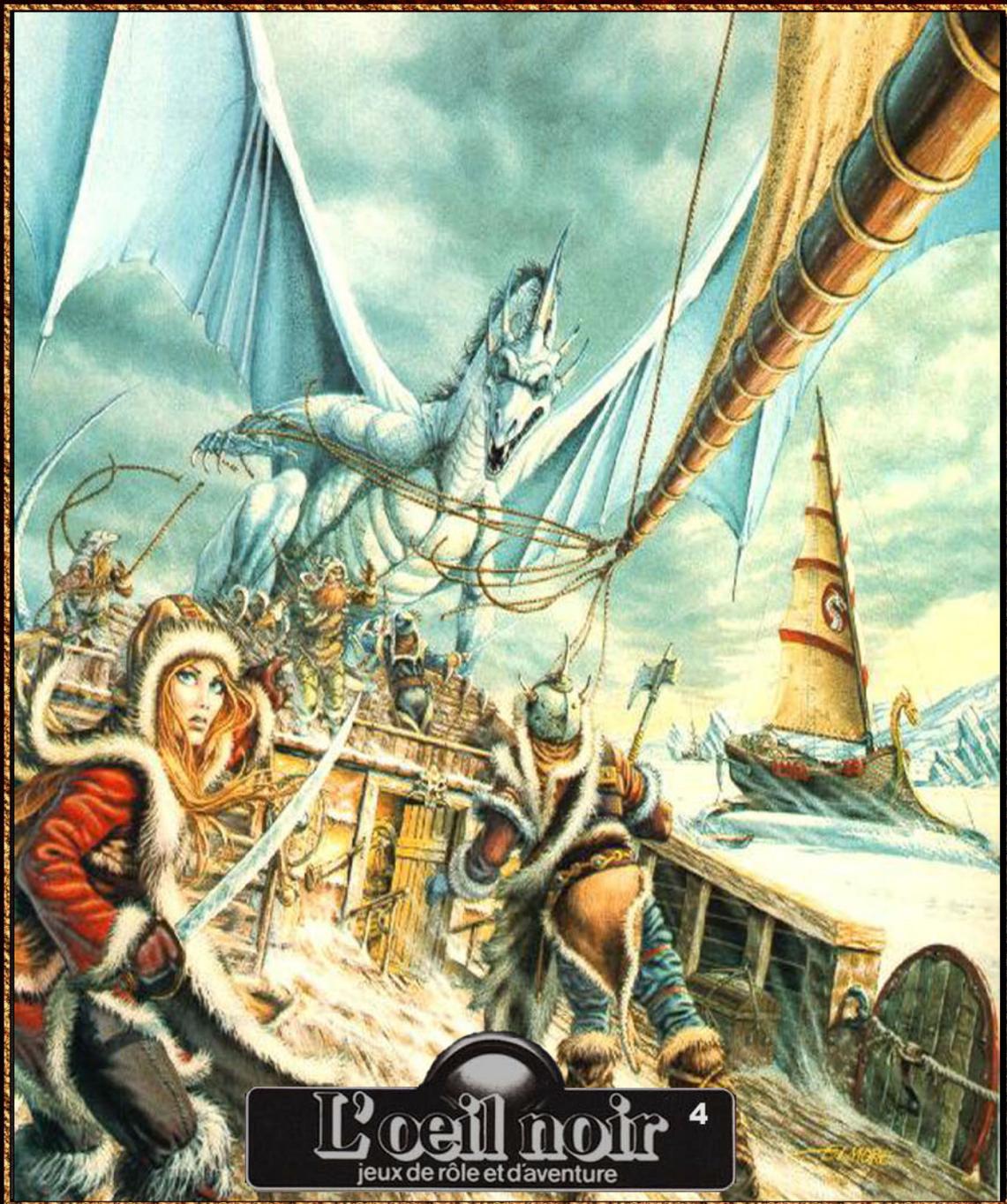


Chaudes Relations au Pays des Glaces



AVENTURIE[®]
.COM

L'Œil Noir

Chaudes Relations Au Pays des Glaces

Ou

Pour une Gorgée d'Or Vert

Par
Calenloth

*Avec l'aide précieuse pour le texte de Rohal, Tonton Alrik, Sydyann et Aesculaper Satajarna, Arne
et bien sûr des joueurs ayant playtesté ce scénario !*

*Illustrations de Caryad, Elmore, Eva Dünzinger et Claus D. Biswanger issues des parutions de DSA
Illustration page 5, Bourse, Mine, Sac à Dos, Nain Sauvage (Wizk ?), Dragon des Glace et Hérisson des Glaces,
Umdoreel, Thalon (Michael Nietzer ?), Dent de Dragon, Double Kunchomer : auteurs inconnus
www.aventurie.com*

Huitième scénario de la Saga « 20000 Lieues sur Dère »

AVANT-PROPOS

Ce scénario est la suite des aventures par e-mail (« pbem ») joué sur le groupe yahoo « Aventurie » par de vaillants Héros. Il est a priori difficilement jouable seul (voir plus bas). L'histoire ne s'arrêtera pas à la fin de ce scénario mais continuera au fil du temps pour former, je l'espère, une saga en Aventurie. Il a été adapté pour des niveaux moyens (de 6 à 10) mais rien ne vous empêche de multiplier le nombre et les caractéristiques des créatures que vos Héros rencontreront.

Je remercie désormais ceux qui constituent l'équipe de la Saga, particulièrement Aesculaper, et toujours mes joueurs pour avoir servi de cobayes.

La suite de la saga « 20000 Lieues sur Dère » est à retrouver sur www.aventurie.com. N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Ce scénario est le deuxième acte des aventures des Héros dans le Grand Nord qui en compte deux. Ce scénario est plus difficilement jouable sans le premier, surtout pour sa résolution.

Tout est parti d'une idée que j'ai eue avec un bateau emprisonné dans la glace et rien de plus. Autant dire qu'il a fallu imaginer tout autour et deux pourquoi : pourquoi était-il là et pourquoi les Héros auraient des raisons d'essayer de le retrouver ? L'ultime version, avec la Thériaque, vient d'un excellent connaisseur du monde de l'Œil Noir et je tiens à le remercier : Arne Vangheluwe.

Enfin, désormais, les textes tirés des parutions officielles allemandes seront marqués d'un Œil Noir.

Bonne partie !
Calenloth

Prologue

« - Où est ce petit chenapan ?

- Je suis là, Grand-père, dans mon lit !

- Déjà ? En voilà un garçon bien sage ! Cela mérite bien que je lui raconte une petite histoire...

- Youpi ! Celle des aventures que tu as passées dans le Grand Nord !

- D'accord. Et bien... cette histoire à commencer à Riva lorsque un représentant de la grande et puissante famille marchande Stoerrebrandt nous proposa une expédition au Pays du dieu Firun pour retrouver un bateau et surtout sa cargaison pleine de mystère. Il n'en fallait pas plus pour qu'Hécate, la magicienne de notre groupe, ait la curiosité d'en savoir plus et nous aussi d'ailleurs. Mais avant cela, il fallut se rendre à la ville de Frisov. Nous nous sommes fait embaucher par le dernier des convois en partance avant l'hiver. Pendant ces trois semaines de voyage, nous avons fait de bien belles rencontres : une joyeuse famille de Norbards, un Mercenaire convoyant son prisonnier, un mage maléfique, et un sorcier cherchant à délivrer le mage. Nous nous sommes aussi frottés à ces curieux Gobelins des Neiges. Mais la plus belle des rencontres fut celle avec les énigmatiques Elfes des Glaces. Les circonstances étaient particulières puisque le convoi s'était retrouvé enfermé dans une grotte suite à une avalanche et le mage renégat s'était enfui. N'écoutant que notre courage et aussi... hmm... parce qu'il s'était échappé alors qu'il était sous notre surveillance... hmmm... nous nous sommes lancés à sa poursuite et c'est là que nous avons découvert tout un clan de Firnelles dans un énorme tombeau de glace. Nous avons pu les libérer de cette prison, non sans avoir combattu leur ennemi, un maléfique Elfe de la Nuit et ses Scorpions Géants. Les quitter pour finir le voyage a été d'une grande tristesse et cette rencontre restera à jamais gravée dans ma mémoire.

- Et à Frisov, Grand-Père, que s'est-il passé ?

- Cette partie de l'histoire, je te la raconterai demain. Pour l'instant : Bonne nuit !

- Bonne nuit, Grand-Père. »

Frisov

Ce petit village de pêcheurs de baleines, à l'embouchure de la Frisund dans le Grand Nord, s'est récemment agrandi avec l'afflux de réfugiés de Paavi (environ 250 habitants).

(Pour rappel, les Héros sont venus avec un convoi jusqu'à Frisov dans le but de monter une expédition pour retrouver un bateau et une précieuse et pour l'instant mystérieuse cargaison. Cette cargaison, suivant les mains au creux desquelles elle tomberait, pourrait faire basculer d'un côté comme de l'autre la guerre que mène le monde libre contre Glorana, la Reine des Glaces, impératrice du royaume qu'elle s'est constitué en plongeant la région dans un hiver éternel. Les réfugiés venant de Paavi ont donc fuit ce cauchemar. Depuis peu, Glorana s'est réfugié dans un château mais ses serviteurs rôdent toujours...

Le convoi escorté, entre autres par les Héros, devrait donc faire grandement du bien au petit village avec l'apport de matériel mais aussi d'hommes (avec leur famille pour un total de 70 personnes) spécialisés pour la construction des infrastructures nécessaires à cette nouvelle population. En tout cas, c'est ce que Médéric, le représentant de la famille Stoorrebrandt et l'homme qui a embauché les héros, espère. Il va vite déchanter.

Frisov¹ a, certes, multiplié par plusieurs fois sa taille au cours des derniers dix ans avec l'arrivée de réfugiés du duché de Paavi, de Nivesiens devenus sédentaires et d'aventurier du sud, pourtant, le petit port sur la côte est de l'embouchure du Frisund semble être pour les pays du sud comme une ville endormie. Environ deux douzaines de huttes en bois et quelques baraquements sales offrent un hébergement et même les Nivésiens résidant dans Frisov ne vivent plus dans des tentes traditionnelles, mais aussi dans les maisons humides et sombres.

Pendant la domination de Glorana à l'est, beaucoup de marins du nord préféraient accoster à Frisov et décharger leur cargaison qui passait alors par les Norbards résidants, pour plus loin vers le sud. Aujourd'hui encore, cela est sensiblement la même chose car la navigation dans le passage dans la Baie d'Ambre Jaune pour Paavi est difficile. Le nombre d'habitants augmente encore particulièrement en été avec les marins présents. La population locale vit, entre temps, en grande partie de ces échanges commerciaux, mais aussi comme simples pêcheurs, baleiniers et chasseurs.

Beaucoup de colons sont des personnages déchirés et désespérés qui réalisent certaines indécidables la journée pour assurer leur subsistance. Cela signifie qu'entre la nouvelle minorité et les habitants originels de Frisov, la relation entre voisins n'est pas très bonne. Cela s'est encore aggravé lorsque Welf Nattel, le maire du village et hôte de l'auberge « le Vestibule » (Q3, P4, E6)², en 1025 CB, est mort dans un « accident ». Depuis, c'est le commerçant norbard Mokosch Irgjeloff qui tient fermement de sa main les rênes de Frisov. Son clan s'est implanté et ramifié chez beaucoup de Frisover, si bien que Mokosch règne en grande partie comme il veut. Les étrangers sont accueillis bien volontiers tant qu'ils ne se mêlent pas des intérêts d'Irgjeloff dont le bureau est l'unique maison en pierre, et qui plus est fortifiée, du village. Si des aventuriers mettent, pourtant, leur nez dans les affaires de la famille, cela peut devenir vite inconfortable, si le clan envoie quelques brutes. Qui agit contre Mokosch est assuré de l'amitié de la jolie fille de l'ancien maire et l'hôtesse actuelle du « Vestibule » : Falkja Nattel (*2003 CB). Falkja a une sœur de 5 ans sa cadette, ouverte et curieuse : Neli. Les deux sœurs sont mi-nivésiennes, mi-firnelfe³.

¹ Description officielle.

² Q : Qualité (rapport qualité/prix) (1 : très mauvais, 10 : très bon), P : Prix (1 : très bon marché, 10 : très cher, 5 est la valeur de base présent dans les tables, 1 point de variation entraîne à chaque fois une hausse ou une baisse de 10% de ce prix de base), E : nombre d'employés dans la journée.

³ Fin de l'officiel.

Arrivée à Frisov

Dès leur arrivée, un représentant du clan Irgjeloff leur indique un endroit à l'écart où la population du convoi pourra monter des tentes. Les Héros peuvent se reposer du voyage eux aussi dans une tente ou alors à l'auberge le « Vestibule » à leur frais. L'endroit est vétuste et semble en manque d'entretien. Depuis la mort de son père, Falkja, harcelée par le clan, défend tant bien que mal son auberge mais elle a été forcée d'augmenter ses prix et de baisser la qualité (du temps de son père, la qualité était de 5 et le prix de 3). Pour 2 pièces d'argent par jour, les Héros pourront profiter d'une couche dortoir (certes mais c'est mieux que dans une tente exposée aux éléments) et de 3 repas par jour (avec un peu de lait, de la viande ou du poisson très bien cuisinée par Neli). L'alcool est en supplément. Ils feront connaissance de la belle Falkja, mi-nivésienne, mi-firnelfe. Elle s'efforcera d'être une bonne hôtesse et d'avoir toujours le sourire avec ses hôtes, même si une lueur de tristesse est décelable, pour un observateur averti (Nature humaine > 6), dans son regard. En fin de soirée, si les Héros se montrent aimable et curieux avec elle et sa sœur, elle leur racontera son histoire et leur fera entre autre le récit de « l'accident » de son père, renversé par un chariot, et dont le conducteur, capuche rabattue, a vite disparu en prenant ses jambes à son cou.

Les Héros ont aussi peut-être cru, dans le scénario précédent, faire l'acquisition de l'auberge de Falkja. Ils vont donc, vu la situation, rapidement comprendre qu'ils ont été arnaqués, d'autant que comme le dira Falkja, ce n'est pas la première fois que cela arrive mais c'est bien elle la propriétaire. Les Héros seront donc probablement déjà échaudés par le clan Irgjeloff (voir scénario 7) avant même que Médéric ne vienne les voir.

Le lendemain matin, Mézerai, la chef des Mercenaires ayant protégé le convoi, décide de lever le camp et rentrer avec sa troupe à Riva avant que le temps ne le permette plus. A midi, Médéric revient au campement presque affolé. Il vient de se rendre compte de la situation à Frisov. Il convoque les Héros à l'auberge et leur décrit la situation. Après une heure à mener son enquête dans les rues de Frisov, 5 brutes sont venus « gentiment » lui demander de repartir lui et son convoi. Il est légèrement désespéré et n'arrête pas de se prendre la tête entre les mains, un peu en panique. Même l'expédition des Héros est peut-être compromise car les conducteurs de char à voiles des glaces lui ont aussitôt claqué la porte au nez en apprenant qui

il était et il est bien évidemment hors de question de songer explorer le Grand Nord à pieds pour y retrouver un bateau pris dans les glaces, on ne sait où.

Il demande alors aux Héros (s'ils ne l'ont pas déjà proposé) de l'aider à se dépatouiller dans cette histoire. Les Héros ont plusieurs solutions : soit ils abandonnent (espérons que non !), soit ils négocient, soit ils attaquent de front, soient ils essayent de diviser le gros des forces. Il y a peut-être d'autres solutions. A vous de gérer, MJ ! A noter, que Gunnar le mercenaire (voir scénario précédent), qui est libre de ses actions depuis qu'il a remis aux mains du Clan Merkan, peut épauler les Héros s'ils sont en bons termes avec lui (c'est-à-dire qu'ils l'ont guéri, qu'ils se sont occupés du prisonnier et ont rattrapé le prisonnier).

Falkja, qui a tendu l'oreille, se présente (si les Héros ne la connaissent toujours pas) et/ou intervient à ce moment pour leur proposer son soutien dans cette affaire. S'ils l'acceptent, elle pourra leur donner des renseignements précieux, comme le nombre approximatif des membres du clan Irgjeloff, leurs armes et les bâtiments qu'ils contrôlent.



Médéric négociant avec un membre du clan

Le Clan Irgjeloff

La composition du clan peut être comparée à un fruit. Le noyau est la famille de Mokosch : lui-même, sa femme, son fils, sa fille, son beau-fils et son petit-fils. La chair se compose de ses hommes de main : 5 brutes avec des muscles aussi gros que leur cerveau est petit. La peau du fruit est formée par les petites frappes zonant en permanence dans Frisov ou effectuant le racket hebdomadaire et quelques commerçants alliés (souvent par mariage arrangé). Seuls les membres masculins de la famille sont armés de sabre, les brutes se servent de solides gourdins (plus efficace pour l'intimidation) et les sous-fifres ont au mieux un couteau ou de petits gourdins (si éventuellement, si vos joueurs ne pigent pas que pour atteindre le noyau il faut entamer la peau, vous pouvez aussi comparer le clan à une pyramide et peut-être qu'ils penseront à abattre la base pour atteindre le sommet).

Négociation

Tenter la négociation a deux intérêts : résoudre le conflit sans heurt et jauger les forces et les défenses de l'ennemi en pénétrant dans son repère. Médéric est favorable à la négociation (accompagné des Héros, mais qui devront entrer sans arme). La maison de pierre du clan est entourée d'une palissade à l'entrée ouverte en journée et où deux brutes sont postées en permanence. Une troisième tourne dans la cour. C'est elle qui pénètre dans la maison pour demander si Mokosch accepte de les recevoir et qui mène et accompagne tous les visiteurs. On entre dans un petit vestibule et sur la droite on accède directement au bureau de Mokosch qui est toujours en compagnie des deux dernières brutes lorsqu'il s'y trouve. S'y trouve aussi sa femme, une matrone qui ne pipe jamais un mot, assis dans un coin sombre de la pièce. Son fils et son gendre sont en général aussi présents.

Mokosch est en position dominante et il le sait. Quasiment aucune expédition ne part de Frisov sans son accord. Médéric et lui engage la négociation qui va durer 2 heures. Après une âpre discussion, il accepte que l'expédition parte pour 10 Ducats (sans compter le salaire des pilotes et l'équipement, qu'il vend à des prix prohibitifs) et d'évaluer la « taxe » de tous les nouveaux commerces s'installant en ville de 30 %. Si Médéric a baissé avec talent ce pourcentage qui était au départ de 50%, c'est encore nettement insuffisant pour lui, puisque qu'il ne ferait aucune marge bénéficiaire. C'est la principale raison qui explique que Frisov n'arrive pas à se développer et que le clan Irgjeloff reste omnipotent sur l'ensemble du commerce.

Si les Héros ont été victime d'une arnaque, ils reconnaîtront aisément le gredin en la personne du gendre de Mokosch. Il niera bien évidemment tout.

A part si les Héros perdent leur sang-froid et que la rencontre finisse dans un bain de sang, Médéric rompt les négociations et sort dans l'espoir de revenir une autre fois pour continuer les négociations. Les Héros peuvent encore le laisser faire le lendemain matin, puis l'après-midi, etc. mais Mokosch reste inflexible. C'est aux Héros d'intervenir pour que la situation évolue et Médéric est prêt à leur céder la gestion d'un nouveau commerce de leur choix (qu'ils devront construire et gérer à leur frais) pour les convaincre.

Si les Héros n'interviennent pas, les 50 membres du convoi iront rejoindre les malheureux dans les huttes en bois sales de la ville.

L'attaque de front

Une attaque de front et en plein jour est très risquée. Même si par surprise, les Héros pénètrent dans la cour, le noyau et la chair du clan pourront aisément se claquemurer dans la bâtisse, donnant le temps à « la peau » de se regrouper et de les prendre en étau. Contre une vingtaine de personnes, coincées dans la cour, les Héros peuvent subir une humiliante défaite. S'ils rendent les armes, ils seront dépouillés, battus et laissés évanouis près du camp du convoi.

Une attaque de nuit, outre la palissade à passer reviendra au même s'ils se font surprendre par la brute qui monte la garde dans la cour (pour info, 3 brutes se relaient pour faire un tiers de nuit chacune).

Diviser pour mieux régner

Une méthode moins risquée consiste à s'en prendre aux petites frappes de la ville isolées (au moment d'un racket de commerce par exemple) puis soit à se cacher avec l'aide d'amis de Falkja, soit à affronter les forces qui rappellent mais il faudra être rapide. Attaquer ensuite la maison sera plus facile, surtout que certains habitants seront peut-être galvanisés par les victoires des Héros et se joindront peut-être à eux, sans oublier certains courageux du convoi qui pourront prendre les armes même si aucun d'entre eux n'est un guerrier.

Encore une fois, les Héros auront deux solutions. Soit ils tentent l'assaut, soit ils font mariner le clan et retiennent les négociations. Mokosch n'est pas suicidaire et tient à sa famille. Au final, Falkja exige la reddition complète du clan et obtient de la population son bannissement. Le clan ne pourra emporter qu'un chariot avec juste de quoi se rendre à Havreglynd. C'est la délivrance pour tous et un soulagement pour les membres du convoi, surtout pour Médéric. Frisov va enfin pouvoir respirer avec Falkja comme nouvelle maire. Les Héros peuvent récupérer leur argent volé par l'arnaqueur. Falkja leur offre symboliquement les Clés de la Ville de Frisov.

Valeurs d'une petite frappe :

Initiative :	9+1D	Points de vie :	28	RM :	4	VI :	8
Protection :	2	Endurance :	25	CN :	10		
Gourdin :		Attaque :	11	Parade :	8	PI :	1D+3
						CD	M ⁴

Valeurs d'une Brute ou d'un des membres de la famille :

Initiative :	11+1D	Points de vie :	42	RM :	5	VI :	8
Protection :	4	Endurance :	40	CN :	14		
Epée :		Attaque :	14	Parade :	12	PI :	1D+4
						CD	M

Les constructions commencent dès le lendemain. Un Héros, versé dans le monde des affaires et avec un peu d'argent devant lui, peut songer à investir. Tout dépend de ce qu'il souhaite. Voici quelques exemples possibles :



- Un nouveau « Vestibule »

S'ils se sont liés d'amitiés avec Falkja, ils peuvent lui (à moins que ce soit elle...) proposer de reconstruire un nouveau « Vestibule » pour qu'elle en soit la gérante et eux les propriétaires. Le coût de construction pour un nouvel hôtel en brique d'argile est de 1000 Ducats et il faut rajouter 500 Ducats pour le mobilier complet. Médéric pourra proposer un prêt à taux de 5% vu leur service rendu mais les Héros peuvent aussi demander une avance sur salaire. Lorsque les Héros sauront ce qu'ils doivent retrouver, ils pourront se rendre compte que leur investissement à Frisov sera largement amorti avec la récompense. Il est à noter qu'avec l'éviction du Clan Irjgeloff, Falkja va pouvoir reprendre le commerce qu'elle avait établi avec les Firnelles et les chasseurs de la région ce qui sera un sérieux apport dans les revenus des Héros. Au total, les Héros pourront toucher 200 Ducats par an. L'investissement sera donc rentable dans 8 ans, ce qui est peu.

- Une taverne

Entre son rôle de maire, son commerce et son auberge, Falkja ne verra pas vraiment d'un mauvais œil cette nouvelle concurrence, peut-être même que sa vétuste auberge n'aurait pas suffi pour tous ses nouveaux arrivants. Une taverne flambant neuve coûte 2500 Ducats à la construction. Il sera facile de trouver des employés. Les bénéfices s'élèveront à 150 Ducats par an (rentable dans 17 ans). Médéric peut aussi aider.

⁴ Voir Annexe 4

- **Un commerce quelconque (à définir)**

Pour la modeste somme de 1000 Ducats, les Héros peuvent construire une petite échoppe et y installer un artisan ou autre commerçant, rencontré par exemple dans le convoi. Les bénéfices s'élèveront à 100 Ducats par an (rentable dans 10 ans), bénéfices que vous pouvez décider de faire varier suivant la bonne ou la mauvaise idée des joueurs. Médéric peut aussi aider.

- **L'exploitation d'une ressource**

Les ressources rares en Aventurie accessibles dans la région sont l'or, l'obsidienne, l'ambre jaune et le mammoth. Les bénéfices varieront chaque année (1 jet de dé par an), suivant la bonne fortune des employés et les connaissances particulières des Héros. Les Héros n'ont pas à avoir accès au jet de dé possible entre chaque ressource. Soit ils font à l'instinct, soit ils ont 7 dans l'aptitude qui donne un bonus au jet pour la ressource. L'apport indiqué dans le tableau donne le coût des matériaux et autres utiles à la mise en place de l'exploitation. Pour le commerce de fourrures, il faudra passer par Falkja.



Ressources	Apport	Jet	Bonus	Gain max
Or	90 D	1D20-2	+1 par point en Métallurgie	50 D
Obsidienne	20 D	1D20+4	+1 par point en Minéralogie	5 D
Ambre Jaune	100 D	1D20	+1 par point en Minéralogie	40 D
Mammoth	40 D	1D20-4	+1 par 2 points en Zoologie	40 D

Le résultat minimum est 1, le maximum est 20. Pour chaque point du résultat final, les Héros gagne 5% du gain maximum indiqué.

Gunnar le Mercenaire semble attiré par Frisov (peut-être plus par Falkja) et décide d'y rester en prenant le rôle de Sergent de la Ville que lui offre la nouvelle maire. Il s'installe dans la nouvelle caserne de la ville qui n'est autre que l'ancienne demeure du clan qui contient une prison avec à l'intérieur toujours Merkan qui attend d'être jugé. Dans quelques mois, la ville aura sa propre milice formée par Gunnar.

Enfin, si les Héros sont en bons termes avec Falkja (ils ont par exemple investi dans un nouveau « Vestibule ») et qu'ils possèdent toujours la fourrure de loup trouvée dans le temple d'Angrosch lors du scénario 2 de la Saga, Falkja emmènera son porteur voir un shaman nivésien qui réactivera la magie latente de la fourrure. Désormais, en plus des bonus déjà connu, son porteur pourra se transformer pendant 3 D Tours de jeu une fois par jour en loup (la race s'adaptant au milieu dans lequel il se trouve).

Bientôt, Frisov aura ses premières maisons en briques et le cœur de ses 320 habitants pourront peut-être la réchauffer et enfin la sortir de son engourdissement éternel.

Au lendemain du bannissement du clan, Médéric invite les Héros au « Vestibule » pour leur dévoiler les raisons de l'expédition pour laquelle ils ont été embauchés. Ils savent déjà qu'il s'agit de retrouver un bateau et surtout sa précieuse cargaison. Médéric peut enfin dévoiler de quoi il s'agit : d'une quantité importante du liquide que l'on surnomme l'Or Vert : la Thériaque. Pour rappel, un peu de Thériaque restaure la force vitale de manière beaucoup plus profonde qu'un simple élixir de guérison. Au-delà de la guérison des blessures la thériaque permet de récupérer la vitalité fondamentale que nous avons tous reçus à notre naissance. La thériaque permet donc de prolonger de très longtemps la vie. Encore mieux: les pactiseurs et les utilisateurs de magie du sang ou de nécromancie peuvent s'en servir pour réparer une partie importante de leur corps en désagrégation. Pour les croyants la thériaque est cependant un sacrilège: non seulement il est gagné grâce à des démons, mais en plus c'est une véritable exsanguination de la terre mère, Sumu, la source de toute la création. Les Yash'Oreel sont utilisés par les serviteurs des démons pour arracher la force vitale de la terre sous forme de thériaque.

Chaque faiseur de magie et chaque prêtre au moins sait que la thériaque est une substance (liquide verdâtre) unique pour la région glacée de Gloriana, et c'est un de ses produits les plus recherchés. La thériaque est à la base du Sikaryan (l'énergie vitale de Sumu même) condensé et solidifié suite au gel permanent de la région (après que l'heptarque Glorana ait exécuté le Magnum Opus de l'hiver éternel). Pour le récolter, il faut trouver un endroit propice et y placer des aiguilles de Yash'Oreel qui pompent le jus de la terre environnante. Les mains nues sont les seuls moyens de manipuler le jus sans effets secondaires importants (en effet, toute matière inerte (métal, bois, cuir, tissu, etc...) prend vie au contact de la substance). Les investissements sont gigantesques, les efforts surhumains, la production petite et les pertes de Thériaque toujours grandes.

Il est précisé que c'est un rappel car si les Héros ont fait le scénario 7 de la saga, ils ont certainement en leur possession un bâton magique de cristal. A l'origine ce cristal était noir et le bâton était convoité par Merkan. Heureusement, les Héros ont fait échouer ses plans et à l'aide de la merveilleuse magie firnelfique et d'un [REVERSALIS](#), ils ont inversé les pouvoirs du bâton. Désormais, il ne permet plus, une fois planté dans le sol, de pomper l'énergie vitale de la Terre sous forme de Thériaque, rendant son porteur potentiellement immortel et surpuissant, au contraire, il permet, en faisant couler le précieux liquide à l'intérieur, de rendre l'énergie volée à la Terre.

Hors, leur informe Médéric, les espions travaillant pour le compte du monde libre ont rapporté que lorsque Glorana s'est retiré du pouvoir pour s'enfermer dans son château, des esclaves ont profité du relâchement de ses serviteurs pour voler une importante partie de la production de Thériaque et s'enfuir à bord d'un bateau. Malheureusement, le bateau n'est jamais réapparu, probablement prisonnier des glaces dans le Grand Nord. Médéric sait aussi que des sbires de Glorana se sont lancés à la recherche du bateau et lorsqu'on sait que ce sont les serviteurs de Belshirash, l'archidémon ennemi du dieu Firun, et l'un de ses attributs est la chasse impitoyable, on peut facilement penser que les esclaves vont avoir besoin d'aide, si ce n'est pas déjà trop tard.

La récompense pour les Héros sera très grande. Ils ne pourront pas garder la Thériaque bien sûr mais ils recevront une partie du contenant renfermant le précieux liquide qui sera forcément constitué de métal magique puisque toute autre matière à son contact prend vie. Ils pourront l'échanger contre de l'or, des objets magiques ou spéciaux ou faire fabriquer des objets à leur convenance. Tout ce qu'ils pourront trouver en plus sera aussi à eux.

Les Héros se doivent de bien se préparer. En fonction de leur coup de main pendant le préambule de ce scénario et sa conclusion, Médéric sera plus ou moins large dans le financement de l'expédition. Voilà, une petite liste de l'équipement nécessaire à une expédition dans les meilleures conditions :

- 2 Chars à Voiles des Glaces + les pilotes (location et salaires sont les seuls choses toujours payées par Médéric)
- Des vêtements chauds (normalement, les Héros ont toujours les vêtements offerts par les Firnelfes, voir scénario 7 et ses annexes pour les différents degrés de température de froid, leurs implications (notamment sur les armures de métal) et les moyens de se protéger).
- Du bois pour le chauffage et la cuisson des aliments.
- Des couvertures, des sacs de couchages nivésiens, des vêtements de rechange.
- Des provisions pour 1 bon mois de voyage (la chasse est très hasardeuse dans le Grand Nord)
- Raquettes ou skis, lunettes pour se protéger du « Feu de Praïos », cordes, bâtons pour explorer la neige, des piolets, cannes à pêche et hameçons, boussole (indique le sud en Aventurie !), caisse d'amadou, poêle et casserole, tasses, bols, couteaux, matériels de premiers secours.
- Des herbes ou des pommades contre les gelures (voir annexes du scénario 7).
- Longue-vue, matériel nécessaire à la réparation des chars, lampe à huile et huile, arc et flèches, tentes et sac à dos.



Peut se poser aussi le problème des chevaux des Héros. S'ils y sont particulièrement attachés, Médéric payera des coursiers pour les emmener au point de rendez-vous donné : la ville de Festum, située loin au Sud-est. D'éventuels compagnons et du matériel non utile pendant l'expédition pour les Héros pourront suivre le même chemin.

Médéric n'oublie pas les ennemis que les Héros pourraient croiser, notamment les sbires de Glorana et de Belshirash et fait bénir leurs armes par le seul prêtre de Firun de Frisov. Pendant un mois, les dommages causés par leurs armes à des démons de Belshirash seront multipliés par 2.

Le Départ

Lorsque les Héros sont prêts, c'est le grand départ. Ils doivent se répartir dans deux chars à voile des glaces pilotés par un couple de nivésiens : Zeino et sa femme Kunura. Zeino n'est pas avare en paroles en ce qui concerne les dangers du Grand Nord et ne cessera de se répéter. Kunura, quant à elle, préfère raconter les histoires et les légendes de son peuple le soir au coin du feu. Pilotés par les deux experts, les chars se déplacent rapidement avec, lors d'un vent favorable, des pointes dépassant les 60 km/h sur les grandes étendues glacées.

Huit premiers jours de voyage (degré de froid : *Froid Glacial*)

La possible excitation des Héros va vite se geler. La température est descendue d'un cran par rapport à ce qu'ils avaient déjà vécu et finalement, passés les premiers émerveillements de la beauté à couper le souffle de certains paysages, le voyage puis l'exploration en sillonnant le pays devient vite monotone : pas un bateau à l'horizon. Un *Froid Glacial* implique normalement un jet de 2D6 en ajoutant 1 pour déterminer les Pif 1 fois par jour. Si les Héros portent les vêtements des Firnelles (PRf = 14 et PR=3), alors ils ne subissent aucun dommage. Les premières gelures peuvent apparaître si les Héros ne régénèrent pas chaque nuit et qu'ils écotent de 10 BL à cause du froid. Les Héros vont vite s'apercevoir qu'il faudra faire demi-tour s'ils ont une PRf trop faible. Pour rappel, la régénération de l'EV, de l'End, et des PA est, pour une température correspondant à *Froid Glacial*, est diminuée de 4, de 2 points pour les êtres avec la résistance, les êtres avec la Sensibilité ne régénèrent pas du tout. Un duvet nivésien et un refuge chauffé et donnant un abri remonte chacun d'un cran le degré de Froid. Personne ne régénère par Froid de Firun ou en dessous, sauf les êtres avec la résistance au froid lors d'un Froid de Firun (voir un descriptif plus complet dans l'annexe du scénario 7).

Pour couronner le tout, une tempête se déclenche au huitième jour forçant les chars à s'arrêter et obligeant les explorateurs à gâcher une journée entière en se mettant à l'abri.

Neuvième jour de voyage (degré de froid : *Froid de Firun*)

Un *Froid de Firun* implique normalement un jet de 2D6 en ajoutant 2 pour déterminer les Pif toutes les deux heures. Cela fait 12 jets pour la journée.

C'est dans la matinée que l'espoir renaît dans les cœurs puisque enfin se profile à l'horizon la coque d'un bateau : celle d'un Otta, les navires de guerres typiques des pirates thorwalques. Le bateau est complètement pris dans la banquise et entièrement recouvert de glace. Des stalactites pendent de la tête de Dragon servant de proue. La voile déchirée flotte au gré du vent. Aucune activité à bord n'est détectable. Zeino et Kunura approche les chars au plus près de telle manière qu'il ne reste que quelques dizaines de mètres à pied à parcourir.

Un œil par-dessus le bastingage et les boucliers thorwalques offre un triste spectacle : un équipage entier de Thorwalers, probablement surpris par les mouvements de la banquise, morts de froid. Un aventurier audacieux ou tout simplement curieux n'hésitera sans doute pas à monter à bord pour fouiller le bateau. Peut-être qu'il espère trouver la Thériaque mais il aura oublié que ce sont des esclaves qui ont volé le précieux liquide... Toujours est-il qu'après quelques minutes, un bras congelé viendra attraper son bras ou sa jambe. Ils sont comme çà les morts-vivants, ils ont la fâcheuse tendance à s'agripper à vous, pour ensuite essayer de vous dévorer...



Les Héros explorent l'Otta

Valeurs d'un Mort-vivant de Glace : (nombre total : 10)

Initiative : 9+1D Points de vie : 22 RM : 1 VI : 8
 Protection : 2 Endurance : 30
 Skraja : Attaque : 7 Parade : 2 PI : 1D+3 CD M

Ils sont très lents mais ne peuvent encaisser de blessures graves. Il faut réussir une épreuve de courage +1 pour pouvoir les affronter.

Un magicien aux connaissances pointues pourra apprendre aux autres Héros que ce type de magie est une variante de la formule [SKELETTARIUS](#), qu'elle ne peut se réaliser que sur des cadavres morts de froid et que seuls les démonistes ayant effectué un pacte avec Belshirash peuvent la pratiquer. Bref, un démoniste adepte d'un des 12 archidémones rôde dans la même région que les Héros et ce n'est sûrement pas pour profiter du climat. Il y a une cache qui renferme le trésor de guerre des pirates. Il y a dedans un beau pactole en or et bijoux dont la valeur s'élève à 300 Ducats.

Du dixième au douzième jour de voyage (degré de froid : Froid de Firun)

Avec un jet toutes les 2 heures, cela représente 36 jets pour ces 3 jours. Voici les dégâts encaissés statistiquement si vous voulez épargner les lancers à vos joueurs :

PRf	> ou = 14	13	12	11	10	9	8
BL encaissées	0	1	4	8	20	30	56

Le reste du scénario va se compliquer s'ils n'ont pas une protection supérieure à 10. Peut-être que Kunura pourra alors leur prêter quelques vêtements...

Quinzième jour de voyage (degré de froid : *Froid Glacial*)

En fin de matinée, alors que les chars sont lancés à plein vitesse, Zeino hurle : « Accrochez-vous ! ». Si les Héros ne déclarent pas qu'ils exécutent l'ordre rapidement, ils subissent un malus de 3 points à l'épreuve d'adresse qui suit. En effet, Zeino (et Kunura sur le deuxième char aussi) entreprend de virer à 90°. S'ils échouent à se tenir, ils sont éjectés du char. Ils doivent passer une nouvelle épreuve concernant cette fois-ci la Maîtrise Corporelle avec un malus de +3 pour minimiser l'impact. S'ils échouent de nouveau, ils recevront 3D6-3 de blessures (la protection des vêtements n'agit pas). S'ils réussissent, pour chaque PApt* (= Points d'Aptitude restant après l'épreuve), ils réduisent les dégâts d'un D6 de leur choix (après avoir fait rouler les D).



Les Héros, entier ou non peuvent relever les yeux. Ils viennent d'éviter un énorme « champ » de Hérissos des Glaces. Zeino et Kunura n'en avaient jamais vu d'aussi important avant. Ces créatures cristallines ont un corps convexe de deux dos de pied de diamètre avec à chaque fois tout autour deux douzaines de longs aiguillons qui grandissent. Ces créatures sont considérées en général comme paisibles d'autant plus qu'ils ne peuvent pas se déplacer de leur propre force (ils se laissent seulement bizarrement rouler par le vent dans les colonies), mais les hérissos de glace plus âgés développent une influence menaçante qui est fondée sur le reflet des peurs de l'observateur. Si un hérisson de glace devient vieux, la charge est si grande par les lourds aiguillons que la créature explose n'importe quand. De nouveaux hérissos de glace naissent des échardes. Chaque organisme dans les alentours de trois pas supporte 4D6 PI par la grêle d'échardes aux longueurs d'épée. Pour trois mètres de distance, le dommage se réduit autour d'un D6. Une écharde restante dans une blessure grandit aussi...

Passer au travers de ce champ entraînerait une effroyable réaction en chaîne qui signifierait à coup sûr la mort, surtout qu'il semble y en avoir des très gros près à exploser un peu partout. Cela oblige l'expédition à contourner le champ.

La découverte

Mais finalement, ce qui a été un mal se transforme en un bien puisque longer l'énorme champ de Hérisson des Glaces leur à donner une direction qui les mène tout droit sur un bateau. Probablement, refroidis par leur première découverte, les Héros vont probablement se méfier. Comme le terrain est légèrement accidenté, Zeino préfère s'arrêter à une cinquantaine de mètres du bateau. C'est une Kogge, à un seul mât, qui ne doit pas dépasser les 300 tonneaux de cale. La Kogge est un bateau qui prédomine en Bornland et aussi en Nostria et à Riva pour le transport des marchandises et des personnes. Les Kogges ne sont peut-être pas les premières en matière de vitesse et de manœuvrabilité, mais elles se sont révélées au cours des années d'utilisation fiable et solide en mer. Les probabilités pour que ce soit le bateau recherché sont plus élevées que la première fois. Un ou plusieurs des Héros ont encore peut-être en tête la mésaventure d'il y a quelques jours avec les morts-vivants.

Et ils n'ont pas tout à fait tort d'appréhender. Alors qu'ils ne plus qu'à trentaine de mètres du bateau, un grand et majestueux Dragon blanc surgit en volant de derrière une crête pour venir se poser entre le bateau et les Héros. Pendant ce temps, les Héros n'ont tout au plus que la possibilité de faire une vingtaine de mètres (dans un sens, ou dans l'autre). Les écailles du Dragon sont argentées, ses ailes, blancs comme la neige. Il a une envergure de treize pas⁵. Ses 4 pattes sont composées de griffes argentées, aiguisées comme des couteaux. Ses yeux d'un bleu d'argent profond brillent d'intelligence. C'est sans surprise qu'ils l'entendent parler dans leur tête (les Dragons parlent par télépathie et savent comprendre et se faire comprendre que : que soit le langage de leur interlocuteur) :

« Que venez-vous faire ici, Humanoïdes ? Ce bateau est à moi et ce qu'il contient aussi. Faites demi-tour avant que je ne change d'avis et vous croque.

Trois solutions s'offrent aux Héros, soit ils attaquent, soit ils tentent de discuter, soit ils s'en vont. Dans les deux premiers cas, le Dragon répond en tentant d'en croquer un. Dans le troisième cas, alors qu'ils ont fait une vingtaine de mètres, le Dragon se ravise cruellement : « Et puis non, je manque d'exercice ! » et il attaque.



L'Histoire du Dragon :

A l'origine, ce n'était qu'une vulgaire Vouivre du Gel, nettement moins puissant qu'un Dragon des Glaciers, mais le hasard a voulu que le bateau des esclaves en fuite se retrouve emprisonné dans les glaces sur son territoire. Il a d'abord rencontré les fuyards qui avaient été forcés de quitter le bateau, emportant avec eux une partie de la précieuse cargaison. Après les avoir croqué, la Vouivre a englouti tout le précieux liquide, la transformation ainsi en un plus majestueux Dragon, au pouvoir décuplé. Il a vite compris que le bateau contenait encore de la Thériaque quand il est tombé dessus mais le bateau s'est lui aussi transformé comme les Héros vont le comprendre plus loin.

⁵ 1 pas = 1 mètre terrien

Caractéristiques de la Vouivre du Gel de 650 ans métamorphosée en Dragon :

Écailles: blanches argentée, **Ailes:** blanc comme la neige, **Couleur des yeux:** noire
CO 17 IN 13 IU 12 CH 15 DE 9 AG 17 FO 26 CN 22

Capacité spéciales : vol, immunité contre la glace

Caractéristiques de combat :

INI 10+1D6	PV 130	PR*8			
Morsure** :	AT 14	PRD 12	PI 3D+4	CD RM	
Balancement du Cou** :	AT 14	PRD -	PI 1D+1	CD M	
Coup de Queue** :	AT 10	PRD 4	PI 2D+2	CD RML	
Coup de Pattes** :	AT 7	PRD 7	PI 2D+2	CD RM	
Piétinement** :	AT 6	PRD -	PI 3D	CD R	
VI 3 (au sol)/ 20 (en vol)	End 130	PA 35	RM 9		

Règles particulières de combat : Attaque aérienne (coup de pattes), attaque aérienne / Etreindre (5), attaque aérienne / piétinement / Projection à Bas (8) / Etreindre (10), le Dragon plaque au sol un adversaire avec ses griffes), aura de glace*** (1 BL par Assauts sur 10 pas, adversaire très grand, piétinement, Attaque Ciblée (morsure)/ Sans lâcher prise, Attaque ciblée (coup de pattes) / Projection à Bas (7) / Etreindre (10), le Dragon plaque au sol un adversaire avec ses griffes), Projection à Bas (coup de pattes en vol 11, coup de pattes 7, Balayage du cou 1, coup de queue 7)

Magie : Compétent dans le Domaine *Élémentalisme (Glace)*, aussi dans les variantes élémentaires inconnues, capacité de voler (rarement), *Télékinésie* (maximum 30 pierres), aura de glace***.

* La valeur donnée est valable pour le dos du Dragon, la PR à d'autres emplacements est plus faible : aile -3, ventre-1, bas du cou -3, cou-2.

** Un Dragon essaye habituellement de mordre (ou croquer) sa victime mais selon la situation, il peut aussi attaquer d'une autre manière. Faites attention en cela à la taille du Dragon : le Dragon attaque quelqu'un qui se trouve derrière lui avec la queue, sur ses flancs, il met l'une de ses griffes etc.

*** Son aura de glace endommage aussi les matériaux qui contiennent des parties de bois ou de cuir. Pour les armes on jette les dés pour un test sur le Facteur de Rupture à chaque AT réussie qui cause plus de 7 PI. Les protections perdent après un coup réussi causant plus de 10 PI, un point en PR.

Inutile de dire que le combat risque d'être très dur et les blessures graves risquent de tomber assez rapidement du côté des Héros. Quand la réalité de la puissance du Dragon commence à germer dans l'esprit des Héros, un soutien inattendu va faire son apparition. Sorti de nulle, un Nain, très peu vêtu, hirsute, armé d'un énorme marteau, la peau bardée de cicatrices marquées par le feu et percées de crochets et clous divers frappe le Dragon à la tête après un bond extraordinaire. Le reptile est sonné et chancelle. Il donne de violents coups de queues en direction



du groupe des Héros pour éviter qu'ils n'approchent. Il va bientôt reprendre ses esprits, il est temps de se replier, Zeino et Kunura l'ont bien compris et s'approchent des Héros. Le Nain ne se fait pas prier et cours vers les chars. Le temps de grimper et les Héros entendent le Dragon hurler. Ils le voient décoller et se lancer à leur poursuite. Zeino et Kunura foncent toutes voiles dehors mais la vitesse des chars paraît ne jamais avoir été aussi lente que maintenant.

Les deux Nivésiens font preuve d'une grande maîtrise et prennent tous les risques pour semer leur poursuivant mais c'est peine perdue. Il suffira d'un relâchement et le Dragon pourra fondre sur l'un des chars. Il est temps pour les Héros de se souvenir du cadeau des Elfes des Névés qui leur ont transmis à chacun une amulette en forme d'œil noir qu'ils sont censés jetés derrière eux pour se sauver d'un Dragon des Glaces. Si l'un d'entre eux le fait, l'œil du Dragon est immédiatement attiré par l'objet, comme hypnotisé, il brille d'une lueur distinctement différente. La bête stoppe net sa course et file droit vers l'objet pour le récupérer. Tout le monde peut souffler après plusieurs miles encore de fuite, lorsque l'expédition se retrouve de nouveau par hasard au champ de Hérisson des Glaces.



Les Héros peuvent étudier plus en détails le Nain. Avec une bonne connaissance dans l'aptitude *Histoire* ou en *Récits / Légendes* (réussite automatique si aptitude > 7 ou > 4 pour les Nains), un Héros peut informer les autres qu'ils font face à un Brobim⁶ aussi appelé Nain Sauvage terme péjoratif qui devrait plutôt être remplacé par Nain Barbare. Le Nain ne parle pas la même langue que les Héros n'y même un semblant de Rogolan⁷. Tout au plus, le Brobim pourra leur donner son nom : Brokus. Il semble très méfiant envers le ou les Nain(s) du groupe s'il y en a. Les esprits peuvent même vite s'échauffer si un Nain Héros insiste trop pour lui parler ou s'il se montre agressif. Il ne se montre pas particulièrement subtil dans la communication, ce qui ne va pas rendre simple la compréhension de son histoire. Peut-être que les Héros ne sauront jamais pourquoi il est là et même en dessin, Brokus n'est pas très bon. L'un de ses tatouages forme un Dragon, il pourra expliquer le but de sa présence au Héros, somme toute, assez facilement, mais pour les raisons, cela sera beaucoup plus difficile.

Son histoire complète est la suivante. Il est l'un des descendants de Rukus, le découvreur de la pierre brute qui une fois taillée devint l'Agam Bragab⁸. Sa bingue natale a été détruite il y a peu suite à l'extraction de Thériaque par des Yash'Oreel, il y a quelques mois. Il désire être le digne descendant de son respectable ancêtre. Pour cela, il a entrepris d'abattre le Dragon qui rôde dans la région, qui pour lui est un allié des responsables de la destruction de sa ville mais la créature est plus forte que prévue. Il voit au travers des Héros des alliés de circonstance. Il tolère le Nain du groupe surtout si celui-ci a combattu le Dragon. Il ne lui décochera pas un mot tant que ce ne sera pas le cas, considérant les Angroschims⁹ comme les serviteurs des Dragons des Glaces. A l'inverse, un Elfe des Glaces aura toute son attention et son respect. Brokus veut « y retourner » mais suivra les Héros s'ils ont un plan. Kunura propose déjà de monter le campement pour la nuit, cette dernière portant conseil.

⁶ Voir l'annexe n°1

⁷ La langue des Nains.

⁸ Voir l'annexe n°2

⁹ Autre nom des Nains

Seizième jour de voyage (degré de froid : *Froid Glacial*)

Les Héros n'ont pas beaucoup de choix, il faut retourner au bateau pour trouver un moyen de récupérer la cargaison. Le mieux est encore de s'approcher en espérant trouver une solution en observant le Dragon. Ce dernier s'est de nouveau installé sur sa crête et effectue des envolées de temps en temps. Il se pose quelque fois près du bateau mais s'arrête et repart sur les hauteurs. La situation ne tarde pas à évoluer une nouvelle fois.

En effet, de nouveaux venus vont faire leur apparition dans ce micmac. A croire que tout le monde s'est donné rendez-vous ici. Par contre, alors que la température est déjà bien basse, la vision des derniers invités a de quoi glacer d'effroi.

La Meute Démoniaque de Belshirash

Une meute de démons fait son apparition mené par un homme encapuchonné qui monte un démon Yash'Natmay. La meute se compose de plusieurs types de démons : un Umdoreel, une dizaine d'Usuzoreelya, 8 Karmanthi, 1 Yash'Natmay et une douzaine de Thalones, tous ces monstres hurlant, se mordant, grattant le sol dans un effroyable chaos...

Valeurs d'un Umdoreel, le Maître de la Meute :

Initiative :	13+1D	Points de vie :	70	RM :	9	Vitesse :	10	Protection :	4
Morsure :		Attaque :	14	Parade :	10	PI :	3D+5	CD	M
Griffe :		Attaque :	16	Parade :	10	PI :	2D+2	CD	ML

Capacités Spéciales : 2 AT et 2 PRD par assaut, régénération I, Croquemitaine I, vulnérabilité (Firun, Ifirn)

Manœuvres de combat : Projection à Bas, Double Attaque¹⁰

C'est le plus puissant des démons de la Meute puisqu'il porte trois cornes. Le « Maître de la Meute » de la chasse sauvage apparaît comme un grand Troll avec quatre bras armés par une griffe, trois yeux (le troisième est dans l'occiput, il a donc littéralement un œil dans le dos), virulent, une peau sanglante pleine d'échardes et avec des cornes puissantes, semblables à l'élan ainsi que trois autres sur la crête de son dos. Sa voix puissante - un souffle de Froid de l'Enfer Inférieur - commande la Meute Sauvage.



Croquemitaine I : Ce Démon inspire la peur. Épreuve de Courage en le voyant. Si échouée, le personnage perd autant de points qu'il manquait pour la réussir en Courage, Intelligence, Charisme et Dextérité ce qui peut éventuellement modifier certaines stats. Cette pénalité est réduite d'un point par demi-heure loin de la présence du Démon.

Vulnérabilité : PI doublés contre ce démon par des Miracles/Armes bénies du/des Dieu(x) indiqué(s).

¹⁰ Voir en Annexe n°3

Valeurs d'un Karmanthi, le Chien de l'Enfer, le Provocateur Sanglant :

Initiative : 15+1D Points de vie : 25 RM : 6 Vitesse : 12 Protection : 3
Morsure : Attaque : 15 Parade : 12 PI : 1D+7 CD M
Capacités Spéciales : Frénésie (3), régénération I, Croquemitaine (Hurlement) I, vulnérabilité (Firun, Ifirn)
Manœuvres de combat : Projection à Bas (Bond), Morsure Ciblée¹¹



C'est un serviteur du plus bas niveau de Belshirash avec un corps en forme de chien de la taille d'un veau (enveloppé d'une fourrure lisse et glacée d'un pur blanc), aux yeux verdâtres lumineux, avec des appendices cornus aiguisés aux articulations et aux crocs glacés d'un pied de longueur. Le Karmanthi, le plus souvent invoqué par bande appartient aux serviteurs du niveau le plus bas des archidémones. On dit que son aboiement

aigu peut exploser le crâne de ses victimes. En bande, il est en mesure d'appliquer des tactiques simples et est ainsi plus dangereux.

Frénésie : peut tomber en rage, fureur et autres. L'animal s'exalte complètement pendant le combat. La Parade baisse d'un certain nombre de points (indiqués) au profit de l'Attaque et des PI qui augmentent du même nombre de points.

Valeurs d'un Yash'Natmay, le Retentissement du Verre sur la Glace, le Cheval de Nagrach et de son cavalier

Initiative : 11+1D Points de vie : 80 RM : 7 Vitesse : 16 Protection : 5
Ruade : Attaque : 14 Parade : 10 PI : 2D+2 CD ML
Capacités Spéciales : Combat seulement s'il est attaqué ou si son cavalier est attaqué, Présence I, Régénération I, à la place d'une attaque, il peut lancer un éclair (7 pas, PI 3D) ou émettre un souffle de froid (distance : 3 pas, effet comme [CORPOFRIGO](#)), vulnérabilité (Firun, Ifirn)
Manœuvres de combat : Culbute¹²

Butin : 20 Ducats, un livre sur la démonologie, un fermoir pour cape en cristal en forme de flocon de neige donnant à son porteur l'équivalent de l'avantage « Résistant au Froid ».

Serviteur de Belshirash à une corne, il apparaît sous la forme d'un cheval de verre de douze pieds de haut, le corps translucide avec une queue de scorpion. Un Yash'Natmay est capable de lancer des éclairs avec ses yeux et d'envoyer un souffle gelé sur ses ennemis sur une courte portée.

Présence I : permet au Démon de se rematérialiser, alors qu'il a été tué, lors de la nouvelle lune. Il perd néanmoins 1/10 ième de son énergie vitale de base (Un Démon avec cette capacité peut donc ressusciter 9 fois). On peut aussi utiliser une liturgie pour l'exorciser et l'empêcher de se rematérialiser.

¹¹ Voir en Annexe n°3

¹² Voir en Annexe n°3

Valeurs d'un Usuzoreelya, « Celui qui mène à la mort » :

Initiative : 13+1D Points de vie : 40 RM : 11
Capacités Spéciales : Créature volante, Régénération I, Croquemitaine I, vulnérabilité (Firun, Ifirn)

C'est un serviteur de Belshirash du niveau le plus bas (c à d sans corne). Ils se présentent sous une forme humaine incorporelle, grotesque et déformée de la couleur de la glace sale ou de la viande gelée, dont la vue et les cris fait s'enfuir tous sauf les plus courageux.

Valeurs d'une Thalon, la Belette Noire :

Initiative : 14+1D Points de vie : 15 RM : 5
 Vitesse : 13 Protection : 2
Morsure : Attaque : 16 Parade : 18
 PI : 1D+4 CD R

Capacités Spéciales : Frénésie (4), régénération I, Dissimulation, vulnérabilité (Firun)

Manœuvres de combat : Morsure Ciblée¹³

C'est un serviteur du plus bas niveau de Belshirash. Il est appelé le plus souvent Belette Noire C'est un démon d'environ deux pieds de haut apparaissant pour rapporter les proies de la chasse dans l'empire de glace. Il est dit qu'une Thalon peut boire uniquement le sang de son invocateur, mais, cela vient du fait que le Pactiseur, en donnant l'ordre de chasse, doit donner un peu de son sang au Démon pour que la Thalon retourne chasser (chasse qu'elle mène parfois sur de très grandes distances).



Dragon vs Démons

Lorsque l'homme encapuchonné et sa meute approchent du bateau, c'est le même manège qu'à l'arrivée des Héros. Le Dragon s'élève et vient se poser entre eux. Les Héros n'entendent pas la discussion mais l'encapuchonné ordonne rapidement à la meute d'attaquer.

Et la bataille s'engage, impressionnante, brutale. Le lien avec la glace étant fort, que ce soit dans un camp ou dans l'autre, le combat se résume à un combat de force brute et apparemment le nombre fait pencher la balance dans le camp des Démons, qui prennent peu à peu l'ascendant. Le Dragon se retrouve blessé à l'aile.

Et encore une fois, les Héros vont devoir faire un choix. Soit ils s'invitent dans la bataille, soit ils laissent le combat se dérouler. Le brave Brokus est toujours d'accord pour s'inviter dans la bataille.

¹³ Voir en Annexe n°3

Intervention : première chance

Si les Héros interviennent, considérez que le Dragon a déjà balayé 8 Usuzoreelya, 6 Thalons, 4 Karmanthi et que l'Umdoreel est à 50 PV. Le Yash'Natmay qui ne forme qu'un avec son cavalier est indemne.

Le cavalier, qui était depuis le début resté en retrait, attaque les Héros, soutenu par 2 Karmanthi et 4 Thalons. Ils peuvent maintenant bien voir le visage du mystérieux encapuchonné. Il est dévoré par les stigmates d'un pactiseur démoniaque. La raison de sa présence devient ainsi très claire.

Si les Héros vainquent leurs adversaires, ils peuvent aider le Dragon qui soit se charge de l'Umdoreel pendant que les Héros abattent les 2 derniers Karmanthi et 2 derniers Thalons, soit fait l'inverse (les deux derniers Usuzoreelya sont morts entre temps). Il reste 40 PV à l'Umdoreel.

Non intervention

Si les Héros décident de ne pas intervenir, le Dragon abandonne le combat lorsque l'Umdoreel est à 40 PV et qu'il reste 4 Karmanthi, 4 Thalons et le cavalier et sa monture. La bête à écailles argentées se réfugie sur sa crête, laissant le chemin libre aux Démons.

Intervention : deuxième chance

Les Héros peuvent aussi charger une fois le Dragon retiré. Ce dernier reviendra pour les épauler.

Non intervention

Si ce n'est pas le cas, le cavalier envoie les Thalons explorer le bateau. La surprise est de taille lorsque les Héros voit le bateau s'animer et par l'intermédiaire de ses cordages attraper et étrangler les Thalons. Le cavalier semble aussi bluffer par cette situation et ordonnera au reste de la meute de se replier.

A partir de ce moment, les Héros se doivent d'intervenir, car sinon le démoniste aura le temps de reconstituer sa meute.

Le Dragon, quant à lui, refuse toute alliance et annonce aux Héros, qu'il les éliminera eux aussi comme il a déjà croqué les minables Nains Sauvages qui sont venus l'affronter. Brokus refusera d'approcher du Dragon pour parler et se séparera des Héros, au moins le temps de la rencontre.

Pour résumé...

Si les Héros sont intervenus la première fois et que la meute est détruite : le Dragon ne remercie pas les Héros mais les laisse partir sachant que s'ils reviennent, il les croquera sans hésiter comme il s'est déjà occupé des stupides Nains Sauvages qui sont venus l'affronter. Il a moitié moins de vie et une belle estafilade à l'aile mais les Héros ne doivent pas être non plus au meilleur de leur forme. Les Héros peuvent retourner à leur camp pour faire le point.

Si les Héros sont intervenus la deuxième fois, le Dragon surgit (s'il n'était pas là pour le combat) et la conclusion est la même.

Si les Héros ne sont pas intervenus, il faudra s'activer pour affronter la Meute surtout lorsqu'ils verront que le démoniste réinvoque des démons pour regarnir les rangs. Le Dragon pourra venir supporter les Héros. Une fois la meute détruite, il se passera la même conclusion, mais les Héros seront au courant pour le bateau.

Dix-septième jour de voyage (degré de froid : *Froid Glacial*) :

Éliminer le Dragon

Brokus reste sur sa faim, il désire plus que tout tuer le Dragon des Glaces, il n'en a jamais été aussi proche. Les Héros peuvent fomenter plusieurs plans sachant qu'ils ont un billet de sortie par amulette en forme d'œil noir qui leur reste. L'attitude du Dragon des Glaces change, au moment où il la voit, du tout au tout et fonce directement dessus. Ce qui est la solution pour l'éliminer si on la combine avec une caractéristique exceptionnelle de la région : le gigantesque champ de Hérisson des Glaces.

L'idée est de mener la créature par le jeu d'une course poursuite avec les chars à voile et, tirer une flèche avec une amulette dessus en plein milieu du champ. Libre aux Héros, de trouver d'autres moyens pour déclencher les explosions (magie ou autre) en supplément. Le Dragon des Glaces, obnubilé se jetera sur l'amulette, déclenchant une nuée de dard, certains étant plus gros que des lances, le transperçant de toute part, l'effet s'accroissant au moment où il s'écrase. C'est Brokus qui aura cette idée si les Héros ne l'ont pas et c'est lui qui achèvera la bête. Les Héros pourront récupérer ce qu'ils veulent sur le corps du Dragon. Si les écailles et le cuir sont évidents, le reste l'est beaucoup moins (voir annexe 5). Seuls des Héros réussissant des jets en Zoologie ou Connaissance de la Magie peuvent connaître le reste. Vous pouvez demander quelques jets en Tanneur/Fourreur. Si un Héros s'est particulièrement distingué dans la réalisation de l'élimination du Dragon, Brokus retire l'escarboucle et lui offre, sinon il la garde pour lui. L'escarboucle est très belle. Elle ressemble à un gros diamant, de la taille d'une cerise, mais on détecte tout de suite sa nature magique grâce au léger froid qu'elle rayonne. Les experts en Connaissance de la Magie ou Zoologie (Aptitude > 7) savent qu'elle renferme à jamais l'esprit du Dragon des Glaces et qu'il est facile de créer un objet magique à partir d'une escarboucle. Quant au repaire du Dragon, il se trouve à l'abri dans les montagnes de l'Épée d'Airain. Seuls des aventuriers chanceux (ou pas suivant les cas et un éventuel nouveau locataire) mettront peut-être un jour la main dessus.

Les Héros peuvent prendre une bonne nuit de repos après cet exploit. Brokus reste encore un peu avec eux pour les aider à son tour.

Explorer le Bateau

Qu'ils soient au courant ou non, les Héros vont devoir affronter les cordages du bateau, qui les attaqueront quelques pas après être montés à bord.

Il y a 10 gros cordages qui attaquent. Leur valeur « d'Attaque » est de 15. Si un Héros n'arrive pas à parer, un cordage l'enserme. Il faut lancer un D6 pour connaître la partie du corps concernée. (1 = jambe gauche, 2 jambe droite, 3 = torse, 4 = bras gauche, 5 = bras droit, 6 = cou). Si, lors d'une attaque réussie d'un cordage, un Héros, en parant, réalise le même score au D20, c'est l'arme qui est enserrée. Le Héros doit réussir une épreuve de Force à chaque assaut, pour conserver son arme à la main. Il ne peut plus utiliser son arme pendant ce temps et l'épreuve de force se complique d'un point tous les assauts.



Argh ! Mon épée !

Une jambe prise par un cordage empêche un Héros de bouger et donne un malus de 2 points en ATT, PRD, DIS¹⁴, INI et AG. Un bras emprisonné occasionne les mêmes malus mais le Héros peut bouger de quelques pas. Si c'est le bras qui porte l'arme qui est emprisonné, le Héros ne peut plus frapper avec. Un torse enserré fait perdre 1D6 points d'END au premier assaut, puis 1D6+1 au deuxième, puis 1D6+2 au troisième etc. Même chose pour le cou, sauf que la perte de base est de 2D6. La corde possède une dureté de 4 (la dureté est l'équivalent de la Protection pour les objets) et 10 Points Structurels (StP) (les StP correspondent aux Points de Vie des objets).

Une corde est définitivement hors d'état de nuire si elle a été tranchée à sa base, qui a étrangement fusionnée avec le pont du bateau. Si elle n'est pas coupée selon cette condition, elle est toujours active mais perd à chaque fois 5 points en Attaque.

Un bateau vivant !

Les Héros savent désormais à quoi s'attendre, le bateau est en quelque sorte vivant. L'explication est simple. Le container transportant la thériaque a une fuite. Le précieux liquide déversé goûte à goûte dans le bateau lui a donné une vie propre (mais avec l'intelligence d'une plante).

Les Héros peuvent essayer d'explorer la partie située sous la dunette (ou gaillard arrière), c'est-à-dire la partie située juste en dessous le gouvernail. En entrant le premier Héros recevra un coup de planche s'il ne réussit pas une épreuve d'esquive et perdra 1D points de vie (la protection ne compte pas, à moins qu'il en ait une sur le nez). Deux Héros dos à dos et protéger par des boucliers peuvent entrer pour se protéger des coups et fouiller la pièce mais leurs efforts ne seront pas récompensés. A part des hamacs troués de mauvaise qualité et des vivres congelés, il n'y a rien dans cette pièce.

Néanmoins, ils auront la technique pour se protéger du danger qui les attend dans la soute. En effet, en s'approchant du fond (de la lumière est nécessaire), le bateau projettera plusieurs clous par assaut de la coque pour protéger sa source de vie, une caisse faite avec du Mindorium, un métal magique, contenant la thériaque. Encore une fois, la technique de la tortue se révèlera des plus efficaces, une porte ou des grandes planches feront très bien l'affaire à défaut de bouclier. Sans protection du genre, une volée de clous inflige 1D+4 PI (la Protection compte).

La caisse est un cube de 40 cm d'arête. Elle est remplie à moitié de thériaque. Elle fuit sur l'un des côtés mais la retourner suffit pour arrêter l'écoulement. Les Héros doivent choisir ce qu'ils vont en faire.

Ils peuvent consommer de la thériaque pour recouvrer leur force (c'est équivalent à utiliser une hache de barbare à deux mains pour trancher du beurre) mais les prêtres, les Elfes, les Nains et les Sorcières refuseront catégoriquement que quelqu'un en consomme et pourront réagir même violemment s'il le faut (surtout les Sorcières).

Ils peuvent ramener la Thériaque à Festum pour toucher un maximum de récompense. Zeino et Kunura se chargent de les ramener le plus près possible de Festum, tant qu'il y a de la glace, jusqu'à Normark. Le reste du voyage, une affaire d'une vingtaine de jours, se passera à pied et sans histoire.

¹⁴ Valeur de combat à DIstance (parfois notée CDB)

Enfin, ils peuvent restituer la Thériaque à la terre avec le bâton de cristal. Brokus ignore la présence de Thériaque mais lorsque les Héros lui montre les effets du bâton, il leur fait comprendre en les implorant de restaurer ainsi sa bingue natale (par tatouage/dessin s'il le faut). S'ils acceptent d'entrer dans le monde des Nains Barbares, Zeino et Kunura, qui ne peuvent pas les suivre avec les chars, les quittent pour rejoindre Frisov. Kunura est triste et verse quelques larmes, s'étant déjà attachée aux Héros.

Sous la montagne

La suite de l'histoire est unique pour les Héros qui accèdent au monde souterrain des Brobims. Ils y entrent par un passage invisible à l'œil nu même à 10 mètres de l'entrée. Ils voyagent à dos de Fousseurs, des sortes de Taupes Géantes cheminant rapidement dans les longs tunnels reliant les Bingues. Le spectacle qu'offre l'incroyable renouveau de la montagne et de la bingue de Brokus à une vitesse spectaculaire, grâce au pouvoir du bâton de cristal, est sans commune mesure et sans doute unique dans une vie. Brokus est ravi, en pleurs même et est acclamé (et les Héros aussi mais dans une moindre mesure, ce qui permet tout de même de se faire accepter par le peuple Brobim) en sauveur par ses compatriotes.

Les Héros découvrent ainsi pendant quelques jours la manière de vivre des Nains Barbares : les champignons de phosphore et les rivières de magma qui les éclairent, les grands cloportes qui tirent de lourdes charges, les coléoptères qui leur fournissent une sorte de lait, l'exploitation d'esclaves (principalement des serviteurs des démons) pour les champs de champignons, le pain de champignon, leur bière au champignon et surtout la cérémonie qui récompense Brokus de son courage avec l'implantation d'un nouveau crochet et de nouvelles brûlures artistiquement très belle qui viennent complétés les cicatrices marquées par le feu qu'il porte déjà.

C'est encore à dos de Fousseur que Brokus les emmène au travers de la chaîne de l'Épée d'Airain, puis des Monts de la Baleine pour finir aux portes de Neersand, un mois après avoir découvert la Thériaque. De là, les Héros n'auront aucun mal pour trouver un contact de la famille Stoorrebrandt qui pourra leur prêter de quoi se rendre en quelques jours à Festum.

Là-bas, les Héros sont reçus par un de membres de la famille Stoorrebrandt. Il est plus ou moins déçu suivant si les Héros ramènent ou pas le précieux liquide. Si c'est le cas, alors il leur offre une centaine de Ducats chacun. Sinon, il estime que les objets précieux récupérés par les Héros sont suffisant comme récompense pour leur mission mais garde une partie du métal ayant servi pour le container. Mais les Héros ont largement de quoi forgé une arme magique avec le métal restant.

Il peut les mettre aussi en relation avec des magiciens-alchimistes du navire *Sulman Al-Nassori* (artefact le plus puissant construit de nos jours utilisé dans la guerre marine contre les forces démoniaques) qui actuellement mouille dans le port de Festum en carénage en attendant le printemps. Son équipage compte un bon nombre de compétents en magie qui, en cette période hivernale s'ennuie un peu. La fabrication d'un artefact (coût : au moins 100 Ducats, suivant les pouvoirs) en utilisant une escarboucle de cette taille va en faire saliver plus d'un mais attention aux risques de réveiller l'esprit du Dragon qui sommeille désormais dans la pierre. Il ne faut pas oublier, même si c'est plus classique pour les alchimistes, les écailles pouvant servir à forger une armure ou un bouclier (coût : au moins 50 Ducats pour l'armure, 20 pour le bouclier), les dents, pour des dagues (coût : 10 Ducats l'unité), le sang, pour des élixirs de force (10 Ducats l'unité) (voir annexe 5 et 6).

Les points d'aventure et expériences spéciales :

Les joueurs peuvent bénéficier d'une *expérience spéciale* en lisant le traité sur les démons en Connaissance de la Magie. La Survie peut éventuellement aussi bénéficier d'une expérience spéciale.

Pour chaque personnage, vous pourrez calculer à partir de la liste suivante sa récompense en points d'aventure, que vous pourrez moduler selon l'attitude de vos joueurs, leur rôle-play, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc.

Préambule

- Implication dans la résolution du problème 0 à 50 points d'Aventure
- Attaque de front -10 points d'Aventure
- Mort du clan -20 points d'Aventure
- Investissement dans le « Vestibule » 20 points d'Aventure
- Investissement autre 10 points d'Aventure
- L'Otta hanté** 30 points d'aventure à se répartir

Quinzième jour de voyage

- Rencontre avec un Dragon des Glaces de 650 ans 10 points d'Aventure
- Gestion de la rencontre + combat 0 à 20 points d'Aventure
- Idée d'utiliser une amulette +10 points d'Aventure si spontanée

Seizième jour de voyage

- Extermination de la horde 150 points d'Aventure à répartir
- Intervention n°1 + 5 points d'Aventure

Dix-septième jour de voyage

- Dragon : élaboration du plan 0 à 40 points d'Aventure suivant aides/ suggestions
- Bateau 5 à 20 points d'Aventure suivant idée(s)
- Utilisation du Bâton de Cristal +10 points d'Aventure

Sous la Montagne

- Découverte du monde des Brobims + 20 points d'Aventure
- Restauration de la Bingue 30 points d'Aventure

On peut donc tabler sur un total d'environ 200 points d'aventure si les joueurs ont plutôt bien réussi ce scénario sans oublier une récompense de 0 à 100 points suivant l'investissement des joueurs et la manière de jouer leur personnage (race, culture, profession, défauts, etc. : voir Annexe du scénario n°1 de la Saga).

Calenloth

Annexe 1 : Les Brobims de l'Épée d'Airain (une description plus complète est à retrouver sur www.aventureur.com)

Localisation : Dents de Glace, Épée d'Airain, Hauteurs de Nordvals

Nombres : de 800 à 1.000

Origines : inconnues

Ancêtres illustres : Tafka, fils de Gafka (fondateur de Murkhal), Rukus le banni (découvreur de l'Agam Bragab, le diamant polaire), Fafka, fils de Dafka (perdit d'après la légende l'Agam Bragab, le diamant polaire d'Ifirn)

Comportement : retirés, hostiles envers les étrangers

Surnoms : Brobim (autodénomination)

Les Brobim sont originaires de la région la plus au nord-est de l'Aventurie. Leurs antres se trouvent dans les régions des Dents de Glace, de l'Épée d'Airain et des Hauteurs de Nordvals. La raison de leur venue dans ces lieux s'est perdue dans l'obscurité. Les légendes des Brobim parlent d'un Géant qui les a contraints à l'exil. Puisque leur langue n'a que peu de points communs avec le Rogolan et que leurs signes alphabétiques montrent des ressemblances avec le Rogolan (ou Angram), le dernier contact avec d'autres Nains doit remonter à des millénaires. Ce n'est plus qu'une conjecture que ces Nains seraient les descendants du peuple de Brogar dont la trace se perd dans l'Épée d'Airain.

Apparence

Bien qu'appartenant incontestablement au peuple nain, les Brobim attachent une importance presque obsessionnelle aux ornements archaïques du corps. Ils se transpercent la poitrine, le nez, les lèvres, les oreilles ou toutes autres parties du corps avec des clous, des anneaux ou des crochets. En observant ces ornements de métal et les cicatrices marquées par le feu que porte chaque Nain adulte, on peut percevoir l'âge, le clan, les adversaires vaincus et autres informations semblables.

Il est intéressant d'observer que presque tous les Brobim sont gauchers. Les droitiers sont traités avec méfiance par les autres et sont facilement mis à l'écart. Les prêtres d'Hésinde qui connaissent cette particularité, supposent que la locution « avoir deux mains gauches » tire son origine de leur maladresse artisanale. Ils n'ont par contre pas d'explication pour cette sélection étrange de la nature – et à ce sujet, rien qui pourrait nous éclairer ne peut être arraché aux Brobim.

Mode de Vie

Il y a peu à voir des cités des Brobim au-dessus du sol. Ils poussent leurs galeries profondément dans la roche, utilisant les cavités naturelles mais en creusent aussi de nouvelles artificielles par un travail long et pénible. Les entrées des bingues (NdT : ville souterraine naine) et les puits d'air sont si bien cachés qu'un voyageur insouciant ne prendra pas conscience que des Nains font de grands bouleversements dans la montagne. Ils craignent un « Grand Dragon » - apparemment un Dragon des Glaciers ou du Froid – appelé Odem qui est tenu pour responsable du grand froid.

Dans leurs cavernes, les Brobim pratiquent la culture des champignons. Ils y font travailler des prisonniers gardés comme des esclaves, puisque ce travail est à leurs yeux comme de valeur inférieure. Les esclaves portent de lourds fers au cou et des marques de brûlure qui caractérisent le statut et le propriétaire.

L'élevage des animaux est aussi fait sous la montagne. Ainsi, les Brobim doivent se limiter aux animaux qui peuvent supporter une vie sans soleil ou même qui préfèrent sans. Ainsi, ce sont avant tout de grands coléoptères et cloportes qui tirent de lourdes charges ou emmènent le stérile (NdT : roche ou fraction du minerai ne contenant pas de minéraux exploitables). Sur le plan de la nourriture, il y a des vers et une certaine sorte de coléoptère, qui, pour ces derniers, donnent en plus une sécrétion nourrissante semblable à du lait. Des rats consomment les restes et s'occupent de la propreté, et s'ils deviennent trop nombreux, ils passent également à la casserole.

Les Brobim ont soumis certains fousseurs (VO : Wühlschräte) qui doivent exécuter les travaux de tunnel particulièrement dangereux pour les Nains. Mais le système de galeries élaboré est régulièrement compromis par les congénères sauvages de ces fousseurs qui s'enfoncent de tous les côtés sans réel but dans la roche.

L'unique occasion pendant laquelle on peut trouver les Brobim en dehors de leurs bingues est lors du temps de la coupe du bois. Une fois par an, si le froid du Dragon de Glace recule et si les arbres portent des fruits, ils se rendent eux-mêmes à la surface et coupent de grandes quantités de bois qu'ils emmènent immédiatement sous terre. Pendant ce temps, des sentinelles sont toujours mises en poste pour observer si des étrangers, ou même des Dragons, s'approchent.

Vision du monde et croyances

Les Brobim se considèrent comme les seuls Nains d'Aventurie. Car d'après leurs traditions, toutes les autres tribus ont été les victimes des agissements des Dragons. Ils se sont eux-mêmes mis en sécurité jusqu'à ce qu'ils soient refoulés finalement par les puissants Géants du nord. Ainsi, les Brobim sont très hostiles envers les autres Nains, car ils les prennent pour des traîtres agissant pour le compte des Dragons. Ils ne connaissent pas le nom d'Angroschim. En effet, ce très vieux mot, aussi vieux que les Nains eux-mêmes, a été évincé de la culture des Nains Sauvages au cours des millénaires de craintive superstition puis oublié.

Leurs voisins, les Firnelles, sont considérés comme les enfants divins d'Ingra. Ils jouissent de la vénération comme gardiens du pays de glace et comme adversaires inexorables des Dragons de Glace. D'autre part, les Orks des neiges récemment apparues sont des démons furieux qui doivent faire la chasse aux enfants d'Ingra et doivent être combattu pour cela par tous les moyens possibles.

Coutumes

Le culte des ancêtres est très important chez les Brobim. Ainsi, les jeunes nains apprennent par cœur leur propre lignée d'ancêtres avec toutes les actions qui leur font honneur. Et seulement celui qui peut réciter exactement la lignée de ses ancêtres est considéré comme étant un véritable Brobo.

Les étrangers sont considérés avec une grande méfiance. Tous les étrangers sont soumis par les gardes à une épreuve pour établir s'ils sont dignes d'entrer dans leurs grandes halles. Si l'épreuve est en défaveur du candidat, l'accès reste interdit - pire encore, si la mise à l'épreuve livre un résultat univoque. Alors, il peut arriver que les Brobim saisissent le candidat après avoir atteint leur seuil de tolérance et le jettent dans un puits de feu d'une mine. Celui qui réussit cependant la mise à l'épreuve, gagne le droit d'accéder à une bingue. Mais il doit se tenir aux lois d'airain des Brobim et ne peut porter en aucun cas le discrédit sur les ancêtres ou parler des Dragons ou d'autres Nains. Si on provoque ainsi ou d'une autre manière la colère des Nains Sauvages, on se retrouve vite comme leur esclave.

Un Angroscho pourrait avoir de réels problèmes chez les Nains Sauvages, car il est considéré obligatoirement comme serviteur des Dragons qui s'est soumis pour échapper à la destruction. Au contraire, il est donné aux Elfes une soumission presque indéfinie, si bien que leurs guides apprécient l'hospitalité des Nains. Les êtres à courte vie sont considérés par principe comme des créatures de valeur inférieure qui font tomber leurs ancêtres honteusement dans l'oubli – la plupart des humains ne peuvent plus se rappeler, ainsi, que de tout au plus, trois de leurs ancêtres.

Artisanat

L'artisanat des Brobim peut être considéré dans le meilleur des cas comme « rustique » et par de « véritables Nains » comme indigne. Il semblerait presque qu'ils aient été maudits d'incapacité. Tous les produits semblent asymétriques et crus, comme inachevés. Ils semblent avoir particulièrement des difficultés avec la forge des métaux si bien qu'ils fabriquent surtout beaucoup d'outils et d'objets en bois et en céramique. Aussi les clous métalliques et les crochets qu'ils se piquent dans la peau manquent de finition, et les fers ne sont que très grossièrement mis en forme.

Annexe 2 : La légende de l'Agama Bragab

« ... Un jour, Rukus, dans l'obscurité d'un couloir, trébucha sur une pierre. Elle était aussi grande que la tête d'un Brobo. Et quand il l'examina de plus près, il s'aperçut que c'était une pierre précieuse d'une très grande valeur et qui était aussi pure que l'eau la plus claire. Donc il la prit avec lui et sans hésiter se dépêcha de retourner voir le roi Fafka, fils de Dafka, pour lui donner l'objet qu'il avait trouvé. Le roi se réjouit beaucoup lorsqu'il vit la pierre puis il entreprit de tailler lui-même le diamant. Il passa trois hivers entiers jusqu'à ce que le diamant fût prêt. Désormais, la pierre éclairait et brillait beaucoup, et là, le roi lui donnait le nom d' « Agama Bragab ». Alors pendant de longues années, la pierre précieuse orna la salle du trône du roi Fafka, et tous ceux qui la voyaient, tombaient en admiration. Mais un jour, le roi tomba amoureux de la dame de l'Hiver Fryna, mais celle-ci ne voulait pas se marier avec lui. Là, Fafka lui donna l'Agama Bragab en cadeau parce qu'il pensait qu'elle allait enfin accepter de l'épouser. Mais la dame de l'Hiver prit la pierre et partit avec en laissant seul le roi Fafka. Cependant, ayant peur que Fafka l'oblige à ramener la pierre, elle la fixa une nuit au ciel, où aucun Brobo ne pourrait jamais l'atteindre. » De l'histoire de l'Agama Bragab, appelé aussi le « diamant polaire », comme elle est racontée aux Brobim.

Annexe 3 : Les Manœuvres de Combat

Projection à Bas Manœuvre d'Action Offensive (appelée Culbute pour les Animaux)

Condition d'Utilisation : CS *Projection à Bas*.

Epreuve : Attaque +4 + Annonce éventuelle

Réalisable avec les Aptitudes de Combat suivants : Réalisable avec les Aptitudes de Combat suivants : Epées Bâtardes, Haches et Masses, Armes d'Infanteries, Bâtons à Chaîne, Armes à Chaîne, Sabres (seulement Arbach, Machette, Khunchomer et Mort d'Esclaves), Epées, Bâtons, Fléaux à 2 Mains, Haches et Masses à 2 Mains, Epées/Sabres à 2 Mains.

Description : Parfois, la force pure d'un impact suffit pour jeter au sol un adversaire. Pour provoquer une telle chute, l'assaillant doit réussir une attaque de *Projection à Bas*. Pour cela, il doit réussir une Attaque compliquée de 4 points, et comme il s'agit d'une variante du *Coup Puissant* (voir plus haut), il peut compliquer son Attaque avec une Annonce supplémentaire.

Si l'Attaque réussit et que l'opposant ne pare pas, celui-ci subit non seulement les PI normaux mais doit également réussir une épreuve de FO pour rester sur ses jambes. L'Annonce supplémentaire susmentionnée n'augmente pas les Points d'Impacts mais complique dans ce cas l'épreuve de FO. Cette épreuve est facilitée pour ceux qui possèdent la Capacité Spéciale *Stabilité (standfest)* -1 et ceux qui possèdent l'Avantage *Equilibre* -2 et/ou *Grand Equilibre* -4.

Une attaque de *Projection à Bas* avec une Annonce de 3 points est compliquée de 7 points (4 points de base + 3 points d'Annonce supplémentaires). L'épreuve de FO pour rester debout s'effectuera alors à +3.

Si l'épreuve de FO réussit, la victime subit une perte de 1d6 points d'INI. Si cette épreuve échoue, la victime tombe au sol et subit tous les inconvénients de cette position en combat¹⁵, elle perd 2d6 points d'INI.

Une attaque de *Projection à Bas* ne peut être combinée avec une autre Action Offensive sauf *Assaut*, on peut toutefois utiliser les points d'une *Parade de Maître* précédente.

Si l'Attaque provoque plus de PI que la FO de la victime (en un coup), tous les PI au-dessus de cette FO sont ajoutés à l'épreuve de FO.

Une attaque de *Projection à Bas* peut entraîner un test de Facteur de Rupture sur une Parade réussie (p85 WDS).

Double Attaque Manœuvre d'Action

Conditions d'Utilisation : CSC *Double Attaque* (Et par conséquent *Combat Ambidextre I*).

Epreuve : ATT +2 (+4).

Réalisable avec les Aptitudes de Combat suivants : Toutes les armes dirigées à une main sauf les armes à chaînes et les lances.

Description : Cette manœuvre signifie que le combattant accomplit deux attaques (si possible avec des armes identiques) à deux endroits différents pour contraindre l'adversaire à utiliser deux parades.

Les deux armes manipulées doivent être utilisées dans la même Classe de Distance sans modificateur. Les deux attaques sont en principe compliquées de 2 points, plus 4 points avec la main « faible » s'il ne s'agit pas d'armes identiques. Le modificateur de -3 pour la *Coordination des Mains en Combat* est aussi valable dans le cadre de cette manœuvre (à moins que le combattant maîtrise déjà *Combat Ambidextre II*.)

¹⁵ Tant qu'elle n'est pas relevée, malus de +3 en attaque et malus de +5 en parade. Se Relever prend 2 assauts, si une épreuve d'Agilité avec comme malus l'Encombrement ou une épreuve d'Acrobatie est réussie.

Une *Double Attaque* visent toujours qu'un seul et unique adversaire et ont lieu dans la même INI –les coups de droite et de gauche arrivent quasi simultanément. Une Action Défensive convertie ne peut pas se transformer en double attaque ; de même la *Double Attaque* ne peut se faire dans le même Round de Combat simultanément à *Combat Ambidextre II* ou *Armes de Parade II* ou manœuvre *Mort Venant de la Gauche*, le combattant doit décider laquelle de ces manœuvres employer.

Le d20 des deux attaques est lancé séparément. Aucune des deux attaques ne peut être une autre manœuvre que ce soit, néanmoins la *Double Attaque* peut très bien intervenir après un échec critique de l'adversaire et profiter aussi d'une *Parade de Maître* précédente.

Si une des attaques est un échec critique (20), l'autre attaque est échouée automatiquement.

Le défenseur doit dépenser deux parades pour repousser les coups de la *Double Attaque* (Soit par l'Action convertie, le *Style de Combat Défensif*, un *Mur de Lames* ou par une Action supplémentaire acquise par une arme dans la main faible) ou utiliser une *Esquive Ponctuelle* pour se mettre hors de portée des deux coups. Si la *Double Attaque* réussit et si les parades manquent, les dégâts des deux attaques sont lancés séparément.

Coup Ciblé Manœuvre d'Action Offensive (fonctionne aussi pour *Morsure Ciblée*)

Conditions d'Utilisation : CSC *Coup Ciblé*, PApt 10 au moins dans l'arme utilisée.

Epreuve : ATT +4 + complication de la zone visée + PR de la zone

Réalisable avec les Aptitudes de Combat suivants : Dagues, Armes d'Escrime, Lances.

Description : Ainsi comme il est possible à un bon combattant avec une arme de choc d'effectuer de gros dégâts, il est possible au bon combattant munie d'une arme d'estoc de cibler une partie du corps de son adversaire pour le rendre plus vite inapte au combat.

Avec cette variante de la *Feinte*, l'attaquant effectue une attaque compliquée de 4 points plus la valeur de PR de l'armure de sa victime dans la zone visée plus la complication attribuée à la zone ciblée : (+4) pour la tête, (+2) pour le tronc, (+4) pour un bras, (+6) pour un bras avec bouclier, (+2) pour les jambes.

Il peut se compliquer cette attaque encore plus, avec une *Feinte* pour compliquer la parade de l'adversaire. A cela le MJ ajoute encore une complication supplémentaire en fonction de la situation (de +2 à +8), en effet, par exemple, il est quasiment impossible pour un combattant à terre de toucher la tête de son adversaire debout...

Si l'attaque réussit et qu'elle est non parée, la victime est touchée à un endroit vulnérable de la zone ciblée : Premièrement sa protection est ignorée (infligeant directement des BL au lieu des PI, pas de FR) et deuxièmement elle subit une Blessure Sérieuse même avec un unique point de BL provoqué. (BL p26 MBK, blessures précises règles alternatives).

Un *Coup Ciblé* contre les membres (bras ou jambes) peut être paré par une parade normale, pour le tronc l'épreuve de parade est soulagée de 2 points et pour la tête soulagée de 4 points. L'attaquant peut naturellement utiliser la *Feinte* pour compliquer cette parade.

Si l'attaque échoue, on considère que l'attaquant a raté une attaque avec une annonce de 4 points (+ une éventuelle annonce réelle). Quel que soit l'épreuve prochaine, Action Offensive ou Défensive, elle sera compliquée de 4 points (+ l'annonce).

Un *Coup Ciblé* n'est possible que contre des créatures qui possèdent des points vulnérables et reconnaissables, donc il est inefficace contre la plupart des démons, esprits et morts-vivants.

Le défenseur qui dispose de la CSC *Vigilance* peut soulager sa parade de 2 points et celui qui dispose d'Instinct *du Combat* peut la soulager de 4 points (non cumulable); dans les deux cas le soulagement de parade n'intervient que contre les attaques ciblées sur le tronc et la tête.

Annexe 4 : Les Classes de Distance (Règle optionnelle)

Une des règles optionnelle de combat consiste à jouer pour plus de réalisme avec les Classe de Distance des armes. Il est évident qu'au début d'un combat, un guerrier avec une épée à deux mains va être avantagée pour toucher un adversaire armé d'un couteau.

Il existe 4 Classe de distance différentes :

- **Rapproché** (CB mains nues, dagues...) contact (**R**)
- **Mêlée** (Épée, Hache...) 1 pas (**M**)
- **Longue** (Hallebarde, épée à 2 mains... 2 pas (**L**)
- **Pique** (Tueur de Dragon, pique...) 2,5 pas (**P**)

Pour connaître la classe de distance de chaque classe, voir la liste des armes sur www.aventurie.com. S'il y a 2 CD d'indiqué, c'est que le combattant peut utiliser l'une ou l'autre.

On commence généralement avec la CD de l'arme la plus grande entre deux adversaires.

Ci-dessous les bonus-malus à utiliser en cas de différence de CD entre deux combattants :

- Arme avec **2 ou plus** classes de distance trop courtes : AT **impossible** (Exemple : R contre L)
- Arme avec **1 classe de distance trop courte** : AT -6 (Exemple : M contre L)
- Arme avec **1 classe trop longue** : AT-6, PRD-6 (Exemple : M contre R)
- Arme avec **2 classes trop longues** : AT et PRD **impossible** (Exemple : P contre M)

Dès lors, s'il y a une différence, les combattants avec une CD petite vont chercher à se rapprocher, tandis que ceux avec une grande CD vont au contraire chercher à s'éloigner.

Voici les conditions nécessaires pour changer la distance de combat :

- AT normale réussie pour se rapprocher d'1 CD, PRD possible de l'adversaire pour l'empêcher.
 - AT +8 réussie pour se rapprocher de 2 CD, PRD possible de l'adversaire pour l'empêcher
- (Feinte et PRD de Maître peuvent jouer)
- AT normale réussie pour s'éloigner d'1 CD, PRD impossible de l'adversaire pour l'empêcher.
 - AT +4 réussie pour s'éloigner de 2 CD, PRD impossible de l'adversaire pour l'empêcher.

Annexe 5 : Butin récupérable sur le corps d'un Dragon

Les parties du corps de Dragon sont des Foki de haute qualité pour l'alchimie et la Thaumaturgie, qui ne souffrent pas de comparaison. Pher Drodont lista en un millénaire plus de 500 (partiellement hypothétiques) effets des écailles, des griffes, du sang, des larmes et de l'escarboucle suivant l'âge du Dragon et l'espèce à laquelle il appartenait. Ici les effets les plus courants sont présentés.

Les écailles de Dragon sont recherchées avant tout pour les armures, mais servent aussi comme porteur de la magie. Écrasées et appliquées, elles protègent des brûlures et fortifie le corps. Intégré dans un artefact, peut être utilisé (à côté de la résistance au feu de l'écaille) : [ARCANOVI-1](#), les sorts agissant avec l'aspect de protection ([PROTECTIO](#), [GARDIANUM](#) etc.)-3.

Le ver solitaire de Dragon résistant au feu est un parasite astral rare et désagréable qui peut devenir long de plusieurs pas. Beaucoup de Dragons semblent mal pouvoir se défendre contre ce tourment. On trouve les vers - encore partiellement en vie ! - dans les alentours de refuges de certains Dragons bizarrement agressifs ou affaiblis. Ils sont des Paraphernalia pour [DESINTEGRATUS](#), [TENEBRES](#) et les appels démoniaques.

Des larmes de Dragon sont d'une valeur considérable, mais il est difficile de s'en procurer et est ainsi souvent l'ingrédient substitué pour une potion de magie. Dans celles-ci brille la magie et elles ne s'évaporent jamais. Celui qui avale une larme de Dragon gagne 2D6 PA, gagne 2 points en IN pour 1D6 heures et un soulagement de deux points sur toutes les magies dans le domaine de la Clairvoyance. L'unique possibilité de récupérer des larmes de Dragon est de lui souffler une grande quantité du poivre de Khunchom au visage...

La salive de Dragon n'a pas donné en vain son nom à un poison alchimique : Il est très corrosif et fait rouiller rapidement le fer. Les Dragon-Empereurs doivent même pouvoir dissoudre avec leur salive de l'or et de l'argent.

Des dents de Dragon, modèle des dagues naines, semble prolonger la vie. Pour les Artefacts, elles soulagent les [ARCANOVI](#) et les sorts agissant dans le domaine des Dommages de 2 points, mais ils donnent comme effet secondaire automatique à leur porteur des cauchemars (Eil du Dragon).

Le sang de Dragon frais est chaud bouillant et donne à celui qui le boit jusqu'à trois points en FO de plus pour 1D3 heures. C'est aussi l'ingrédient à l'Élixir de force. Celui qui prend un bain dans le sang de Dragon d'après un vieux rite des nains, devient invulnérable ou reçoit tout au moins une peau fortement kératinisée (pour 1D6 mois, armure naturelle de 2, mais baissent d'un cran les avantages ou les inconvénients Beauté Exceptionnelle à Beauté, à aspect normal, à Physique Désavantageux, à Aspect Répugnant). Cette essence puissante possède beaucoup d'autres effets dans l'alchimie.

Chaque Dragon, comme chaque créature douée pour la magie, possède une pierre d'escarboucle, un cristal brillant qui grandit dans la tête. Selon le Dragon, sa taille varie de celle d'une tête d'épingle (Dragon des Arbres) à celle d'un œuf de poule (Dragon-Empereur). Pour les Artefacts, il peut développer un puissant pouvoir, si on réussit à dominer l'esprit du Dragon habitant en elle. (ARCANOVI +2, domaine de la Domination, de l'Influence, des Qualités, de la Clairvoyance et de la communication à -5, les PAP (Points Astraux Permanents) sont divisés par deux, automatiquement possédé par l'esprit du Dragon).

Les escarboucles sont habituellement plongées dans un sommeil éternel (que l'instruit, au moyen de la magie des rêves, peut pénétrer). Cependant elles se réveillent de temps en temps - surtout, si leur sommeil est dérangé - et peuvent influencer au moyen de leurs forces magiques sur leur environnement (avant tout dans les domaines QUALITES, INFLUENCE, CLAIRVOYANCE, DOMINATION et COMMUNICATION, mais aussi dans une moindre mesure dans les domaines de ANTI-MAGIE, ILLUSION, POUVOIR/FORCE, METAMAGIE et DOMMAGES) et en informent elles-mêmes les utilisateurs au moyen de la langue télépathique draconique.

Les ' Draconiques originaux ' exotiques sont rarement accessible chez le marchand, des ignorants peuvent être victimes des charlatans. Occasionnellement les écailles miteuses d'un Dragon des Cavernes sont à acheter pour 7 ducats la pièce, la salive de Dragon pour 10 ducats par Flux (8 cm³) et des larmes de Dragon entre 7 et 49 ducats par Flux. En conséquence, le plus souvent, un alchimiste envoie des aventuriers rendre visite à un repère de Dragon...

Annexe 6 : Proposition d'artefact fabriqué à l'aide du butin récupérable sur le corps du Dragon des Glaces

Cuirasse d'écailles de Dragon des Glaces

Protection : 6 (détails : 6 (Tc), 4 (Bs), 4 (Js)) (Sous-armure matelassée possible)

Protection supplémentaire : PR de 3 contre le feu¹⁶ ou les attaques de froid.

Poids : 450 onces, FDR : 0, Enc : 4

Prix de fabrication : 50 Ducats (en fournissant les écailles)

Prix de revente : de 4 à 10 fois plus.

« Firkrâ¹⁷ » : Cuirasse d'écailles de Dragon des Glaces Supérieure

Protection : 6 (détails : 6 (Tc), 4 (Bs), 4 (Js)) (Sous-armure matelassée possible).

Protection supplémentaire : PR de 3 contre le feu ou les attaques de froid.

Poids : 450 onces

FDR : -1

Enc : 3

Prix de fabrication : 100 Ducats (en fournissant les écailles).

Prix de revente : de 4 à 10 fois plus.

Dent de Dragon des Glaces (Dague)

PI : 1D+3, **ATT/PRD** : 0/0, **FDR** : 0, **Poids** : 35 onces, **PI/FO** : 11/4, **INI** : 0

Capacité Spéciale : donne des cauchemars à son propriétaire (Apparition d'un Œil de Dragon).

Prix de fabrication : 10 Ducats (en fournissant la dent).

Prix de revente : de 2 à 5 fois plus.

« Croc de Givre » : Dent de Dragon des Glaces enchantée (Dague)

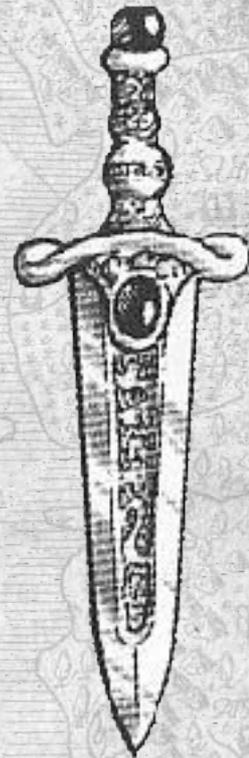
PI : 1D+2 +2 dégâts de froid (les dégâts de froid agissent doublement sur les créatures sensibles au froid ou sur les Élémentaire de Terre, et seulement de moitié sur des créatures résistantes au froid ; les Élémentaires de Feu et Eau peuvent également être sensibles à ces dégâts (décision du maître).

ATT/PRD : 0/0, **FDR** : 0, **Poids** : 35 onces, **PI/FO** : 11/4, **INI** : 0

Capacité Spéciale : donne des cauchemars à son propriétaire (Apparition d'un Œil de Dragon).

Prix de fabrication : 50 Ducats (en fournissant la dent).

Prix de revente : de 2 à 5 fois plus.



¹⁶ Règle officielle : les armures en Cuir de Dragon protège de la moitié de leur valeur de Protection (PR)

¹⁷ Dragon des Glaces en Elfique

« Al'Kashema » : Double Kunchomer enchanté surmonté d'une escarboucle de Dragon des Glaces

Ce Double Kunchomer a été forgé par un Maître-Nain travaillant en conjugaison avec un Tulamide Maître-Alchimiste du *Sulman Al-Nassori*. Il a été enchanté avec les sorts CORPOFRIGO et LAME MAGIQUE. Sa lame contient un alliage de Mindorium et d'Elektrum et émet un léger froid.

L'escarboucle à la garde renferme l'esprit d'un Dragon des Glaces. Sur le tranchant de la lame a été gravé son nom : « Al'Kashema », ce qui veut dire « L'Etoile du Nord¹⁸ » en tulamide.

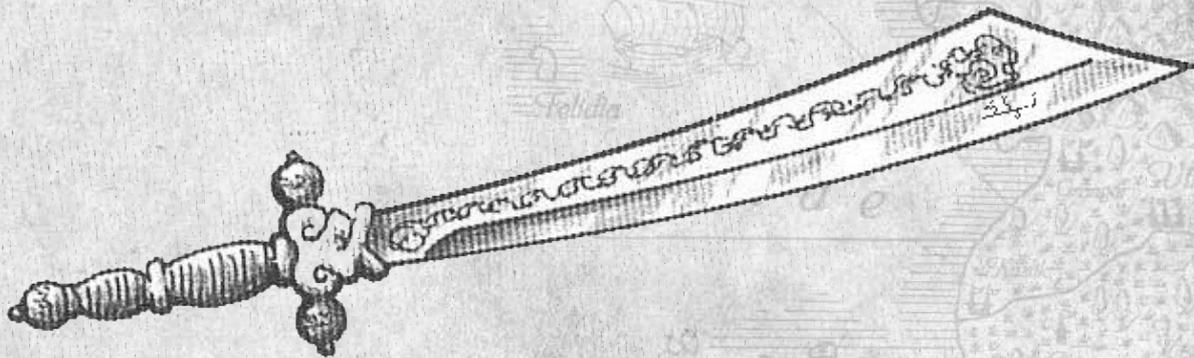
PI : 1D+6, +2 dégâts de froid (les dégâts de froid agissent doublement sur les créatures sensibles au froid ou sur les Élémentaires de Terre, et seulement de moitié sur des créatures résistantes au froid ; les Élémentaires de Feu et Eau peuvent également être sensibles à ces dégâts (décision du maître). Les PI de cette arme sont considérés comme magiques.

ATT/PRD : 0/-1, **FDR** : -1, **Poids** : 150 onces, **PI/FO** : 12/2, **INI** : 0

Capacité Spéciale : A chaque utilisation, l'esprit de l'escarboucle peut se réveiller. Si tel est le cas, il peut communiquer par télépathie avec son porteur et pourra lui jouer quelques tours en lançant spontanément des sorts. On peut penser que satisfaire les désirs de l'esprit pourrait développer les pouvoirs de l'arme.

Prix de fabrication : 150 Ducats (en fournissant l'escarboucle).

Prix de revente : de 5 à 10 fois plus.



Le nom de l'arme écrit en tulamide peut se lire juste au-dessus du fil de la lame

¹⁸ D'après des aides de jeu non officielles sur la langue des Tulamides.