf. le Quartier des Docks.

Quoi qu'il en soit à partir de maintenant les PJs ne seront plus le centre de l'attention et ils devraient avoir compris que s'ils veulent mettre la main sur Fench, la Fouine est la clef...

Toutefois toute action violente dans la taverne pourrait rapidement tourner au carnage, en effet les forces en présence au Chat Noir seront celles-ci :

3 Ogres

1 Demi-ogre

40 Voleurs (sans Ali baba...)

15 Drilles

12 Manants

Fench, Gros et la Fouine

De plus Gros, le tavernier, n'hésitera pas à sortir une Arbalète à répétition de derrière son comptoir... Sans compter sur les renforts qui devraient arriver de la Cour ! Si les choses tournent mal pour la guilde Fench essaiera de fuir dans la cohue pour alerter le Roi de Thunes.

Si toute l'action est une improvisation, il est presque sûr que deux des 12 de Nadsokor y soient aussi, probablement Dolf et Silas, qui devraient passer à l'action si les choses

devaient mal tourner... Ils pourront compter sur l'appui d'un autre des 12 qui traîne dans le coin, côté Cour.

Par contre si la rencontre est préparée les 12 seront présents et prêts à en découdre ! Shaktar, Kasmir, Bakaba, Drusus et les sœurs jumelles iront directement s'occuper du Roi de Thunes et de sa suite...

Fench est un dur à cuire qui ne parlera pas facilement. Il finira par avouer que Astar est retenue prisonnière dans un hangar des docks.

Enfin si les choses tournent au vinaigre Borlin le fantôme pourrait intervenir une fois, en sauvant un PJ en difficulté avec son Cri par exemple qui fera fuir l'assaillant... et fera perdre la prochaine Att au PJ de surprise par la même occasion... !

## Épilogue urbain...

Les PJs auront à un moment ou un autre l'idée de rejoindre la partie des docks où Astar est retenue prisonnière.

Il s'agit d'un hangar, le numéro 24, qui appartient à la Guilde de la Grue-aux-Ogres. La bâtisse est sise au bord des quais avec trois autres hangars. Sur une place dans laquelle débouche une large rue. Une taverne occupe l'angle de la rue et attire nombre de marins et dockers... dont des ogres...

Le hangar est gardé par 3 ogres, 6 hommes de main du Chat Noir et une douzaine de nains, envoyé par le Thane Durak III pour récupérer sa fille ! Et un renfort substantiel peut arriver de la taverne !

Quoi qu'il arrive les PJs arriveront sur le port au moment où les kidnappeurs embarquent Astar sur une gabare fluviale. Les kidnappeurs, et surtout les nains, opposeront une résistance farouche qui fera échouer toute tentative des PJs pour récupérer Astar... Tout sera bon pour que nos glorieux aventuriers faillissent, ... même quelques petits arrangements avec les règles, après tout le MJ a toujours raison !

Il est à noter que durant cet épisode les PJs devront être en mesure de découvrir où est emmenée Astar...

Cette dernière pourrait leur crier qu'ils doivent cesser le combat car c'est son père qui est derrière tout cela en leur demandant de la rejoindre en Ostalkaarf afin que s'accomplisse la prophétie... Si la situation s'y prête...

Ou bien les PJs devront se montrer persuasif avec un des hommes du Chat Noir qu'il aurait réussi à capturer...

## En route pour Ostalkaarf...

Les PJs informés du départ, contraint et forcé, d'Astar pour Ostalkaarf dans les Monts aux Fonts à l'Est de l'empire n'ont plus qu'à reprendre la route jusqu'aux montagnes naines. Si l'occasion se présente le fantôme de Borlin pourra se manifester afin de se rappeler au bon souvenir des PJs...

La route qui les mène jusqu'à destination en passant par Andlermaign sera relativement sûre, toutefois, le MJ pourra utiliser la table ci-dessous pour égayer les 3 semaines de voyage de nos valeureux PJs.

### Table de Rencontre Aléatoires

1D24	Résultat
1	Supplicié éviscéré empalé sur un pal
2	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable
3	Source d'eau
4	1 corbeau barde perché dans un arbre, il proclame le retour des jours heureux et le rétablissement de la prophétie des nains...
5	Camps de troubadours & saltimbanques en déplacement : spectacle, musique, jeux d'argent et ... vols ou divinations en perspective !
6	Brouillard à couper au couteau, les aventuriers se perdent et dévient leur route de 90° sur la journée
7	Cimetière oublié ... avec éventuellement 2D6 squelettes ou zombies qui traînent dans les parages
8	Enfant humain perdu
9	Bâtiment ou lieu ayant subi un incendie récent
10	soldat crucifié sur un arbre
11	Monument commémoratif d'une ancienne guerre
12	3D4 têtes d'orcs plantées sur des pieux
13	Brouillard à couper au couteau, les aventuriers se perdent et dévient leur route de 90° sur la journée
14	Animal hors de son milieu naturel
15	Arbre ayant servi de cible d'entraînement pour le tir à l'arc
16	Grand Essaim d'Insectes
17	Pluie battante, la moitié des provisions et matériels sensibles à l'humidité est perdue
18	Puces, la gêne entraîne une perte de 15% dans toutes les compétences tant que l'aventurier et son matériel ne sont pas nettoyés en profondeur, jet de sauvegarde POU x 1
19	Débris et traces de sang d'un combat récent
20	Champs, vergés et un village partiellement brûlé et pillé après le passage d'une horde d'orcs, on ne trouve rien à manger durant toute la journée
21	Région en proie aux épidémies, les aventuriers sont confrontés à un jet de sauvegarde contre la Fièvre des Marais VIR 11 ou la Peste VIR 16
22	Les aventuriers sont pris à partie par 3D8 soldats corrompus de niveau 1D4+1
23	Source d'eau empoisonnée, Belladone VIR 11
24	Soleil de plomb, perte de FAT x 2

Arrivé au niveau d'Andlermaign, la route se sépare en deux branches et l'une d'elle part plein Est, c'est la route d'Ostalkaarf. La route est sûre jusqu'aux Monts aux Fonts, ensuite les PJs entrent dans les terres naines. Même si les PJs ont fait leur périple en marche forcée, Astar et les hommes de son père auront au moins un jour d'avance sur eux ! Une borne de pierre marque la frontière entre les deux nations et la route commence l'ascension des montagnes naines en serpentant dans les forêts qui les recouvrent. Au bout d'une heure de marche la route se sépare en deux branches une part au Nord-ouest (Col du Bettör) et une à l'Ouest (village de Neunwaal). Prendre la route de Neunwaal fera perdre aux PJs environ 2 journées et ils tomberont sur un village troglodyte pillé et partiellement incendié où campent environ 300 guerriers orcs !

Sur la route du col du Bettör, alors que les PJs sentent le terme de leur voyage arriver, ils se font prendre en embuscade par une troupe orque composée d'une cinquantaine de guerriers. Si les PJs utilisent le Bouclier des Kérim, le combat devrait rapidement prendre la forme d'un miracle mettant en déroute les orcs mais dont les 10 gardes-frontière nains, menés par Alrika, une plantureuse jeune naine maniant avec brio le marteau de guerre et l'arc, arrivant en renfort ne perdront pas une miette. Après le combat, les gardes-frontière hautement impressionnés invitent les PJs à se mettre à l'abri du poste frontière du Fortin du Bettör et son auberge relais.

A partir de maintenant la rumeur liant les PJs, les attaques orques aux frontières, la succession du Thane des et la prophétie des se répandra dans le pays à la faveur des déplacements des nains y ayant prêtés une oreille attentive ! Le Fortin du Bettör est un poste frontière fortifié tenant le col du même nom. Il est bordé d'une falaise vertigineuse à l'Est et un pic abrupt le surplombe d'une vingtaine de mètres sur le flanc Ouest, seules deux portes permettent de le traverser par la route serpentant dans les Monts aux Fonts. La porte par laquelle les PJs arrivent a été endommagée lors de la récente attaque orque et porte les traces du combat. Le Fortin abrite une auberge-relais bâtie en surplomb de la falaise à l'aide de puissants piliers de bois et est le point de passage obligé pour tout voyageur se rendant à Ostalkaarf par la route principale venant de la ville impériale d'Andlermaign. Ostalkaarf se trouve à moins de deux jours de marche du Bettör. C'est ici que des contrôles des voyageurs et marchandises seront effectués et qu'un péage d'1 SA par personne sera prélevé. Le col du Bettör est à trois heures de marche de la borne frontière séparant cette terre et l'Empire. De plus il surplombe un pont permettant de franchir un ravin où coule un torrent, de l'autre côté du col.

Les PJs pourront apprendre des gardes-frontière que les orcs se sont montrés de plus en plus nombreux et agressifs au cours des derniers jours. La veille ils ont lancé une offensive sur le fortin puis ayant été repoussés ils ont pris le village de Neunwaal, à quelques kilomètres au Sud de la Passe, et l'ont rasé. De plus le pont a été détruit hier lors de

l'attaque. Les survivants de Neunwaal et le reste des gardes frontière se barricadent dans la Passe du Bettör. Des renforts de l'armée sont en route depuis le Nord, mais ils seront bloqués au pont. Quoi qu'il en soit les PJs sont bloqués au fortin pendant au moins trois jours le temps d'en savoir plus sur les groupes d'orcs, après ce délai, la menace n'étant pas imminente le capitaine consentira à les laisser aller...

Le Fortin du Bettör possède des fortifications particulièrement bien étudiées dont le donjon, de 5 niveaux, un sous-sol et 4 étages dont la plateforme sommitale fortifiée. Le donjon creusé dans le pic est équipé de 3 balistes sur rail à rechargement rapide (1 tir tous les 8 Rds), une dans chacun des 3 étages intérieurs ainsi que de 3 scorpions (arbalètes de siège), dont un, à répétition, est sur la plateforme sommitale. Les portes du fortin en renforcement de l'enceinte sont surplombées d'une échauquette avec scorpion côté ravin. Dans sa ceinture, une auberge, les écuries, l'oratoire de **Thorin** et le puits qui y est adossé au niveau de la porte Nord, les casernements et entrepôts surplombés du pic-donjon et une petite forge attenante s'articulent autour d'une placette. Il est à noter que 4 scorpions protègent les deux portes, un dans chaque échauquette et un derrière chaque porte...

Le puits est condamné par une trappe fermée à clef. Si un PJ s'y intéresse, un jet sous Éloquence pourra lui apprendre auprès de n'importe quel résident du lieu qu'en cas d'attaque le puits est systématiquement fermé. Si le jet était une réussite avec un facteur de difficulté Difficile, il apprendra de plus que l'approvisionnement en eau n'est pas problématique car il pleut régulièrement et que tous les bâtiments ont une cuve de récupération d'eau de pluie permettant une autonomie d'au moins 8 jours.

Le puits cache en réalité un passage secret, permettant de se rendre au pont évoqué par les garde-frontières. Le capitaine Herren possède une clef permettant de l'ouvrir, c'est lui qui a pris la décision de le fermer. Cette clef ouvre également la grille d'acier protégeant l'autre extrémité du tunnel côté pont.

Les gardes-frontière sont commandés par le capitaine Herren, fier nain de 80 ans, à la barbe rousse impressionnante. Il accueille les PJs à leur arrivée au fortin et les convie dans son bureau, à l'intérieur des casernements, pour peu que les PJs lui inspirent confiance ou qu'ils aient déclenchés la rumeur concernant la prophétie.

Une fois seul avec les PJs, le capitaine Herren leur révèle qu'il soupçonne la présence d'un traître dans le fortin. En effet, le pont a été détruit par des feux dacyrien, ce dont ne disposent pas les orcs. Ils ont également l'air d'être bien renseignés sur les convois et plusieurs ont été pillés. Il soupçonne aussi que le traître va frapper à nouveau pour que le fortin soit envahi. Il a besoin que les PJs enquêtent pour lui. Il leur demande d'agir discrètement afin que le traître ne se doute de rien. Quoi qu'il en soit les PJs sont

obligés de rester dans le fortin en attendant les renforts, sans quoi ils seront massacrés par les orcs qui rôdent dans les montagnes. Si les PJs le demande, il pourra dire qu'un convoi avec des personnes de la haute noblesse est passé ici il y a un ou deux jour et qu'il a subi une attaque orque mais n'a pas voulu rester sous la protection du fortin...

Enfin si des orcs ou ogres se trouvent parmi les PJs Herren ne pourra s'empêcher de les faire désarmer et étroitement surveiller voire de les embastiller de manière préventive en leur garantissant un bon traitement, ce qui sera le cas !

### Les résidents du fortin

- Capitan Herren, commandant du Fortin du Bettör
- Ambaar, sergent des gardes-frontière commande 10 gardes
- Alrika, sergente des gardes-frontière commande 10 gardes
- Balyndis, sergente des gardes-frontière commande 10 gardes
- Kieffër, sergent des gardes-frontière commande 10 gardes
- Ölf, sergent des gardes-frontière commande 10 gardes
- Brör, percepteur royal
- Salfalur, aubergiste
- Kirine, cuisinière
- Zylra, domestique
- Lavigia, domestique
- Nülda, domestique
- Drümhilda, forgeronne, survivante de Neunwaal
- Swerd, prêtre de **Thorin**, survivant de Neunwaal
- Trandur, riche nain, survivant de Neunwaal
- Jaqen, voyageur humain, client de l'auberge
- Gerbald, marchand humain, client de l'auberge
- Alvin, caravanier humain, client de l'auberge
- Jehan, caravanier humain, client de l'auberge

### Ce qui ce joue réellement au Fortin

Salfalur, l'aubergiste, est le traître. Il est au service du clan Krambûrer qui a fait entrer les orcs des montagnes en guerre. Ainsi leur position pro guerre et anti orcs devrait être confortée et pour presser le Thane des Kérim à faire son choix successoral. De plus l'attaque du convoi transportant Astar était destinée à mettre la pression sur la princesse afin qu'elle se résigne à être raisonnable et qu'elle se décide à choisir le parti Krambûrer...

Donc depuis quelques temps, il renseigne sur les convois marchands et sert de messenger avec les orcs.

Il a été prévenu de la date de l'attaque du convoi de la princesse et du fortin par des scouts orcs, qui lui font passer des messages par le passage secret sous le puits. Personne n'étant censé surveiller ce passage, car il est systématiquement fermé en cas de guerre.

Durant la nuit de l'attaque, il a emprunté ce passage pour aller faire sauter le pont avec des feux dacyriens volés. Aujourd'hui, il attend de nouvelles instructions.

### Les sergents

Ambaar, Alrika, ölf, Balyndis et Kieffër sont les cinq sergents du fortin, chacun ayant des missions différentes.

Ambaar est chargé de la garde du fortin et de la forge, Alrika est chargée des patrouilles, Ölf est chargé de l'artillerie du fortin, Balyndis est chargée de la garde des portes et Kieffër est chargé de la garde du fortin et des missions "coups de main" quand le besoin s'en fait sentir.

La nuit, quand le capitaine dort, ils jouent à des jeux d'argent illégaux. Durant la nuit de l'attaque, ils étaient tous stationnés au fortin. Alors qu'ils jouaient dans les entrepôts, ils ont vu quelqu'un fouiner autour du puits. Ils n'osent pas en parler au capitaine, de peur qu'il se rende compte de leurs activités illégales. Les comptes de leur partie de jeu, ainsi que leurs cartes, sont cachés dans l'entrepôt, dans le livre des comptes rendus des patrouilles de l'an passé...

Par ailleurs Balyndis et Kirine sont amies, elle est au courant des escapades de Kirine et lui permet de franchir les portes une fois celles-ci fermées et la couvre...

### **Le percepateur royal**

Brör est un nain austère à la barbe courte, d'une soixantaine d'années. Il est plus porté sur les bibliothèques et les livres que sur les lices guerrières et les chopes de bière... Il ne sera d'aucune utilité aux PJs, n'ayant rien vu ou entendu, c'est un couche tôt qui se lève tôt, semblant toujours perdu derrière ses lunettes octogonales. Cependant il est un redoutable comptable et c'est lui qui a relevé la disparition d'une caisse de 24 feux dacyriens !

### **Les domestiques**

Zylra, Lavigia et Nülida sont les domestiques. La nuit de l'attaque, elles ont entendu les sergents se bagarrer dans l'entrepôt (ils s'accusaient mutuellement de tricherie lors de leur partie de jeu illégales). Elles ont de plus remarqué que Kirine s'est couchée particulièrement tard ce soir-là.

Comme elles font chambre commune et qu'elles ont passé la soirée ensemble, elles ont toutes les trois un alibi.

### **La cuisinière**

Kirine est la cuisinière. Elle a une liaison secrète avec Swerd, le prêtre de Neunwaal. Il est venu lui rendre visite à l'auberge la nuit de l'attaque. Dans l'un des tiroirs de son armoire se trouve une lettre d'amour signée "S".

### **La forgeronne**

Drümhilda est l'une des trois survivantes de Neunwaal, avec Swerd et Trandur. C'est la forgeronne du village. Elle aide à la forge du fortin et peut vendre aux PJs de l'équipement mais est très limitée par le manque de moyens. Elle a passé la journée de la veille de l'attaque à la forge. Le soir, juste avant l'attaque, elle a voulu aller voir Swerd pour prier mais ne l'a pas trouvé. Elle a défendu le village courageusement lors de l'attaque mais a dû fuir devant le massacre. Elle a été rejointe par Trandur, puis par Swerd peu après sur la route.

### **Le prêtre**

Swerd est l'un des trois survivants de Neunwaal, avec Drümhilda et Trandur. S'il est le prêtre de Neunwaal c'est également celui du Fortin du Bettör, ainsi son temps de sacerdoce va pour 2/3 au premier et 1/3 au second. S'il est interrogé, il affirme qu'il a passé la soirée de l'attaque à la

chapelle de **Thorin** du village, en prières, et que, quand l'attaque a commencé, il s'est enfui et a rejoint Drümhilda et Trandur. En réalité, Swerd a transgressé un tabou car il a une liaison secrète avec Kirine, la cuisinière, qui est issue d'un clan avec lequel il ne peut pas contracter d'alliance matrimoniale. La nuit de l'attaque, il a rejoint Kirine dans une cabane forestière de la forêt qui sépare le fortin de Neunwaal.

### **Le propriétaire minier**

Trandur est le riche propriétaire d'une mine dans les montagnes à l'ouest de Neunwaal. C'est un vieux nain richement vêtu à la barbe poivre et sel. Trandur est descendu pour aller négocier avec la guilde marchande locale afin d'approvisionner sa mine. La veille de l'attaque, lui et son escorte étaient arrivés à Neunwaal. Il a passé la soirée avec Drümhilda la forgeronne à discuter tandis qu'elle travaillait à sa forge, ce qu'elle peut confirmer. Lors de l'attaque, il s'est enfui, couvert par ses gardes du corps qui sont tous morts au combat. Il a fini par retrouver Drümhilda, puis Swerd.

### **Le sorcier**

Si le groupe des PJs contient un sorcier, l'un des individus présent dans l'auberge lui rappelle quelque chose. Il peut se souvenir qu'il s'agit de Jaqen, un sorcier du Collège du Feu d'Andlermagn, avec un jet Complexe sous Mémoriser réussi. Jaqen a entendu parler d'une pierre permettant d'accroître ses pouvoirs magiques et est parti à sa recherche dans les montagnes de Neunwaal. Il en a perdu une partie de sa santé mentale. Jaqen est arrivé à l'auberge la veille de l'attaque mais n'a absolument rien à voir avec. L'aberroc a rapidement corrompu son esprit déjà fragilisé et il est à atteint de folie, Psychose, et ne tient aucun discours cohérent lorsque les PJ l'interrogent. Fouiller sa chambre permet de trouver un bâton de sorcier, et un grimoire du Collège du Feu. Il possède sur lui un fragment d'aberroc et un journal, dans lequel il raconte son histoire. Les dernières pages datent de son séjour dans les montagnes et sont extrêmement confuses. On trouve sur l'une d'entre elles un croquis d'orc uruz. S'il est confronté, il fait une crise de panique, avale le fragment d'aberroc qu'il a sur lui et devient berserker. Il cherche alors à s'enfuir tout en tuant tout le monde sur son passage.

### **L'aubergiste**

Salfalur du clan Krambûrer porte toujours sur lui un trousseau de clefs qui ouvre notamment les portes de l'auberge, l'entrepôt, le coffre dans sa chambre et le puits.

Salfalur arbore un tatouage sur l'épaule droite représentant le blason des dissidents des Krambûr, les Krambûrer...

Dans la chambre de Salfalur se trouve un coffre qui contient une bourse de 75 DA, 50 PA, 38 EO et 12 CO ainsi que la lettre codée suivante :

CVVCSWG EG VQKT

Il s'agit d'un code César (C→A, D→B, E→C, etc). Une fois décodée la lettre dit :

ATTAQUE CE SOIR

Le trousseau de Salfalur permet d'ouvrir le puits mais les PJs peuvent décider de le crocheter. Descendre dans le puits avec une corde permet de trouver un passage souterrain qui semble suivre la route et emmène directement sous le pont surplombant le ravin de la face Nord du col du Bettör.

#### **Les marchands**

Gerbald est un marchand de l'Empire itinérant accompagné d'Alvin son maître caravanier et Jehan un jeune palefrenier. Ils venaient en Ostalkaarf avec une cargaison de tissus et comptaient en repartir avec diverses gemmes. Hélas ils ont été attaqués par une troupe orque et ont tout perdus animaux, marchandises et hommes...

#### **Aberroc**

Ou pierre d'aberration, est un minéral d'origine extra planaire et météoritique. Cette pierre est une forme de manifestation physique de la magie brute issue du royaume d'Arroy Lann. L'aberroc scintille de 8 couleurs, anthracite, aubergine, bleu marine, prune, caramel, grenat, orange et vert nuit. Une quantité non négligeable d'aberroc émane des lunes jumelles, tombant sûr la terre sous forme de météorites.

Effets :

- Perte d' 1 Pt de SAN par jour au contact de la pierre pour toute personne n'étant pas d'alignement LM sauf pour les orcs qui ont droit à un jet de sauvegarde sous POUx4.
- Permet de lancer un sort en dépensant 1D8 PdM de moins que nécessaire. Si le résultat du dé est 1, le possesseur est affecté par la pierre comme s'il avait été la cible du sort de Sorcellerie Décharge Électrique de Rg 1 (1D6 Pts de dégâts). Toutefois, la pierre ne peut abaisser les PdM à dépenser pour un sort à moins de 1.
- une pierre d'aberroc peut contenir un seul et unique sortilège, sans limite de rang de magie, sur le même principe qu'un bâton de mage.
- Ingérée la pierre provoque instantanément la Folie Berserk, Cf le Livre du Monde, chapitre Santé Mentale

Si les PJs accusent Salfalur et innocentent tous les autres avec des preuves, le capitaine Herren les croit. Et il pourrait leur confier afin de le ramener à Ostalkaarf où il pourra être jugé, toutefois Salfalur ne l'entendra pas de cette oreille et tentera de fuir à la moindre occasion.

Les PJs auront le choix soit d'attendre les renforts qui reconstruiront un pont provisoire et traqueront la troupe orque, laissant donc le temps aux PJs de résoudre cette affaire ou bien de trouver un moyen de franchir le ravin afin de relier Ostalkaarf au plus vite mais ils tomberont forcément sur une bande de scouts orcs ou carrément leur avant-garde mais cette voie ne permettrait pas aux PJs de prêter main forte au capitaine Herren...

Après environ un jour et demi de marche les PJs arrivent aux pieds de la cité d'Ostalkaarf, et Borlin pourra manifester son excitation... Pour cela nos PJs seront dans une des deux configurations ci-dessous :

- 1- Si les PJs ont attendus quelques jours au Col du Bettör et ont aidés le Capitaine Herren, le voyage ne sera perturbé que par une escarmouche contre une dizaine d'orcs accompagnés d'un troll de combat. Et il est fort probable que la rumeur concernant les PJs les précède...
- 2- Mais si ce n'est pas le cas, les PJs devront survivre à une embuscade tendue par une bonne centaine d'orcs... Et la rumeur n'aura pas eut le temps d'être diffusée !

Quoi qu'il en soit les PJs arrivent au moment où s'ouvre la séance du conseil des devant désigner le successeur du Thane et époux d'Astar !

Pénétrer dans la cité ne sera pas chose aisée si les PJs ont opté pour l'option 2-, les nains n'admettant pas les simples voyageurs étrangers en leurs murs. En effet seuls les marchands, voyageurs et officiels dûment mandatés, généralement par une lettre de recommandation émise par un chef de clan familial, sont autorisés à y pénétrer.

Pour les autres un faubourg existe à l'extérieur de la cité où se regroupent une partie de la paysannerie locale et les étrangers désireux commercer avec les nains et autres voyageurs.

Il est à noter qu'il sera impossible pour un orc ou un ogre de pénétrer vivant dans la cité ! A moins que la réalisation d'une prophétie soit en cour... mais la rumeur ne s'est pas encore assez propagée !

Toutefois une fois installés dans une des nombreuses auberges du faubourg les PJs recevront un message leur donnant rendez vous dans un lieu isolé, une petite place excentrée, sur l'heure...

S'y rendre obligera les PJs à se frotter aux malfrats locaux et une belle bagarre devrait s'en suivre... Bardin et Manawyddan attendent les PJs au lieu de rendez-vous. Dans un premier temps sur ses gardes Bardin interrogera les PJs puis leur proposera de rentrer dans Ostalkaarf via un chargement de tonneaux. Manawyddan restera caché en embuscade se laissant seulement apercevoir. Si les PJs acceptent ils pourront rentrer illégalement dans la cité naine. Le chargement de tonneaux sera livré dans les caves des appartements du Thane où Bardin les rejoindra et les conduira vers Astar, les PJs sont bons pour quelques courbatures et bosses et la perte d'1D3 PdV si un jet sous POUx2 est manqué...

Les livreurs étant un peu maladroit, les tonneaux sont particulièrement chahutés !

Bardin viendra alors les délivrer de leurs cocons de bois et les conduira à la Grande Salle du Conseil où leur arrivée

provoquera un énorme tumulte... Quoi des étrangers ici, avec qui plus est des non-nains, scandale !

Si l'option 1- a été privilégiée, l'arrivée des PJs déclenche des mouvements de foule dans les faubourgs d'Ostalkaarf, suite à la diffusion de la rumeur, obligeant la garde à intervenir...

La garde ne saura pas trop comment réagir face à ces étrangers que sont les PJs mêlant méfiance et circonspection à une vive curiosité et des élans de joie... le tout accompagnant les PJs jusque dans la cité, ainsi franchir les portes se fera sans même s'en rendre compte...

Toutefois la confiance inspirée par les PJs ne sera pas sans contrôle, et tous les non-nains ne possédant aucun gage nain ou lettre de marque seront désarmés, et s'il se trouve un orc ou un ogre leurs mains seront entravées de solides chaînes !

Les PJs seront transportés par la foule en liesse jusqu'à l'entrée de la salle du conseil des ... Suivis par un étrange nain encapuchonné accompagné d'une haute silhouette également encapuchonnée...

Là Durak III Danridum pressé par les prétendants, Kragun Krambûrer et Orzard Gründorum doit décider à qui revient légitimement la main de sa fille Astar, le bouclier n'étant pas retrouvé, il se trouve dans l'obligation de choisir l'un des prétendants lors de la séance du conseil.

Dans la grande salle, tous les clans sont rassemblés. Le Thane ainsi que le roi d'Ostalkaarf, en qualité d'observateur, entendent les deux prétendants, mais ils doivent faire taire Astar qui manifeste bruyamment son désaccord. C'est à ce moment que les PJs poussés par la foule devront dévoiler le Bouclier...

Que les PJs aient pris l'option 1- ou 2-, en suivra un immense tumulte et d'âpre discussion entre les protagonistes, laissant s'exprimer les ressentiments et conduisant toute l'animosité entre les différentes parties, à exploser et voir quelques armes sortir de leurs fourreaux. C'est là que le Thane et le Roi interviendront et feront régner le silence avant de sommer les PJs de s'expliquer...

Les PJs devront alors parler et expliquer leur périple, un PJ nain devra réussir un jet sous Éloquence afin d'être crédible et de ne pas déclencher de bataille rangée, un PJ non-nain devra lui réussir un jet sous la même compétence avec un malus Difficile, ou Délicat s'il s'agit d'un hobbit. Un orc ou un ogre s'exprimant déclenchera immédiatement l'hostilité d'une grande partie de l'assemblée ! A moins de parvenir à faire une réussite critique au même jet...

Ils prendront donc la parole afin de narrer les exploits de leur périple ! C'est alors que Bardin se manifestera accompagné de son ami Manawyddan l'elfe, ajoutant et complétant la saga des PJs et illustrant par son amitié avec Manawyddan sa filiation directe avec Orgrim le Pacificateur ! et Astar interviendra également pour confirmer les propos des PJs et les compléter.

Durant cette intervention les PJs devraient remettre le bouclier à Astar, leur commanditaire. Ainsi, selon la loi naine, elle pourra désigner son futur époux.

S'ensuivra un nouveau tumulte et de nouvelles démonstrations d'hostilité partagée puis le vieux Thane fera régner le silence et déclarera solennellement que la prophétie s'est réalisée et demandera la permission au Roi d'Ostalkaarf d'inscrire l'événement dans le Grand Registre des Chroniques Naines.

C'est durant ce temps tumultueux que le fantôme de Borlin fera une dernière apparition dans un coin de la salle où les PJs pourront fugacement l'apercevoir les saluant avant qu'il tire sa révérence, ne laissant qu'un courant d'air froid parcourir la salle...

S'ensuivront une semaine de liesses et fêtes populaires suivies de trois jours de festivités pour le mariage de la princesse Astar et du Prince Bardin...

Les PJs y auront une place d'honneur et seront justement récompensés, à l'appréciation du MJ et des informations qu'ils pourront fournir au sujet de Fort en vue de sa reconquête. Les noms des PJs seront inscrits dans le Grand Livre des Bienfaiteurs des Nains et ils seront célébrés à tout jamais. Les PJs orcs ou ogres se verront tatoué d'une magnifique rune naine calligraphiée sous l'œil droit, voulant dire "Bénéficie de l'amitié des nains" !

Le clan se préparera pour une longue campagne de recouvrement de leurs terres et se mettront en mouvement un an jour pour jour après le mariage d'Astar et Bardin et finiront par reprendre possession de Fort !

Si les PJs ont choisi une autre solution. Astar sera mariée de force au possesseur du bouclier qu'elle fera assassiner quelques mois plus tard... Elle sera condamnée à mort mais choisira l'exil. Bardin, fou de tristesse, fera le même choix. Les deux amants partiront trouver une mort glorieuse dans les contrées hostiles de Troos.

## L'expérience

Les points d'expérience sont à la discrétion du MJ, mais on peut compter sur quelques bases :

- Accomplir le scénario intégralement 750 XPs
  - Survivre à l'introduction du scénario : 75 XPs
  - Retrouver la cité perdue de Fort Kérim et le Bouclier des Kérim : 75 XPs
  - Rétablir les anciens équilibres dans les bas-fonds de Losaz : 100 XPs
  - Permettre le repos de l'âme du fantôme de Borlin : 25 XPs
- Jusqu'à 50 XPs pour chaque PJ selon les actes et réussites de chacun...

De plus chaque PJ se verra attribuer jusqu'à 33 points de Destin selon les actes et la piété de chacun.

-FIN-

## Les PNJs

### Rabatteurs, Scouts, 20-40 ans environ (N), Niv. 4

FOR 13 CON 12 TAI 11 INT 11 POU 12 DEX 14 CHA 11 (1M69 pour 70 kg)  
 Armure 2 points de cuir rigide sur abdomen et poitrine + 1 pt sur les membres et la tête (matelassé) – *Armure Nulle* –  
 PdV : 14 PdM : 12 FAT : 25%

<i>Arme au choix</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>portée</i>
Épée courte crit:13%	70%	40%	1D6+1+1D4	10	
Arc composite	70%	-	1D8+2+1D2	6	180m
Dague crit:14%	90%	40%	1D4+2+1	9	20m

*Traque Humanoïdes* : Critiques +3% ; Dg. +2 : 1 PdM.  
*Compétences* : Chercher 65% ; Crocheter 75% ; Escalader 55% ; Dissimuler 40% ; Esquiver 35% ; Evaluer 55% ; Jeu 85% ; Matraquer 25% ; Ecouter 30% ; Mvt silencieux 55% ; Pister 70% ; Embuscade 30% ; Voir 35% ; Sauter 20% ; Lancer 50%  
*Langages* : (Parler) - Commun 70%  
*Possessions* : 4 DC, 5 SA, 2 DA

### Chiens, molosses (Canidé), N

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 4 POU 10 DEX 11 Vit. de dépl. : 8-20-40 m/Rd PdV : 16 Armure : -  
*Armes* ATT PAR Dégâts  
 Morsure 75% - 1D8+1+1D4  
*Compétences* : Écouter 85% ; Chercher 75% ; Pister 95% ; Sentir 90% ; Esquiver 45% ; Sauter 50% ; Visée Précise 65%

### "Chasseur", Baron Geralt d'Hatzer, Noble, 31 ans, Niv. 19, (N)

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 14 POU 15 DEX 16 CHA 14 SAN 0 (1M78 pour 82 Kg)  
 Armure 1 point sur les jambes (cuir) + 4 pts sur les bras (cuir clouté) + 10 pts sur l'abdomen et la poitrine (brigantine)  
 – *Armure Moyenne -17%* – PdV : 28 PdM : 15 FAT : 30%

<i>Arme</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>Portée</i>
Épée longue crit. 22%	170%	115%	1D10+1+1D4	12	
Épieu	105%	50%	1D8+2+1D4	8	
Arbalète M. de maître	95%	30%	2D6+4	9	7/45/68/90m

Hab. Spéc. *Furia* : JS +15% et +4 dg contre les humanoïdes, 1 PdM ; Visée Précise 95%. Folie :  
*Note* : ce jeune noble a sombré dans la folie et n'a qu'une seule passion... la chasse ! Blasé de chasser les animaux, il a décidé de chasser l'humanoïde... c'est ainsi qu'il fait enlever, de façon régulière, des voyageurs pour assouvir sa passion...  
 Sa folie lui a fait contracter une *Folie Meurtrière* : besoin de tuer, de sentir l'odeur du sang. Bonus de 10 PdV lors de ses crises de tuerie et son Bonus de Dégâts augmente à 1D6. Insensible à la FAT.  
*Compétences* : Esquiver 75% ; Mvt Silencieux 90% ; Pister 150% ; Se Cacher 115% ; Embuscade 95%, Éloquence 80% ; Natation 85% ; Jeu 95% ; Équitation 95% ; Juridisme 70% ; Orientation 125% ; Mythes & Sagas 40% ; Con. de la Guerre 50% ; Voir 90% ; Écouter 90%  
*Langages* : (Parler/Lire/Écrire) - Commun 100%  
*Possessions* : 20 SA, 50 DA, 10 EO, 8 CO, bijoux (40 EO), armes et armure, cheval de selle et équipement

### Haupteldier, 26 ans, Escroc (Voleur) Niv. 11

*Comp.* : Donjuanisme 70% ; Éloquence 80% ; Marchander 80% ; Crocheter 80% ; Parler Commun 90% ; P. Orgien 50% ; ...  
*Possessions* : vêtements nobles, bottes, cape, 56 DA, 5 EO, épée longue, dague, cheval de selle avec équipements pour voyage, un coffre avec un message codé et une lettre de change naine de 100 CO, sac à dos, outre en cuir (1,5l), briquet et amadou, bol et couverts en bois, gamelle, couverture.  
*Note* : Beau parleur et imbu de sa personne, il se fait passer pour un aventurier spécialisé dans l'exploration de ruines anciennes.

### Swarl Danridum du Clan Kérim "garde du corps d'Astar", guerrier nain niv. 21, 67 ans, (LN)

FOR 24 CON 19 TAI 6 INT 12 POU 12 DEX 15 CHA 10 (1M35 pour 90kg)  
 Armure 5 pts sur les jambes et les bras (dacyrienne) + 14 pts sur l'abdomen et la poitrine (maille azer) + 12 pts sur la tête (heaume) – *Armure Moyenne -20%* – PdV : 41 PdM : 12 FAT : 50%

<i>Arme</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>
Dûmgrist de maître	200%	110%	2D6+3+1D8	14

Cestus Lourd 200% 90% 1D4+2+1D8 8  
 2 ATT/Rd - Visée Précise 100%, Coup Puissant 100% ; Dûmgrist réduit de 3 PdA l'efficacité des armures, hors enchantements  
*Compétences* : Esquiver 55% ; Se cacher 50% ; Écouter 90% ; Évaluer 200% ; Chercher 90% ; Voir 90% ; Embuscade 75% ;  
 Équitation (poney) 95% ; Con. de la Guerre 85 % ; Con. de la Roche 85% ; Jeu 135% ; Juridisme 95% ; Sens Souterrain 95%  
*Langages* : (Parler) – Orgien 95% ; Commun 75%  
*Possessions* : 20 SA, 10 DA, 2 EO, 1 CO, fibules et broches de barbe en or, arme et armure

### Brigands, 20-40 ans environ (NM-CN), Voleurs Niv. 4 (ou 8 pour le chef de bande)

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 13 (15) CHA 10

Armure 2 points de cuir épais sur abdomen et poitrine + 1 pt de tissu rembourré sur les membres et la tête

– Armure Légère -03% – (1 M71 à 1M75 pour 70 à 83 kg) PdV : 15 (19) PdM : 11 FAT : 25%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Masse légère	75% (100%)	30% (40%)	1D8+1+1D4	8	
Fauchon	75% (100%)	40% (40%)	1D8+3+1D4	12	
Kukri	75% (100%)	40% (40%)	1D6+1+1D4	8	
Arbalète M.	60% (95%)	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Hab. Spéciale : Esquive Réflexe 25%, Vit. De Dépl. +1/3, 3 PdM (ou 45% ; Vit. De Dépl. +2/3 ; 3 PdM) ; Attaque à la masse réduit de 3 PdA la protection adverse

*Compétences* : Chercher 55% (ou 70%) ; Crocheter 55% ; Escalader 50% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 30% (ou 70%) ; Evaluer 45% ; Jeu 80% ; Matraquer 25% ; Ecouter 35% ; Mouvement silencieux 45% (ou 70%) ; Pickpocket 60% (ou 115%) ;

Eloquence 30% ; Voir 55% (ou 70%) ; Sauter 30%

*Possessions* : 4 DC, 5 DA, 10 EO (30 EO)

### Mikken Zelin, Chevalier de la Lumière, seigneur runique niv. 24, 34 ans, (LB)

FOR 19 CON 16 TAI 14 INT 13 POU 20 DEX 14 CHA 12 (1M82 pour 99 Kg)

Armure 15 pts de plaques (+2 d'alliage blanc) sur tout le corps et la tête et 12 pts de B. Lormyrien sur bras gche, poitrine et tête

– Armure Lourde -50%– PdV : 44 PdM : 20 FAT : 42%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée Bâtarde +2 d'alliage blanc, crit. 22%	170%	115%	1D10+3+1D6	15
Marteau de Guerre	125%	70%	1D6+3+1D6	10
B. Lormyrien	95%	110%	1D6+1D6	12

Hab. Spé. : Imposition des mains (8 PdV / 4PdM) ; Détection du Mal ; Rage face au mal (+10% / +4 aux dégâts / 2 PdM) - Coup Puissant 95%, Combat à 2 Armes 75%

*Compétences* : Esquiver 75% ; Cérémonie 80% ; Chercher 45% ; Eloquence 70% ; Equitation 100% ; Voir 80% ; Embuscade 85% ; Con. de la Guerre 120 % ; Con. Mythes et Sagas 85% ; Jeu 75% ; Premiers Soins 35%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) – Commun 100% ; Haut Elfique 50%

*Possessions* : 18 DA, 7 EO, 5 CO, armes et armure

*Sorts* : Anathème 80%, Bénédiction d'arme 75%, Blessure superficielle 80%, Bouclier de la foi 85%, Injonction 80%, Protection contre le Mal 85%, Sommeil 75%



### Chevaliers de la Lumière, templiers niv. 5, 26 ans, (LN)

FOR 13 CON 12 TAI 13 INT 14 POU 16 DEX 11 CHA 11 (1M78 pour 82 Kg)

Armure 5 pts sur les jambes, les bras, l'abdomen et la poitrine (dacyrienne) + 12 pts sur la tête (heaume) et 12 pts de B.

Lormyrien sur bras gche, poitrine et abdomen – Armure Légère -14%– PdV : 15 PdM : 17 (ou 15) FAT : 25%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Morgenstern	85%	35%	1D10+2+1D4	9
B. Lormyrien	25%	80%	1D6+1D4	12

Visée Précise 30%

*Compétences* : Esquiver 15% ; Se cacher 30% ; Cérémonie 45% ; Eloquence 60% ; Equitation 70% ; Voir 60% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 15 % ; Con. des Plantes 45% ; Premiers Soins 35%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) – Commun 100% ; Haut Elfique 45%

*Possessions* : 3 SC, 18 DC, 8 DA, armes et armure

*Sorts* : Anathème 80%, Bénédiction d'arme 75%, Bouclier de la foi 85%

**Chevaliers de la Lumière, guerriers (arbalétriers et hommes d'armes) niv. 2, 25 ans environ, (LN-NB)**

FOR 14 CON 12 TAI 13 INT 11 POU 13 DEX 11 CHA 10 (1M77 pour 88 Kg)

Armure 8 pts sur les jambes, les bras, l'abdomen et la poitrine (écailles) + 10 pts sur la tête (casque)

– Armure Moyenne -32%– PdV : 14 PdM : 13 FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Glaive crit. 13%	75%	35%	1D8+2+1D4	11	
Langue de Bœuf	75%	20%	1D12+1+1D4	10	
Arc long	65%	-	1D8+2+1D2	7	90m 1att/Rd

Visée Précise 50%, Coup Puissant 25%

Compétences : Esquiver 15% ; Se cacher 30% ; Chercher 45% ; Jeu 60% ; Equitation 50% ; Voir 40% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 10 %

Langages : (Parler) – Commun 70%

Possessions : 3 SC, 18 DC, 8 DA, armes et armure

**Orcs Piltowni, 24 ans environ, guerriers Niv. 5, (N-NM-CN)**

FOR 13 CON 13 TAI 8 INT 10 POU 9 DEX 13 CHA 5 (1M54 pour 52 Kg)

Armure 2 points sur les jambes (cotte de cuir rigide), 5 pts de dacyrienne sur l'abdomen, la poitrine et les bras + 10 pts sur la

tête (casque) + targe bras gche et poitrine – Armure Moyenne -24%– PdV : 15 PdM : 9 FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	
Cimeterre crit. 13%	75%	30%	1D8+3+1	12	
Masse d'armes	75%	40%	1D10+1+1	10	
Epieu de guerre	75%	30%	1D10+1+1	10	
Targe	20%	70%	1D4+1	10	
Arc (barbillon)	60%	-	1D8+1+1	5	portée 80m

Coup Puissant 35% ; Parade Meurtrière 30% ; Attaque à la masse réduit de 3 PdA la protection adverse

Compétences : Esquiver 45% ; Se cacher 50% ; Ecouter 45% ; Sentir 50% ; Mouvement silencieux 45% ; Chercher 60% ; Voir 50% ; Natation 35% ; Pister 50% ; Equitation 65% ; Sens Souterrain 70%

Langages : (Parler) - Mooryc 70%, Yuric 30%

Vision dans le noir en N&amp;B jusqu'à 35 m

**Usktröll Kraagh, Troll de combat de Troos (CM)**

FOR 37 CON 20 TAI 40 INT 6 POU 13 DEX 10 CHA 3 (3M14 pour 403 Kg)

Armure 3 points de peau + 12 pts de plaques sur abdomen, poitrine et tête + 10 pts de brigandine sur les jambes et les bras

PdV 45 PdM 13

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Griffes	85%	40%	1D6+4D6	-
Morsure	50%	-	1D8+2D6	-
Maillet d'Ogre	85%	40%	2D8+2+4D6	16
Hallebarde	85%	50%	3D6+4D6	10

Deux ATT par rounds : Griffé + Griffé ou Massue ; une seule en employant la Morsure ; Attaque au Maillet réduit de 3 PdA la protection adverse

Compétences : Mouvement silencieux 30% ; Se cacher 30% ; Embuscade 55% ; Nager 15% ; Chercher 25% ; Ecouter 20% ; Sentir 35% ; Voir 15%

Langages : (Parler) – Yuric 36%, Mooryc 25%

Note : régénèrent 2 PdV par rd. Mais incapables d'user de régénération contre des dégâts de feu ou d'acide. Un membre tranché repousse en 3D6 minutes ou est fixé en 1 minute s'il est accolé à la blessure.

**Orcs Uruz, Guerriers niv. 6, 28 ans, (N-NM-CN-CM)**

FOR 20 CON 16 TAI 18 INT 5 POU 9 DEX 11 CHA 4 (2M03 pour 150 Kg)

Armure 12 points sur l'abdomen et la poitrine (plaques) + 2 pts de fourrure sur les jambes, 0 sur la tête + targe bras gche et tête

– Armure Moyenne -20%– PdV : 23 PdM : 9 FAT : 38%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Pic de Guerre	90%	35%	1D8+1+2D6	10
Couperet crit 13%	80%	55%	1D8+3+2D6	12
Targe	25%	75%	1D4+2D6	10

Combat à deux armes 50% ; Coup Puissant 50%

Compétences : Esquiver 45% ; Se cacher 55% ; Ecouter 45% ; Mouvement silencieux 55% ; Chercher 40% ; Voir 50% ; Sentir 50% ; Natation 20% ; Pister 60% ; Equitation 70%

Langages : (Parler) - Mooryc 40%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

### **Kragun Krambûrer du Clan Kérim "Héritier de la famille Krambûrer et prétendant au titre de Thane des Kérim", noble nain niv. 15, 38 ans, (LM)**

FOR 19 CON 18 TAI 6 INT 14 POU 15 DEX 14 CHA 12 (1M35 pour 85kg)

Armure 11 pts sur les jambes et les bras, l'abdomen et la poitrine (Brigandine de maître) + 12 pts sur la tête (heaume)

– Armure Moyenne -32%– PdV : 32 PdM : 15 FAT : 42%

Arme Att Par Dégâts PdA

Épée longue de maître crit 16% 110% 90% 1D10+2+1D6 12

Marteau de Guerre 100% 50% 1D6+3+1D6 10

Furia vs humanoïdes : JS +15%, DG +4 - Visée Précise 100% ; Marteau de Guerre efficacité des armures /2, hors enchantements

Compétences : Esquiver 50% ; Culbuter 50% ; Se cacher 50% ; Écouter 70% ; Évaluer 150% ; Chanter 90% ; Voir 70% ; Embuscade 65% ; Équitation (poney) 105% ; Con. de la Guerre 75 % ; Con. des Mythes & Sagas 85% ; Con. de la Roche 90% ; Jeu 130% ; Juridisme 120% ; Sens Souterrain 85% ; Éloquence 75% ; Marchander 100%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) – Orgien 100% ; Commun 65%

Possessions : 27 SA, 83 DA, 19 EO, 13 CO, 3 gemmes, fibules et broches de barbe en or, bague nobiliaire en or, arme et armure

Note : Kragun et sa famille ont fait fortune en s'orientant vers le commerce et le négoce florissant d'Ostalkaarf. A l'heure actuelle il domine la guilde des marchands. Kragun est un intrigant cupide et prêt à tout pour obtenir ceux qu'il désire, qui projette d'épouser Astar Danridum pour assouvir sa soif de pouvoir et accroître sa richesse. Il cherchera à négocier ou à éliminer les personnages selon les opportunités qui se présenteront à lui...

### **Guerriers nains Krambûrer du Clan Kérim niv. 5, 30-40 ans environ, (LN-LM-N-NB)**

(Entre parenthèses valeurs du sergent Öthen, guerrier niv. 18)

FOR 21(22) CON 17(19) TAI 6 INT 10(12) POU 11 DEX 10 CHA 9 (1M33 pour 86kg)

Armure 3 pts sur les jambes et les bras (fourrure) + 12 pts sur l'abdomen, la poitrine et la tête (plaque et heaume)

– Armure Moyenne -26%– PdV : 25 (40) PdM : 11 FAT : 40%(49%)

Arme Att Par Dégâts PdA Portée

Glaive crit. 13%(17%) 75%(115%) 65%(100%) 1D8+2+1D6 11

Marteau de Lucerne 85%(110%) 40%(60%) 1D10+2+1D6 10

Arbalète Moy. 65%(100%) - 2D6+4 8 90m 1att/5Rd

Visée Précise 50%(80%), Coup Puissant 55%(75%) (+2Att/Rd) ; Marteau : armures PdA/2

Compétences : Esquiver 35% ; Se cacher 30% ; Écouter 45%(70%) ; Évaluer 60% ; Chercher 50% ; Voir 40%(65%) ; Sens Souterrain 70% ; Embuscade 45% ; Équit. (poney) 65%(100%) ; Con. de la Guerre 20 %(60%) ; Jeu 55% ; (Éloquence 70%)

Langages : (Parler) – Orgien 70%(85%) ; (Commun 50%)

Possessions : 20 SA, 10 DA, 2 EO, bijoux de barbe en argent, armes et armure

### **Hizûr, Araknide, contrôle Bordesk, (CM)**

FOR 24 CON 25 TAI 24 INT 13 POU 18 DEX 20 CHA 7

Armure 4 points de chitine sur le corps et les pattes ; 1 point sur sur la poitrine, les bras et la tête

– Armure Nulle -00%– PdV : 40 PdM : 18 FAT : 49%

**Sorts** : Armure de Mage 80%, Aspersion Acide 75%, Brume de Dissimulation 85%, Charme Personne 85%, Contact Glacial 75%, Décharge Électrique 70%, Frayeur 80%, Hypnose 70%, Manipulation à Distance 80%, Projectile Magique 80%, Rayon Affaiblissant 70%, Rayon de Givre 75%, Sommeil 80%

Possessions : 567 SC, 214 DC, 111 SA, 845 DA, 18 EO, 3 CO

Cf. Le Bestiaire...

### **Fantôme de Borlin (LN)**

FOR 7 CON 1 TAI - INT 15 POU 1 DEX 13 CHA 18

Armure 0 point – Armure Nulle -00%– PdV : 13 PdM : 20 FAT : -%

Arme Att Par Dégâts PdA Portée

Toucher 100% - 1D4 -

Epieu de guerre 100% 50% 1D10+1 10

Cri 100% - spécial

Un scénario pour -JRJR- par Abel.

Visée Précise 65%

Compétences : Orientation 75% ; Juridisme 75% ; Con. des Mythes & Sagas 75% ; Con. de la Guerre 75% ; Con. des Esp. Viv. 75% ; Con. des Plantes 75% ; Jeu 75% ; Mémoriser 75% ; Évaluer 75%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) – Orgien 150% ; Commun 45% ; Syndarynn 30%

Cf. Le Bestiaire...

### Squelette d'Horik le dernier des Grands Capitaines des Kérims (LM)

FOR 22 CON 18 TAI 7 INT 1 POU 1 DEX 16 CHA 1

Armure 10 points sur tout le corps de côte de maille de maître – Armure moyenne -30% Non retenue –

PdV : 52 PdM : 13 FAT : -%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Poings	125%	-	1D3+1D8	-	
Dumgrist de maître +3 crit 30%	200%	200%	2D6+5+1D8	17	
Épée longue de Ksareen crit 50%	200%	200%	1D10+1+1D8	13	
B. Orgien	150%	150%	1D8+1D8	16	

– 3 Att/Rd - Visée Précise 150%, Combat à deux armes 150%, Parade Meurtrière 150% ; Dumgrist : armures -3 PdA, hors enchantements –

Compétences : Esquiver 85% ; Matraquer 95% ; Équitation 95% ; Escalader 75% ; Lancer 85% ; Sauter 75%

Langages : (Parler) – Orgien 100%

Cf. Le Bestiaire...

### Momies des Thanes du Clan Kérim (LM)

FOR 44 CON 32 TAI 6 à 8 INT 13 POU 1 DEX 9 CHA 1

Armure 13 points sur tout le corps d'armure de plaque de maître + 3 PdA de peau parcheminée – Armure lourde -50% Non retenue –

PdV : 64 à 68 PdM : 13 FAT : -%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Poings	100%	-	1D3+3D6+4D6	-	
Arme	100%	50%	Var.+3D6+4D6	Variable	

Furia vs humanoïdes : DG +6 - Visée Précise 100%

Compétences : Matraquer 45% ; Cordes & Rouages 45% ; Équitation 45% ; Escalader 45% ; Lancer 45% ; Sauter 45%

Langages : (Parler) – Orgien 100%

Cf. Le Bestiaire...

### Orcs, Cavalier Chauve-souris, Niv. 12, 29 ans environ, (NM)

FOR 17 CON 15 TAI 9 INT 10 POU 12 DEX 16 CHA 5

(1M60 pour 70 Kg)

Armure 2 points sur les jambes (cotte de cuir épais), 9 pts de mailles sur l'abdomen, la poitrine et les bras + 10 pts sur la tête (casque) + targe bras gche et poitrine – Armure Moyenne -24% –

PdV : 27 (28) PdM : 9 (14) FAT : 31%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Cimeterre crit 18%	130%	90%	1D8+3+1D4	12	
Epieu de guerre	125%	30%	1D10+1+2D6	10	
Arbalète Moy.	110%	-	2D6+4	8	90m 1 att/5Rd

Furia +3 dg contre humanoïdes et +15%, 1PdM/Rd ; Coup Puissant 75%

Compétences : Esquiver 65% ; Orientation 90% ; Ecouter 55% ; Mouvement silencieux 55% ; Chercher 60% ; Voir 60% ; Juridisme 35% ; Pister 90% ; Equitation 115% ; Equilibre 75% ; Con. de la Guerre 50% ; Con. des Esp. Viv. 55% ; Con. des Plantes 55% ; Sentir 70% ; Navigation Aérienne 75% ; Diriger Créature Ailée 85%

Langages : (Parler) - Mooryc 70%, Yuric 30%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

### Chauve-souris Géante, (N)

FOR 25 CON 14 TAI 29 INT 3 POU 11 DEX 16

Vit. de déplacement : 1 ou 42m en vol /Rd PdV : 32

Armure : 3 pts de fourrure et de cuir + 5 pts de dacyrienne sur la tête, l'abdomen et le poitrail

Tableau des Localisations : Voir le Bestiaire

Armes	ATT	PAR	Dégâts
Morsure	65%	-	1D8+2+2D6+infect.
Griffes	85%	-	1D6+2D6

2 Att/Rd sauf si montée, 1 Att/Rd.

Toute morsure infligée par ces créatures s'infectera si elle n'est pas soignée correctement, c'est-à-dire à l'aide d'arbousier, de gesundheit ou de myrte. Cette infection bénigne s'appelle le Pus Noir, sa VIR est de 15+1D4. Sa latence est d'1D24 heures. Cette maladie inflige 1D3 points de dégâts supplémentaires par palier, de plus si elle inflige une Blessure Majeure ou plus à un aventurier en plusieurs jours, celui-ci se verra infliger une blessure majeure de type perte de membre ou organe.

*Compétences* : Mouvement Silencieux 90% ; Chercher 55% ; Se Cacher 75% ; Esquive 70%

### **Orzard Gründorum du Clan Kérim "Héritier de la famille Gründorum et prétendant au titre de Thane des Kérim", noble nain niv. 16, 44 ans, (LN)**

FOR 22 CON 18 TAI 7 INT 12 POU 14 DEX 13 CHA 13 (1M43 pour 94kg)

Armure 14 pts sur les jambes et les bras, l'abdomen et la poitrine (maille azer) + 13 pts sur la tête (heaume de maître) + 16 PdA bouclier bras gche poitrine, abdomen et jambes

– Armure Moyenne -20%–	PdV : 36	PdM : 14	FAT : 44%		
<i>Arme</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	
Dumgrist de maître	120%	100%	2D6+3+1D8	14	
Marteau de Guerre	110%	55%	1D6+3+1D8	10	
B. Orgien	50%	100%	1D6+1D8	16	

*Furia* vs humanoïdes : JS +15%, DG +4 - Visée Précise 100% ; Marteau de Guerre efficacité des armures /2, hors enchantements – Dumgrist : armures -3 PdA

*Compétences* : Esquiver 50% ; Culbuter 75% ; Se cacher 40% ; Écouter 75% ; Évaluer 180% ; Chanter 70% ; Voir 75% ; Embuscade 70% ; Équitation (poney) 115% ; Con. de la Guerre 95 % ; Con. des Mythes & Sagas 80% ; Jeu 140% ; Juridisme 100% ; Sens Souterrain 95% ; Éloquence 85%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) – Orgien 100% ; Commun 45%

*Possessions* : 35 SA, 67 DA, 9 EO, 10 CO, fibules et broches de barbe en or, bague nobiliaire en or, arme et armure

*Note* : Combattant aguerrri par de longues luttes contre orcs et ogres des montagnes d'Ostalkaarf, il est devenu un capitaine reconnu du royaume nain. Orzard pense qu'il est à nouveau temps pour lui et sa famille de reprendre la tête du clan. Il est accompagné par 5 guerriers et amis de longue date qui lui sont totalement dévoués et fidèles, en plus de ses soldats.

### **Guerriers nains Gründorum du Clan Kérim, Fidèles d'Orzard, niv. 14, 38-46 ans environ, (LN)**

FOR 21 CON 18 TAI 6 INT 11-14 POU 12 DEX 13 CHA 9 (1M33 pour 88kg)

Armure 9 pts sur les jambes et les bras (maille) + 12 pts sur l'abdomen, la poitrine et la tête (plaque et heaume) + 16 PdA bouclier bras gche poitrine, abdomen et jambes

– Armure Moyenne -26%–	PdV : 36	PdM : 12	FAT : 44%		
<i>Arme</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>Portée</i>
Hache de Bataille	105%	95%	1D8+2+1D6	10	
Marteau de Guerre	105%	60%	1D6+3+1D6	10	
B. Orgien	50%	100%	1D6+1D6	16	
Arbalète Moy.	115%	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Visée Précise 70%, Coup Puissant 65% ; +2Att/Rd ; Marteau : armures PdA/2

*Compétences* : Esquiver 35% ; Se cacher 30% ; Écouter 65% ; Évaluer 60% ; Chercher 50% ; Voir 60% ; Sens Souterrain 70% ; Embuscade 45% ; Équitation (poney) 75% ; Con. de la Guerre 50 % ; Jeu 55% ; Éloquence 50%

*Langages* : (Parler/Lire/Ecrire) – Orgien 80% ; Commun 35%

*Possessions* : 21 SA, 25 DA, 5 EO, bijoux de barbe en argent, armes et armure

*Note* : Ce sont les 5 guerriers aguerris et amis de longue date d'Orzard, ils lui sont d'une fidélité à toute épreuve et iront jusqu'au sacrifice ultime pour lui ! Seuls 2 sont arbalétriers.

### **Guerriers nains Gründorum du Clan Kérim niv. 5, 30-40 ans environ, (LN-LM-N-NB)**

FOR 21 CON 17 TAI 6 INT 10 POU 11 DEX 10 CHA 9 (1M33 pour 86kg)

Armure 3 pts sur les jambes et les bras (fourrure) + 12 pts sur l'abdomen, la poitrine et la tête (plaque et heaume)

– Armure Moyenne -26%–	PdV : 25	PdM : 11	FAT : 40%		
<i>Arme</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>Portée</i>
Masse d'Arme	75%	65%	1D10+1+1D6	11	
Marteau de Lucerne	85%	40%	1D10+2+1D6	10	
Arbalète Moy.	65%	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Visée Précise 50%, Coup Puissant 55% ; Masse d'Arme : armures -3PdA - Marteau : armures PdA/2

*Compétences* : Esquiver 35% ; Se cacher 30% ; Écouter 45% ; Évaluer 60% ; Chercher 50% ; Voir 40% ; Sens Souterrain 70% ; Embuscade 45% ; Équitation (poney) 65% ; Con. de la Guerre 20% ; Jeu 55%

*Langages* : (Parler) – Orgien 70%

*Possessions* : 20 SA, 10 DA, 2 EO, bijoux de barbe en argent, armes et armure

### Garde prévôtale, Guerriers, 20-30 ans, Niv. 3, (LB – LN – LM)

FOR 13 CON 12 TAI 13 INT 10 POU 13 DEX 12 CHA 9 (1M76-80 pour 70-90 Kg)

Armure 5 points bras, abdomen et poitrine (Jaque frappée des armoiries impériales), 1 pt de pantalon cuir et 10 pts de casque à nasal + 12 pts bouclier bras gche + 2 autres localisations

– Armure Moyenne -18% – PdV : 15 PdM : 13 FAT : 25%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Épée courte crit:11%	65%	40%	1D6+1+1D4	11	
Hallebarde	65%	30%	3D6+1D4	10	
Plommée ou matraque	65%	30%	1D8+1+1D4 ou 1D6+1D4	9 ou 6	
B. lormyrien	30%	65%	1D6+1D4	12	
Arbalète moyenne 1Att/5Rd	60%	-	2D6+4	6	6/45/68/90m

Coup Puissant 25% ; Parade Meurtrière 25% ; Attaque à la masse réduit de 3 PdA la protection adverse

*Compétences* : Embuscade 40% ; Équilibre 35% ; Escalader 30% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 35% ; Évaluer 45% ; Se cacher 30% ; Sauter 25% ; Ecouter 35% ; Jeu 50% ; Mémoriser 30% ; Mouvement silencieux 35% ; Éloquence 35% ; Équitation 50% ; Chercher 45% ; Voir 40% ; Pister 25%

*Langages* : (Parler) - Commun 75%

*Possessions* : 5 SC, 12 DC, 2 SA, 2 DA, armes et armure, cape à capuche



### Drilles, Hommes de mains de la Cour des Miracles, 35-45 ans environ (NM-CN), Guerriers Niv. 8

(Entre parenthèse sous l'effet de l'alpharacine, les drilles seront bruyamment euphoriques et joyeux)

FOR 13 (18) CON 13 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 13 CHA 10 1 M71 à 1M75 pour 70 à 83 kg

Armure 2 points de cuir épais sur abdomen et poitrine + 1 pt de tissu rembourré sur les membres et la tête

– Armure Légère -03% – PdV : 22 (27) PdM : 11 FAT : 29% (79%)

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Masse légère	100%	50%	1D8+1+1D4(ou +6)	8	
Fauchon crit 15%	100%	75%	1D8+3+1D4(ou +6)	12	
Pic de guerre	100%	50%	1D8+1+1D4(ou +6)	10	
Poing / cestus lourd	110%	55%	1D4+2+1D4(ou +6)	8	
Fronde	95%	-	2D6+2	1	120m 1att/Rd

Hab. Spéciale : 2 Att/Rd ; Visée Précise 40%, Coup Puissant 50% ; Attaque à la masse -3 PdA à la protection adverse ; Attaque au pic PdA/2

*Compétences* : Chercher 70% ; Crocheter 50% ; Escalader 50% ; Dissimuler 60% ; Esquiver 50% ; Evaluer 55% ; Jeu 80% ; Matraquer 75% ; Ecouter 35% ; Mouvement silencieux 75% ; Con. de la Guerre 35% ; Eloquence 30% ; Voir 70% ; Sauter 70%

*Possessions* : 4 SC, 5 DC, 10 SA, 3 DA (Alpharacine 2 doses)

*Note* : ils sont tous atteints d'une affliction, œil en moins (Voir -30%), oreille ou nez coupés (Ecouter ou Sentir -30%), maladie contagieuse (VIR., jambe de bois (DEX-3), doigts coupés (DEX-1, cestus seulement), parasites, etc...

### Ogres, Hommes de mains de la Cour des Miracles, Docker - Guerrier Niv. 8, 22-33 ans, (N)

FOR 29 CON 20 TAI 28 INT 5 POU 12 DEX 7 CHA 7 (2M51-54 pour 240-250kg)

Armure 1 point de peau sur les jambes, les bras et la tête + 5 pts sur la poitrine et l'abdomen (peau et gilet de cuir clouté) –

– Armure Légère -3% – PdV : 33 PdM : 12 FAT : 42%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poing / cestus lourd	110%	70%	1D4+2+3D6	8
Masse d'arme	100%	50%	1D10+1+3D6	10
Estramaçon crit 15%	100%	50%	1D8+3+3D6	12

Hab. Spé. : 2Att/Rd ; Visée Précise 40%, Coup Puissant 50% ; Attaque à la masse et au cestus réduit de 3 PdA la protection adverse

*Compétences* : Esquiver 55% ; Se cacher 30% ; Équilibre 55% ; Voir 40% ; Matraquer 80% ; Mvt silencieux 60% ; Jeu 55% ; Manœuvre Maritime 45% ; Cordes & Rouages 75% ; Sentir 75% ; Orientation 85% ; Embuscade 45% ; Sentir 50%

*Langages* : (Parler) – Commun 60% ; Yuric 35%

*Possessions* : 4 SC, 5 DC, 10 SA, 30 DA

**Kasstet, Portier du Chat Noir, Guerrier demi-ogre, 29 ans, Niv. 12, (NM)**

FOR 24 CON 19 TAI 21 INT 7 POU 8 DEX 9 CHA 5 (2M19 pour 190 Kg)

Armure 1 pt tête (bonnet de cuir) + 5 pts sur poitrine et abdomen (gilet de jaque)

– Armure Moyenne -12%–	PdV : 34	PdM : 8	FAT : 44%		
<i>Arme</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	
Poing / cestus lourd	140%	70%	1D4+2+2D6	8	
Maillet d'arme (2M)	110%	80%	1D10+4+2D6	13	

2 ATT/Rd ; Coup Puissant 70% ; Visée précise 50%

*Note* : Attaque à la masse et au cestus réduit de 3 PdA la protection adverse ; Les semi-ogres peuvent voir normalement dans l'obscurité tant qu'il y a une source de lumière minimum jusqu'à 20M.

*Compétences* : Embuscade 30% ; Équilibre 40% ; Dissimuler 80% ; Cordes et Rouages 70% ; Esquiver 30% ; Evaluer 45% ; Jeu 90% ; Lancer 60% ; Sauter 30% ; Écouter 60% ; Mémoriser 55% ; Mouvement silencieux 35% ; Éloquence 35% ; Équitation 15% ; Chercher 65% ; Voir 55% ; Pister 40% ; Con. de la Guerre 35% ; Premier Soins 30% ; Sentir 65%

*Langages* : (Parler) – Commun 60%

*Possessions* : 2 boucles d'oreille larges en or (50 DA chacune), armes et armure

**Nettoyeurs de la Guilde de la Vouivre (assassins) payés par la Cour des Miracles, 28-33 ans (NM), Assassin Niv. 15**

FOR 12 CON 14 TAI 12 INT 13 POU 16 DEX 18 CHA 10 (1M73 pour 72 kg)

Armure 1 point de cuir et de tissu rembourré sur tout le corps et la tête

– Armure Nulle –	PdV : 22	PdM : 16	FAT : 27%		
<i>Arme au choix</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>	<i>Portée</i>
Dague crit 17%	120%	100%	1D4+2+1+poison	8	
Arc composite	120%	-	1D8+1+1	6	portée 160m

Hab. Spéciale : Att sournoise +15%/x4 – Botte secrète 75%: le Sourire de l'Assassin (PdA divisés par 3 ; coup au cou ; Mâchoire coupée, perte de plusieurs dents et perte de 2 pts de CHA et de PdM et d'1 pt de CON). – Poison : Amanite Phalloïde de VIR 12 et latence 2D12 heures –

*Compétences* : Chercher 95% ; Con. des Poisons 70% ; Escalader 95% ; Dissimuler 90% ; Esquiver 75% ; Evaluer 60% ; Jeu 80% ; Matraquer 85% ; Mouvement silencieux 95% ; Éloquence 50% ; Voir 85% ; Ecouter 75% ; Sauter 90% ; Se Cacher 95% ; Se déguiser 95% ; Embuscade 95% ; Culbuter 90% ; Crocheter 90% ; Juridisme 65% ; Orientation 75% ; Con. Mythes & Sagas 40%

*Note* : Flèche à barbillon +1D3 pts de dégât au retrait de la flèche de sa plaie

*Possessions* : 4 SC, 5 SA, 25 DA

**Coupe-jarrets, escrocs et voleurs à la tire du Chat Noir, 20-45 ans environ (N-NM-CN), Voleurs Niv. 4 (ou 10 pour la Fouiné\* et consorts)**

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11\*(13) POU 11 DEX 13 (15) CHA 10 \*(12)

Armure 1 point de tissu rembourré sur abdomen et poitrine – Armure Nulle -00% – (1 M71 à 1M75 pour 70 à 83 kg) PdV : 15 (20) PdM : 11 FAT : 25%

<i>Arme au choix</i>	<i>Att</i>	<i>Par</i>	<i>Dégâts</i>	<i>PdA</i>		
<i>Portée</i>						
Masse légère	75% (100%)	30% (40%)	1D8+1+1D4	8		
Épée courte crit:13 (ou 15%)	75% (100%)	40% (70%)	1D6+1+1D4	10		
*Dague de maître crit:16%	110%	100%	1D4+3+1	9		
Dague crit:13%	80%	60%	1D4+2+1	9	20m	2att/Rd
Arbalète M.	60% (95%)	-	2D6+4	8	90m	1att/5Rd
Fronde	85%	-	2D6+2	1	120m	1att/Rd



Hab. Spéciale : Esquive Réflexe 25%, Vit. De Dépl. +1/3, 3 PdM (ou 45% ; Vit. De Dépl. +2/3 ; 3 PdM) ; Attaque à la masse réduit de 3 PdA la protection adverse ; \*Riposte comme une 2<sup>nd</sup>e ATT à la Dague

*Compétences* : Chercher 55% (ou 80%) ; Crocheter 55% ; Escalader 50% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 30% (ou 70%) ; Evaluer 45% ; Jeu 80% ; Matraquer 25% (ou 80%) ; Ecouter 35% ; Mouvement silencieux 45% (ou 90%) ; Pickpocket 60% (ou 115%) ; Eloquence 30%\*(ou 90%) ; Voir 55% (ou 70%) ; Sauter 30% ; Lancer 60%

*Possessions* : 4 DC, 5 DA, 8 PA, (3 EO)

**Fench, escroc et Maître Chanteur du Chat Noir et de la Cour des Miracles, 35 ans environ (NM), Voleur Niv. 18**

FOR 12 CON 12 TAI 13 INT 12 POU 11 DEX 16 CHA 12 (1 M80 pour 75 kg)

Armure 4 points de cuir clouté sur bras, abdomen et poitrine et 1 pt de cuir sur les jambes – *Armure Légère -05%* –

PdV : 27 PdM : 11 FAT : 30%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée	
Poing / cestus léger	100%	70%	1D3+1+1D4	4		
Glaive crit:17%	120%	100%	1D8+2+1D4	12		
Dague crit:17%	120%	80%	1D4+2+1D4 ou 1D2	9	20m	2att/Rd

Hab. Spéciale : Esquive Réflexe 65%, Vit. De Dépl. X2, 3 PdM ; Riposte comme une 2<sup>nd</sup>e ATT au Glaive

*Compétences* : Chercher 110% ; Crocheter 105% ; Escalader 80% ; Dissimuler 100% ; Esquiver 90% ; Evaluer 125% ; Jeu 180% ; Matraquer 115% ; Ecouter 85% ; Mouvement silencieux 100% ; Pickpocket 115% ; Eloquence 110% ; Voir 90% ; Sauter 90% ; Lancer 140% ; Mémoriser 100%

*Possessions* : 14 SA, 15 DA, 10 PA, 30 EO**Malfrats nains des faubourgs d'Ostalkaarf, voleurs niv. 5, 30-40 ans environ, (NM-N-NB)**

FOR 19 CON 16 TAI 6 INT 11 POU 11 DEX 14 CHA 9 (1M32 pour 81kg)

Armure 1 pts sur les jambes et la tête (cuir) 3 pts l'abdomen, la poitrine et les bras (fourrure)

– *Armure Légère -05%* –

PdV : 22

PdM : 11

FAT : 40%

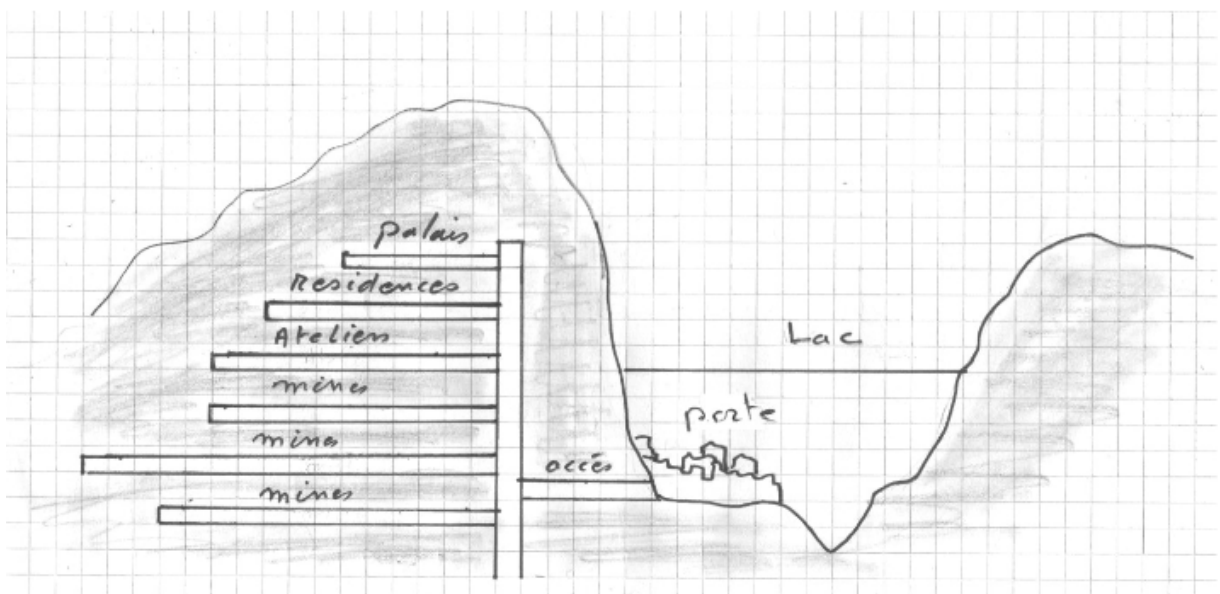
Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée	
Glaive crit. 13% (17%)	75%	65%	1D8+2+1D6	11		
Pic de Guerre	85%	40%	1D10+2+1D6	10		
Arbalète Lég..	65%	-	1D6+3	6	50m	1att/Rd

Visée Précise 50%(80%) ; Pic : armures PdA/2 ; Esquive reflexe 15%

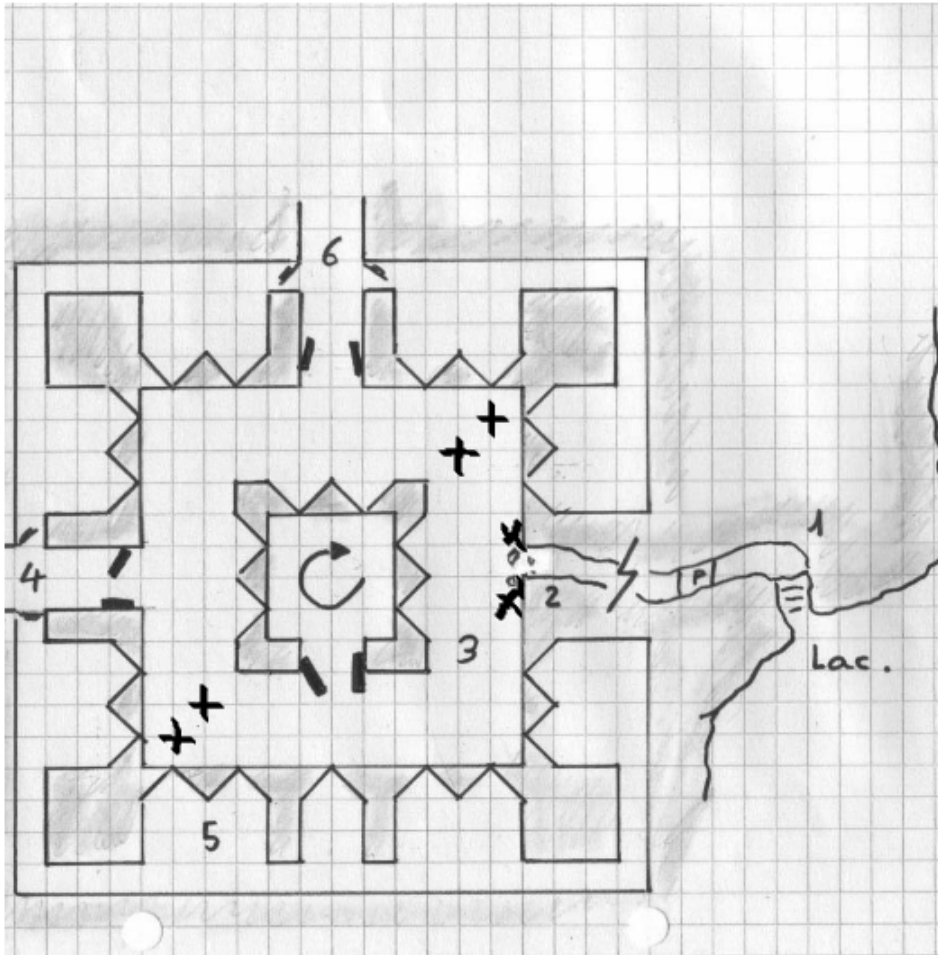
*Compétences* : Matraquer 25% ; Se cacher 30% ; Écouter 45% ; Évaluer 60% ; Chercher 50% ; Voir 40% ; Sens Souterrain 70% ; Embuscade 45% ; Crocheter 65% ; Pickpocket 50 % ; Jeu 55% ; Éloquence 30% ; Dissimuler 25% ; Cordes & Rouages 30%

*Langages* : (Parler) – Orgien 70% ; Commun 30%*Possessions* : 20 SA, 10 DA, bague / fibule / broche ou boucle d'oreille en argent, armes et armure

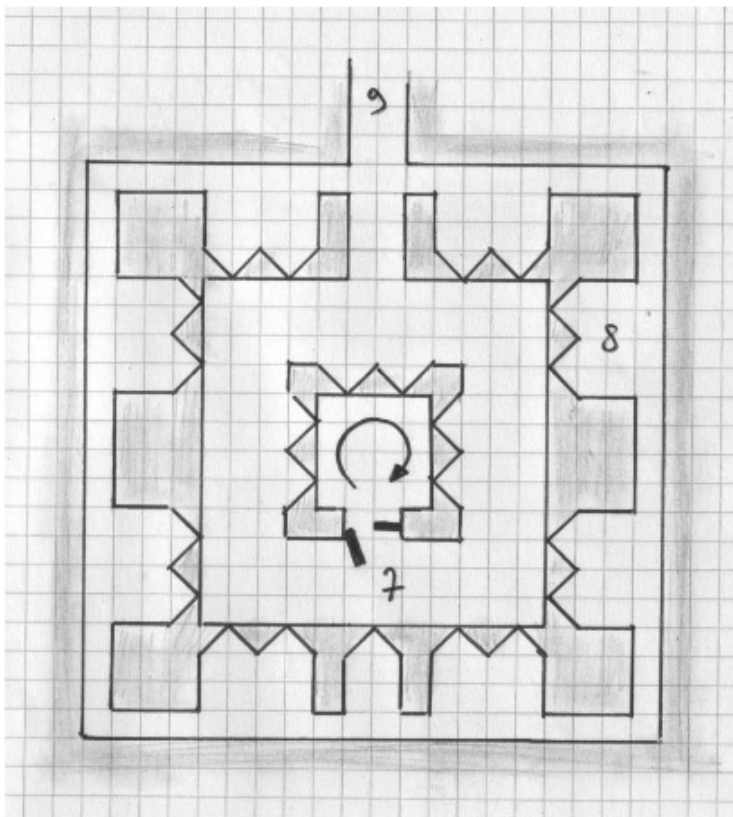
À MIT EN BERM M NI FEL PPRMM EER F 246 YDM  
XIT F EETIYDM NIM MM PRET KMRIM  
EMM EERTMM HET E JEMEM KPRMM EER GMI  
MEDY MM 246



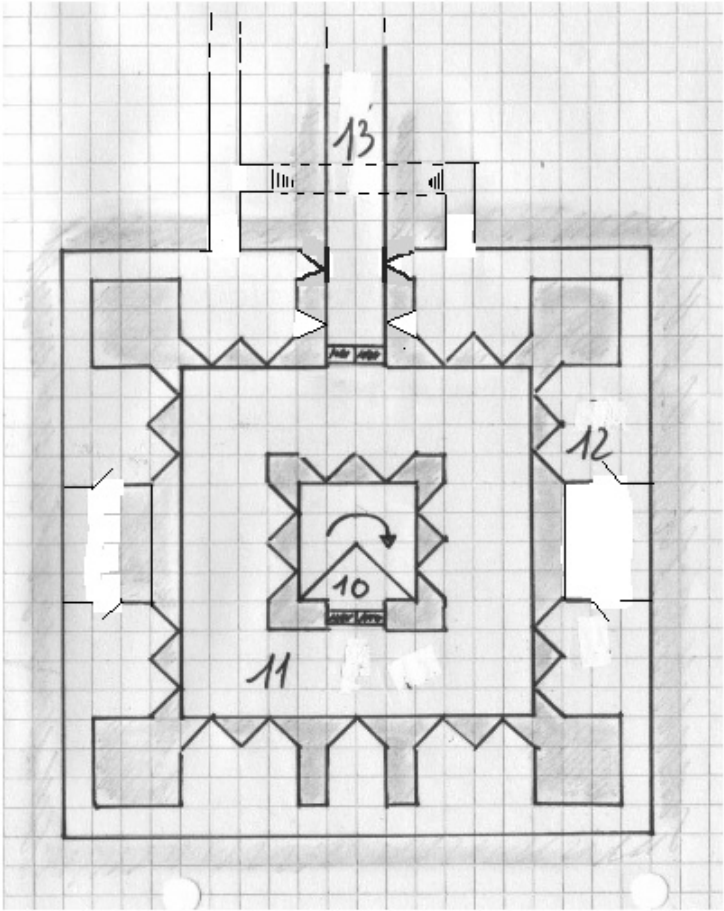
Étage du Quartier  
des ateliers



Étage des Quartiers Résidentiels



Etage du Palais



**Le Palais**  
**Plan incomplet**



**Le Palais**  
**Plan Complet**

