

L'Épée de Pouvoir

Niveau des personnages : moyen (7-10)
Seizième Scénario de la Saga Kalidhienne



© Michael Bozenicar <http://www.bozenicar.com/>

Enaménil, 2001-2008

L'Épée de pouvoir

Niveau des personnages : moyen (7-10)
Seizième Scénario de la Saga Kalidhienne

Saga Kalidhienne	Campagne / Séquence	Année de jeu	Durée virtuelle	Nb de séances de jeu
Scénario n°16	Dans le sillage des héros / 1 ^{ère} partie	+21	5 Mois	3-4

Type d'aventure :

Aventure dans le sillage de grands héros, au milieu d'une foule de conspirateurs. Ce scénario possède un scénario imbriqué « Hurlements à Tournemine » et se termine par une expédition commando risquée avec l'exploration d'un ancien sanctuaire et de quelques galeries montagneuses Peaux-vertes.

Objectif du scénario :

Donner aux personnages une chance d'entrer dans les bonnes grâces du Prince Elbéron qui deviendra très important dans le reste de la Saga. Montrer aux joueurs que tous les personnages, même les plus illustres, peuvent avoir une part sombre (ou bien commettre des actions qui ne paraissent pas logiques). Introduire d'autres pistes pour des scénarios futurs.

Importance dans la Saga Kalidhienne :

Le scénario « L'épée de pouvoir » détaille la quête commanditée par le Prince Elbéron pour récupérer l'épée Aquadilon. Cet épée est le symbole du pouvoir dans la Province d'Asminia et, mais cela tout le monde l'ignore, la clef d'un pacte ancien avec les habitants sous-marins de l'archipel proche. C'est un épisode important de la saga car il met en place de nombreux éléments des futurs scénarios : rencontre avec la compagnie d'Etel (et donc avec Han-Kiang et Elanaë), rencontre de Mirki-Ys-Elkar, etc.

Dans cette mission, les PJs sont les agents de sécurité du grand héros de Kalidhia, Etel-de-Cnide, à qui la mission a été officiellement confiée. Ils sont aussi engagés pour que Paladhim ne puisse pas ouvrir un sanctuaire en Pays nain et pour éviter que la mission ne dégénère, ce qu'elle ne manquera pas de faire bien-sûr.

Ce scénario est donc très important dans la Saga Kalidhienne et il en constitue un épisode marquant dont les répercussions poursuivront les PJs au cours de nombreuses années.

Historiquement : Nous sommes dans au tout début de l'an +21 du nouveau calendrier humain

Géographiquement : Les personnages sont à Havéna et vont aller dans le nord-ouest du Pays nain.

Scénario précédent : « Le tournoi des héros ».

Scénario intégré à cet épisode : « Hurlements à Tournemine »

Scénario suivant : « La loi du sabre ».

Une question, une remarque ou un commentaire ? Besoin d'informations supplémentaires ?

Ne pas hésiter : supra@sden.org ou suprajdr@yahoo.fr

Ou sur le Yahoo group Kalidhia : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>

L'Épée de Pouvoir

Niveau des personnages : moyen (7-10)

Seizième Scénario de la Saga Kalidhienne

Où l'on s'aperçoit que les grands héros ne sont pas toujours où l'on croit.

➤ *Ce scénario est assez linéaire, sauf dans la partie au pays nain où les Pjs vont avoir à gérer plusieurs choses en même temps.*

Introduction

En marge de ses activités pour affaiblir la puissance des joyaux de Kalidhia, Paladhim œuvre pour renforcer et augmenter la main-mise des humains sur le monde ainsi que son influence auprès d'eux. Au cours de l'hiver +20, un de ses adeptes retrouve des indices qui pourraient conduire à Aquadilon, une ancienne épée magique dont la possession était attachée à la souveraineté de la province d'Asminia. En faisant réapparaître Aquadilon, Paladhim espère faire une belle opération qui permettra de reparler des premiers héros paladins et d'ouvrir à nouveau un des premiers sanctuaires à lui avoir été dédié dans le nord du continent. De plus, cela va lui permettre soit de consolider le pouvoir du Prince Elbéron, déjà très en vue politiquement puisqu'il devrait marier sa fille au fils de l'empereur Hal III et de s'en faire un allié, soit d'avoir un moyen de le destituer quasiment officiellement...

Lors du grand Tournoi d'Havéna, le prince Elbéron a officiellement déclaré que le grand vainqueur de l'épreuve aurait l'insigne honneur d'aller chercher l'épée Aquadilon et de lui rapporter. Ce vainqueur fut logiquement **Etel-de-Cnide**, le plus grand héros de tout Kalidhia, modèle pour tous les aventuriers. Alors, 3 mois après la fin du grand tournoi, la Compagnie d'Etel, soit 3 personnes Etel compris (**Elanaë**, dit le prince et **Han-Kiang**, un Hystanien), va partir vers les montagnes naines pour ramener l'épée de légende. Elle sera alors remise à son véritable propriétaire, le prince de la province d'Asminia.

Pourtant, comme rien n'est simple, le Prince Elbéron pense, avec raison, que différents groupes, plus ou moins bien intentionnés, auront pour but de récupérer l'épée à leur profit. Ou bien, ils utiliseront cet événement de portée continentale pour nuire à sa réputation, qui est au plus haut après l'organisation réussie du grand tournoi et la venue de l'héritier du trône de Kalidhia. En effet, il a été récemment annoncé que le prince Erwin devait se marier avec la jeune fille du prince Elbéron, Vérianne d'Havéna.

Alors, sur les recommandations de son conseiller Isaak Shaid, l'équipe des PJs va être présentée au prince qui cherche à recruter des hommes de confiance, non liés à Paladhim ni aux autres provinces et qui pourraient intervenir si la situation dérape...

Initialisation du scénario

Peu de temps après le grand tournoi, qui s'est déroulé à Havéna, nos héros sont contactés par un coursier, porteur d'un message. Celui-ci indique qu'un certain Isaak veut les rencontrer pour leur proposer un travail, à la fois bien payé mais qui surtout pourrait leur apporter d'importants contacts. En se renseignant un peu, il est facile d'apprendre que cet Isaak, n'est autre que le bras droit du Prince local (**Isaak Shaid**), qu'il a l'habitude de confier des missions à des mercenaires et que ceux-ci n'ont généralement pas à s'en plaindre.

La rencontre avec le conseiller personnel du Prince se fera dans un lieu discret, comme par exemple un salon particulier dans une grande auberge. L'endroit préféré d'Isaak Shaid est « la maison des murmures », auberge et maison de plaisir, dirigée par **Alvina Aranol**, la responsable locale de la guilde des courtisans. Un courtisan sera d'ailleurs présent pendant toute la discussion, visiblement un ami d'Isaak, qui est lui-même courtisan ainsi que, d'après ses boucles d'oreilles de basse noblesse, marchand et frondeur.

La discussion sera assez rapide, Isaak Shaid voulait rencontrer en personnes les héros avant de les conduire devant le prince. Si les Pjs ne sont pas trop boulets et s'ils savent globalement se tenir, tout devrait aller très bien. Ils sont donc invités à venir au palais (en passant par une entrée latérale et non par la grande porte) afin de rencontrer Elbéron et d'officialiser le contrat, la réunion est fixée à la fin d'après-midi.

Le groupe des PJs est donc discrètement introduit dans le Palais de Prince Elbéron dans la partie moderne de la cité d'Havéna. Des gardes d'élites les conduiront dans un petit salon très tranquille, un peu à l'écart de l'ambiance de fourmilère qui règne dans tout bon palais. Là, le **Prince Elbéron**, seulement protégé par 2 gardes de son corps d'élite et accompa-

gné de son bras droit (Isaak), fera la proposition suivante aux PJs : contre un salaire d'ensemble de 2500 pièces d'or, payées en lingots de platine certifiés de la banque centrale de Kédalion, il est demandé au groupe :

- *de tout faire pour que l'épée Aquadilon, soit bien remise à Etel-de-Cnide lors d'une cérémonie officielle dirigée par les nains qui ont exhumé l'épée. Leur mission est donc d'éviter que d'éventuels problèmes viennent entacher cette mission prestigieuse (et importante au niveau communication)*
- *que l'épée revienne à Havéna coûte que coûte et qu'elle soit remise au Prince Elbéron par n'importe quel moyen. Mais dans la mesure du possible, il faut que cela se passe dans les règles et si tout pouvait aller comme il est pour l'instant prévu, ce serait parfait.*

Bref, les PJs sont engagés comme agents de sécurité et sont un peu comme une assurance prise par le prince pour que tout se passe bien (comme si quelqu'un avait envie de s'en prendre à Etel-de-Cnide...). Mais plutôt que voir Etel-de-Cnide, l'envoyé officiel, régler les problèmes qui pourraient survenir, Elbéron préfère avoir un second groupe qui travaillerait dans l'ombre pour désamorcer les éventuels problèmes, plutôt que de voir sa belle opération politique se terminer en massacre général...

Si les PJs marchandent, la prime peut être augmentée de 500 or (voir un peu plus), une partie peut être donnée d'avance (1/3) et quelques contreparties en nature peuvent être accordées (du matériel, de l'équipement, une monture) pour un montant max de 1000 or par personnage. Sans parler des avantages qu'il peut y avoir à se mettre à travailler directement pour un prince de province.

Une fois la discussion terminée, le prince se lève et se retire. Non sans avoir vérifié que les pièces d'or soient remises aux personnages qui auront accepté la mission (il va sans dire que si des personnes prennent l'argent et ne participent pas à la mission, le prince les fera disparaître en douce).

Puis quand le prince sera parti, Isaak expliquera d'autres petits points de détail...

« Premièrement, d'une façon informelle et non officielle, il serait bien que ni l'empereur des nains, ni le clergé de Paladhim ne tirent de la gloire de cette histoire. La plus grande partie du prestige lié à cette affaire revient à la Province d'Asminia et à son prince ».

« De plus, l'épée se trouve actuellement dans un ancien temple dédié à Paladhim, elle sera rendue à Etel de Cnide dans environ 2 mois, au cours d'une grande cérémonie. La rumeur prétend qu'il s'agirait du premier sanctuaire de l'Ordre, peut-être celui-même où le dieu s'est révélé à ses fidèles, il ne faut pas que ce lieu devienne un lieu de pèlerinage. L'empereur des Nains est entièrement d'accord avec cette vision des choses et accepte de collaborer, votre contact sur place sera un chef ingénieur du nom de Folkin. A vous de voir comment régler la question au moins temporairement sinon définitivement ».

Il est aussi signalé aux PJs que diverses personnes causeront peut être des problèmes :

- les clergés autres que celui de Paladhim peuvent voir d'un mauvais œil l'ensemble de l'opération et nuire d'une façon ou d'une autre à cette opération, veillez à ce que ces agissements n'empêchent pas le retour de l'épée dans les mains d'Elbéron.

- Nos informateurs dans les milieux « peu recommandables » ont raconté qu'un contrat serait placé sur Aquadilon, l'auteur en reste inconnu mais il s'agit certainement d'un collectionneur. La somme offerte serait très importante, veillez à ce que l'épée ne soit pas volée. Et dans le cas contraire, il faudra collaborer avec Etel-de-Cnide pour la retrouver.

- Enfin, un bruit de couloir au Palais de Kédalion indiquerait que divers nobles politiques n'apprécient pas l'actuelle célébrité du Prince Elbéron, un coup fumeux sera peut-être tenté alors tenez-vous sur vos gardes.

- Concernant le statut des Personnages, il est bien évident qu'ils ne peuvent être reconnus comme des serviteurs officiels du Prince Elbéron, puisque celui-ci a déjà confié la mission officielle à Etel-de-Cnide. Il est aussi évident que les personnages ne devront pas s'annoncer comme tels, ni à Etel ni à des officiels, quels qu'ils soient (enfin dans la mesure du possible). Mais comme Etel-de-Cnide et sa compagnie sont loin d'être idiots, il faut se douter qu'ils s'apercevront assez vite de la présence des PJs. Se faire alors reconnaître d'eux à mi-mots devrait suffire. Car dans le cas contraire, il y a un risque de problèmes et Etel n'est pas forcément réputé pour sa patience ou sa diplomatie.

Puis, les personnages sont remerciés et conduits à l'extérieur du Palais par une porte dérobée et un passage souterrain (qui donne sur une petite impasse). Ils ont alors tout leur temps pour bien se préparer, faire des courses, aller aux renseignements...

Les héros pourront apprendre qu'il faut environ 2 mois par la route pour rejoindre les monts Orks où repose Aquadilon. S'ils veulent une carte de la région et préparer leur voyage, ils pourront en acheter une ou l'obtenir par le biais de la cour d'Elbéron...

S'ils veulent se renseigner plus en détails sur l'affaire, ils peuvent faire jouer leurs contacts. Et tant mieux pour eux car ils apprendront rapidement divers détails :

- Etel va partir dans les jours qui viennent, il envisage de rejoindre la ville de Herd-Karïn au plus vite afin de superviser la cérémonie de remise d'Aquadilon. Les PJ's vont devoir partir assez vite et prendre le plus court chemin pour rejoindre les monts orques, c'est à dire en passant par Asamine et les bords des marais des mille-lucioles : voir le scénario *Tournemine*.

- Au près de la guilde des voleurs ou des courtisanes, on peut apprendre qu'il existe une rumeur de récompense pour le vol de l'épée : un riche habitant d'Aëgyrian aurait proposé 500 000 pièces d'or pour obtenir Aquadilon. (Pour le MJ : il s'agit un collectionneur d'armes légendaires qui habite dans l'archipel des Cyclopes, un membre important de l'association de l'éclat brûlant). On peut donc estimer comme très probable qu'il y aura au moins un groupe de voleurs qui tentera de voler l'arme pour ce collectionneur.

- Au palais d'Havéna ou dans les milieux nobles, on peut apprendre qu'il y aurait un noble qui voudrait nuire à l'affaire : un noble Anorien n'apprécie pas que cet arriviste d'Elbéron soit la nouvelle coqueluche de la cour. (Pour le MJ : il fera appel à une compagnie pour jeter des bâtons dans les roues d'Etel).

Pour le MJ, on peut aussi signaler :

- qu'un mage de l'assemblée de Dal-Itmir désire l'arme pour profiter de son emprise sur l'élément eau. L'apprenti du mage tentera de récupérer l'arme pour son maître en la substituant par une réplique.

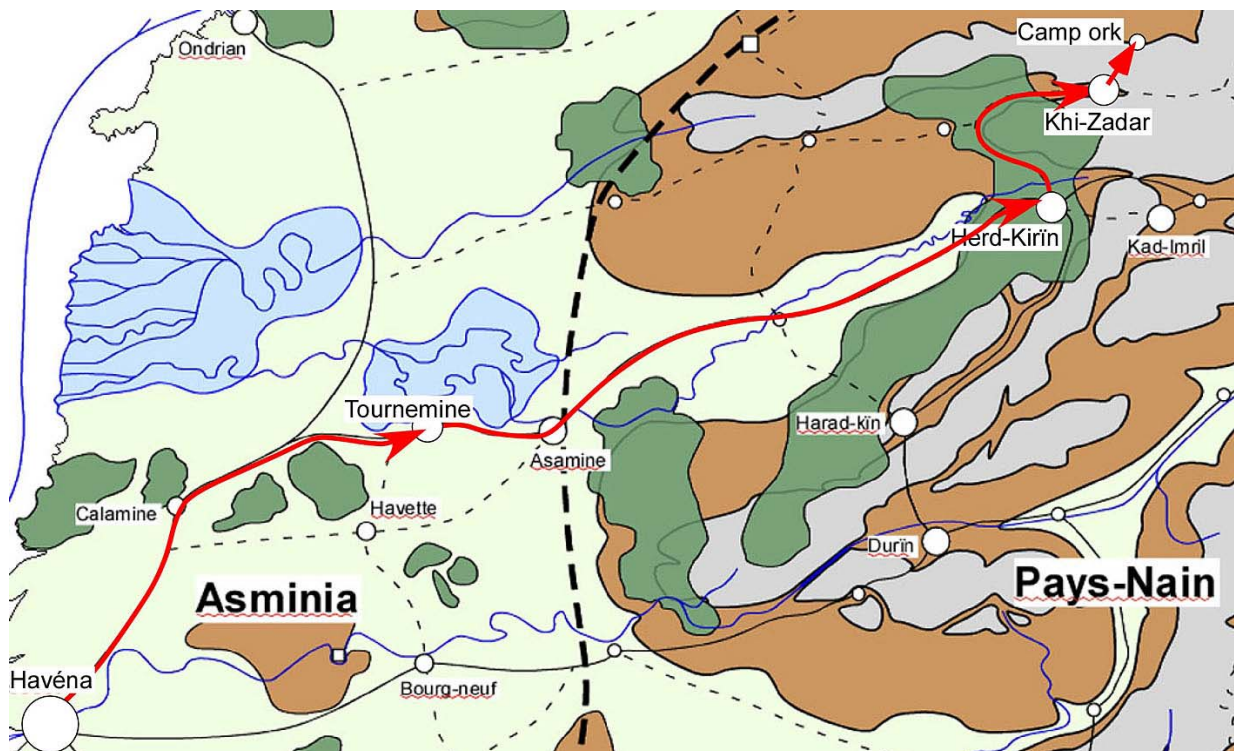
- Un autre fauteur de trouble, non recensé, sera un descendant indirect de la famille de l'ancien prince d'Asminia : Oldrich Jolish Elbrard « baron d'Havéna ». Cet habitant d'Ered-Dur fera appel à des ½ orques et à des orques pour récupérer l'épée.

- Un petit groupe de nains qui connaissent la symbolique de l'arme seront les alliés de circonstance des PJ's. En effet, l'arme est au cœur d'une série de pactes entre les Aa-Fluen et les nains arrivés en même temps dans cette partie du continent de Kalidhia. « *Suivant la même vague, atteignant le même but, par cette arme est scellé, le partage des terres et des mers* ».

- Et bien sûr Etel de Cnide qui voudra tirer son épingle du jeu... Ce qui sera la grosse surprise de la dernière partie du scénario.

La lisière du marais des mille-lucioles.

Le voyage d'Havéna à Herd-Kirïn dure environ 35 jours, l'étape d'Asamine se situant à 20 jours d'Havéna. Généralement les voyageurs qui vont d'Havéna à Asamine prennent les routes très fréquentées. C'est à dire qu'ils prennent la route de Durin droit vers l'est, en longeant le « Grand canal », puis remontent droit au nord en bordure du « Bois des hommes » et des « Marches du centre ». Mais nos PJ's sont pressés, il leur faut aller au plus court et donc partir directement vers le nord-est et atteindre Asamine par l'ancienne voie des nains, peu empruntée de nos jours (Calamine → Asamine → Herd-Kirïn).



Les premières journées se passeront sans trop de problèmes, mais il faut quand même demander aux joueurs de se choisir un guide. Celui-ci devra faire attention à ne pas perdre le groupe... Pour la première semaine le guide doit donc faire un jet sous *Orientation*, aucun jet sous *Survie* n'est demandé car la zone est relativement sûre.

➤ *Bonus de 20% au jet d'Observation si les joueurs ont une carte de la région ou un fil d'orientation – voir règles sur l'orientation dans la description des aptitudes et dans les règles complémentaires – Tab. 63). Si le jet est raté, un autre personnage peut s'apercevoir de l'erreur : jet sous Orientation sans bonus (car ce personnage n'étant pas le guide il ne dispose ni de la carte et ne recourt pas à l'usage d'un fil d'orientation). S'il y a plus d'échec que de réussite, le groupe s'égare et il risque de faire une mauvaise rencontre. Tout le monde fait alors un jet sous Survie. Et si un échec n'est pas rattrapé, le (ou les) personnages qui a (ont) échoué le plus fait (font) un jet sur le tableau concerné.*

Mais au bout d'une semaine de voyage, le groupe arrive aux abords du marais des mille-lucioles et le paysage change du tout au tout (en patois local on dit que le paysage Tournemine...). Pour cette semaine, le guide doit faire 2 jets avec un malus de 20% et les autres personnages ont un malus de 40% à leurs jets. De même, les éventuels jets de survie auront un malus de -40% et seule une affinité « Marécages » peut ramener ce jet à un test non modifié.

Durant leur voyage en bordure des marais, détaillez un peu le paysage pour faire comprendre aux joueurs que dans ce coin paumé, la féerie est encore très présente... D'ailleurs pour une journée passée dans cet endroit les gains de points de magie sont doublés et les gains de magie divine sont divisés par 2.

Ainsi au fil de ces 8 jours en bordure des marais, les apparitions d'être féeriques iront en se multipliant et avec un peu de chance, les voyageurs apercevront des lueurs bleutées (des feux follets), des korrigans et des sylphes... Les autres êtres féeriques : licornes, êtres-arbres sont quant à eux trop rares en lisière du marais pour être rencontré durant cette expédition (ce sera pour une autre fois...).

Durant les nuits, les êtres féeriques seront nettement plus actifs. Le marais des mille-lucioles porte alors très bien son nom car des centaines de petites lumières bleus et parfois rouges brillent dans l'arrière plan du marais et parfois des formes lumineuses ou non de grande taille passent à la limite du champs de vision, sans pouvoir être identifiées... Seul un phénix pourra être aperçut tandis qu'il monte vers le ciel avant de replonger en piqué vers le centre du marécage...

Tableau 1 : conséquences d'un échec en survie lors d'une expédition en milieu hostile

Echec à + de 20%	Echec à + de 50%	Conséquences
01-05	-	Perd le groupe de vue – refait un jet de survie, mais le personnage est seul.
06-10	-	Se frotte contre une plante vénéneuse urticante
11-15	-	Rencontre d'un prédateur Mineur
16-20	-	Tombe malade (maladie bénigne ou parasites de base)
21-25	-	Rencontre d'un animal non agressif mais étrange
26-30	01-05	Glisse sur une pierre humide et tombe (objets cassés ?).
31-35	06-10	Rencontre de 1D6 Indigènes ou créatures non agressifs (au départ)
36-40	11-15	Scinde le groupe en deux
41-45	16-20	Abrite tout le groupe sous une plante vénéneuse urticante
46-50	21-25	Rencontre d'un petit prédateur
51-55	26-30	Rencontre d'un animal venimeux non agressif
56-60	31-35	Provoque la chute d'un grand arbre mort
61-65	36-40	Rencontre avec 2D4 indigènes hostiles (bandits ?)
66-70	41-45	Induit le groupe dans une mauvaise direction
71-75	46-50	Fait se reposer le groupe à coté d'un danger (animal, végétal...)
76-80	51-55	Tombe malade (fièvre infectieuse, maladie force 6)
81-85	56-60	Rencontre d'un grand prédateur (pas forcément agressif)
86-90	61-65	Conduit TOUT le groupe dans ou vers un autre problème
91-95	66-70	Provoque une glissade de 1D4 personnes (eau ou boue)
96-00	71-75	Surprend un petit animal agressif et vénéneux
-	76-80	Tombe dans une fondrière ou des sables mouvants
-	81-85	Rencontre un groupe de 2D4 indigènes agressifs (Guerriers barbares ?)
-	86-90	Tombe malade (maladie force supérieur à 10)
-	91-95	Rencontre un animal rare, grand et dangereux
-	96-00	Rencontre d'un groupe avec 2 guerriers d'élites

« Qu'il devait être beau le continent de Kalidhia du temps où les fées parcouraient la contrée. Qu'il est triste désormais le pays libre, sans les étincelles et les milles formes des êtres magique » Texte issu d'une chanson populaire hobbit.

Alors que cela fait une semaine que les PJs longent les marais asminiens, durant une nuit où la lune est toute ronde, où le vent est doux et paisible, les petites lumières bleutées qui fleurissent tous les soirs au loin, vont pour une fois se rapprocher du campement de nos héros.

Les feux-follets vont se manifester à quelques dizaines de mètres seulement à peine du PJ de garde. Ils se rapprocheront encore et seront bientôt une centaine à voleter tout autour du camp, réveillant les chevaux et les montures qui après un court moment d'affolement redeviendront calme et se rendormiront. Les PJs qui dormaient encore, s'il y en a, seront tout de même réveillés par le bruit et assisteront émerveillés à cette folle danse... au beau milieu de leur camp de la nuit !

Là, une bonne cinquantaine de petits feux-follets, sorte de petits sylphes luminescents habillés de feuilles de roseaux, danseront une ronde éperdue autour du feu de camp. Nos héros seront alors si proches qu'ils pourront distinguer de petites formes humanoïdes au milieu des flammèches bleues... Et le temps sera comme suspendu...

Puis tout à coup les feux-follets arrêteront de danser, suspendant leur ronde comme s'ils étaient figés. Ensuite comme un essaim d'abeilles affolé, ils voleront en tout sens... ce qui commencera à faire naître l'inquiétude chez les joueurs et un sentiment de panique se répandra parmi les PJs.

Ensuite se déroulera un épisode de combat, puis le développement du scénario « Hurlements à Tournemine ». Mais pour en savoir plus, consulter le scénario correspondant.

➤ **Se reporter au scénario intégré : « Hurlements à Tournemine »**

Après leurs aventures à Tournemine, qu'ils laissent désormais, soit aux mains d'une liche de Prince-sorcier, soit vide de tout seigneur, les PJs quitteront ce fief déserté et reprendront leur voyage vers Asamine.

Vers Asamine, Herd-Kirin et les monts orques...

De Tournemine à Asamine, il ne reste plus que quelques jours de voyage.

La petite ville d'Asamine compte environ 5 000 habitants dont 1/3 d'humains pour 2/3 de nains. Ses principales ressources sont le bois et l'artisanat du bois : menuiserie, ébénisterie, fabrique d'arbalètes et de munitions. La cité est pourvue d'une imposante forteresse sur un éperon rocheux avec une garnison d'environ 800 guerriers dont 5 maîtres nains. Les PJs pourront trouver des temples de Guerimm, de Rondra, de Mélianne ainsi que des oratoires pour divers Totems. La ville est donc largement plus proche d'une cité naine que d'une ville humaine et effectivement, elle ne fut intégrée à l'Asminia que de façon récente (lors de la période des Princes-Sorciers) et la plupart des nains la considèrent encore comme leur appartenant. Le nom ancien de la cité figure encore sur de nombreuses statues ou bas-reliefs de la citadelle : Kilaskin, ce qui en humain a souvent été transcrit en Kilasquine avant que la cité soit rebaptisée Asamine.

Si les Pjs essaient d'obtenir des informations ou des détails supplémentaires sur la mission, ils en seront pour leurs frais : personne ne sait rien, à part que la Compagnie d'Étel devrait passer à Asamine dans les jours qui viennent...

Ensuite, le voyage entre Asamine et Herd-Kirin se passe sans trop de problèmes et durant ces 15 jours les risques de faire une mauvaise rencontre sont très limités. Pour chacune des deux semaines, le guide et les autres membres du groupe vont avoir un bonus de +20% à leurs jets en *Orientation*. En effet, les risques de se perdre sont très limités puisque la route pavée qui va d'Asamine à Herd-Kirin est très facile à suivre.

Par contre, un jet sous *Survie* (affinité montagne) sera requis en plus pour cette partie du voyage, car les Pjs sont désormais dans une zone relativement dangereuse, où les peaux vertes, les loups côtoient souvent des avalanches (voir le scénario n°13 de la saga Kalidhienne : la cité sous la montagne).

Enfin, on peut très bien imaginer qu'une meute de loups s'intéressera aux joueurs et à leurs montures. La meute prendra la fuite quand la moitié de ses membres seront morts (nombre de loups = nb PJ x3).

Loups noirs (reconnaissance de l'animal : Connaissance des êtres).

Cette espèce de loup ne se rencontre que dans la partie nord du continent, au dessus d'une ligne Havéna, Dain, Épée d'Airain. Les loups noirs sont plus gros que les loups normaux, plus sauvages et plus dangereux. Dans toutes les villes de plus de 500 habitants, une peau de loup noir entière, mais pas forcément en bon état, s'échange contre 3 pièces d'or.

Loups noirs								
Fréquence	occasionnel	Milieu de vie	Nord de Kalidhia		Taille	moyenne		
Intelligence	bestiale	Comportement	agressif à cruel		Nb par rencontre	10 en moyenne (2D6+3)		
Initiative	65	Attaque (Ta)	11/5	Défense (Esq)	9/4	Points de vie 25		
Ndc	1 + 1/2 (gueule)	PI	1D+6 (Gueule 2D+4)	RM	1	Seuil HS	10	
						Protection globale		2

Observation : 60% Furtivité : 65%

Protection localisée : 3 en global et localisé

Puis, c'est l'arrivée à Herd-Kirin.

Comme des vautours autour d'une carcasse !

Herd-Kirin est une ville importante de 30 000 habitants, avec 75% de nains, 10% de gnomes et 10% d'humains et 5% de hobbits + elfes... La métallurgie est la principale ressource de la ville. Herd-Kirin est aussi célèbre pour ses joailliers, mais c'est un peu le cas de toute ville du pays nain.

Le groupe peut loger à l'auberge du Troubadour écarlate (prix cher, qualité supérieure), ou au Repos de Thorin (prix normal, qualité normale). Etel et sa troupe logeront au palais du gouverneur de la ville où ils seront reçus en grandes pompes par l'ensemble des autorités de la ville.

En questionnant des nains dans une taverne ou un commerçant, il n'est pas très difficile d'apprendre où se trouve Aquadilon, car tout le monde en ville ne parle plus que de cela. L'épée repose dans un ancien temple souterrain, au cœur des monts orques, près d'un village de mineurs nommé Khi-Zadar (600 habitants dont 400 mineurs). On peut aussi facilement apprendre qu'Etel de Cnide est attendu dans la quinzaine. Par contre il faudra enquêter un peu en ville et faire le tour des auberges, tavernes et autres nids à rumeurs pour apprendre plus de détails

- On a récemment vu passer un groupe d'aventuriers (une Compagnie) s'appelant les « Hérauts de la corne d'or ». Ils sont restés 3 jours, histoire de refaire le plein et de recevoir des soins. Puis ils sont repartis par la route du nord, celle qui se dirige vers les monts orques (et le village de Khi-Zadar). Cette compagnie de mercenaire est constituée d'humains et comme le diront certains : « Leur chef, s'il n'est pas paladin et ben il s'en donne l'air... ».

- Les émissaires impériaux sont en route depuis Daïn (et oui, pour les nains d'Herd-Kirin, il y a d'un côté l'empereur, c'est à dire Arkin-ys-Niklan et de l'autre côté, l'empereur des humains : Halibert). Ils vont arriver à Herd-Kirin dans quelques jours (pour le MJ : ils arriveront dans 5 jours). Le fils de l'empereur n'est pas du voyage et aurait déclaré « qu'il n'était pas une marionnette que l'on sort à la lumière quand il faut être agréable à un Prince humain ». Cette troupe comprendrait des maîtres nains, des monteurs d'ours, des gardes impériaux et quelques ingénieurs spécialistes.

- il n'existe pas de guilde des voleurs à Herd-Kirin, mais quelques « commerçants » et troubadours peu regardant peuvent être rencontrés dans l'arrière salle d'une taverne : *La Rose Dorée* près des murailles de la ville. A cet endroit, un PJ qui a des bonnes relations avec ce milieu, pourra rencontrer des contacts avec le milieu des voleurs, comme par exemple : **Goldin-poids-certain**, un marchand nain, qui fait du recel de pierres précieuses sorties en douce des mines. On pourra apprendre que :

- l'ancien sanctuaire de Paladhim a été découvert dans les entrailles d'une ancienne mine de diamants abandonnée depuis environ 2000 ans. Les boyaux ont été partiellement dégagés et les appareils de descente sont en train d'être réparés pour permettre l'accès aux galeries inférieures. Mais le tout est en piteux état et relativement instable, donc il faut sécuriser la zone avant que des officiels y descendent.

- l'offre de 500 000 or pour l'épée Aquadilon est arrivée jusqu'à Herd-Kirin. Et à ce propos, on peut noter qu'un groupe de cambrioleurs et de monte en l'air, humains et elfiques, venus du sud, sont passés en ville la semaine précédente. On ne sait pas trop s'ils sont partis vers la chaîne des orques ou s'ils se sont trouvés une planque en ville. Ce groupe aurait pour nom « Les masques errants », mais il n'est pas connu dans le milieu (enfin pas chez les nains).

- à l'auberge du « *Troubadour écarlate* », on peut aussi rencontrer un étrange humain nommé **Oldric Jolish Elbrard**. Et un soir, alors qu'il est ivre, tout le monde pourra apprendre qu'il est en réalité le baron Oldric. Et qu'il serait peut être bien plus que cela, car il clamera qu'on devrait plutôt le nommer « le Presque Prince Oldric » car c'est ce qu'il sera dès qu'il aura récupéré le bien de ses ancêtres et son titre par la même occasion... Par contre, il ne pourra pas être approché facilement, car une demi-douzaine de mercenaires spécialisés (Titre de garde du corps + maître d'arme) sont en permanence à ses côtés et veillent à ce que personne ne l'importune...

- un groupe de 4 prêtres de Paladhim escortés de 2 adeptes (des chevaliers paladins) et d'une douzaine de soldats sont venus en ville pour s'assurer que tout se passe bien. Le responsable de l'expédition est le **Haut prêtre Fernand Guilbert de Paladima** et il est accompagné de deux prêtres (**Jean de Baldaque** et **Francis Agréaud de Paladhim**) du temple de Paladhim de Dal-Itmir (ils sont tous trois frères protecteurs) et du **frère Demont** (un moine, frère de l'épée, maître d'arme) et pour leur protection, ces prêtres sont accompagnés par deux chevaliers paladins (**Etin le jeune** et **Rucht**). Ils espèrent que le clergé de Paladhim pourra bientôt accéder à son temple dans les montagnes. L'ensemble de ce groupe partira bientôt vers Khi-Zadar, mais la date n'est pas fixée avec précision (en réalité, ils partiront vers les montagnes peu de temps après les PJs).

Mais il est aussi à noter que beaucoup de badauds viennent à Herd-Kirin uniquement pour voir l'épée légendaire et le héros Etel de Cnide et que si vous voulez donner quelques autres descriptions de curieux, vous pouvez le faire...

Vers les montagnes

Beaucoup de monde semble intéressé par l'épée, que cela soit directement ou indirectement. Très rapidement, les PJs vont se rendre compte que de plus en plus de gens partent vers le village de Khi-Zadar, généralement par pure curiosité. Même si le voyage est en théorie risqué pour aller dans les montagnes, cela ne semble pas trop intimider les nains, dont de nombreux petits groupes partent vers le nord afin d'assister à la cérémonie officielle de remise de l'arme. Pour nos PJs, c'est une aubaine, car d'une part ils ne seront pas vraiment seuls pour faire la route et ne se feront donc pas remarquer, d'autre part, cela rend la route relativement sûre. Cette partie du voyage qui dure une semaine ne sera donc pas troublée par des rencontres intempestives (sauf si vous en avez envie)...

Qui est cet Oldric ? Et surtout, comment s'est-il retrouvé ici ? Informations pour le MJ

Oldric est un noble, dont la famille a quitté la province d'Asminia après le raz de marée qui a presque complètement rasé Havéna en -1675. Ses ancêtres appartenaient effectivement à l'ancienne famille qui dirigeait la ville. Alors, sa famille était riche, puissante et ses membres étaient quasiment tous des Hauts-humains. Désormais les choses ont bien changé et la lignée a perdu de sa superbe. Ymolhaï, le troisième chef historique des Paladins, ancien propriétaire de l'épée Aquadilon, était membre de cette lignée. Oldric est donc véritablement un de ses descendants et il peut légalement réclamer l'épée.

Mais il n'est pas le seul et quasiment tous les membres de sa famille, désormais établis en Ered-Dur, pourraient faire la même chose. Pourtant, aucun ne s'est manifesté car tous savent que le Prince Elbéron, descendant de la lignée qui a conduit la reconstruction d'Havéna, jouit en ce moment à la fois des faveurs du peuple, des nobles, des marchands et de l'empereur Halibert.

Alors pourquoi Oldric se décide à réclamer l'épée ? Et surtout pourquoi agit-il de cette façon ? C'est à dire en se rendant dans un endroit totalement coupé du monde et de la politique des provinces humaines alors qu'il aurait très pu réclamer l'épée à Havéna... Et bien ; c'est à cause d'un mage nommé **Malkan** (qui pourra devenir un des adversaires récurrents des PJs dans cette campagne s'il survit à ce scénario). Car ce dernier lui a monté la tête et lui a expliqué qu'en réclamant l'épée, Oldric pouvait obtenir une bonne somme d'argent de la part d'Elbéron ou d'Etel, et cela uniquement pour qu'il se la ferme...

Au départ Oldric n'était pas très intéressé par cette opération. Le mage s'est donc débrouillé pour convaincre Oldric, à la fois en usant d'un peu de magie, mais aussi en lui offrant une protection (via les contacts d'un mercenaire éréniens, adepte de Rondra : **Gerlath-du-temple** et ses camarades barbares), un train de vie élevé et la garantie qu'il s'en sortirait sans problème...

Oldric va donc arriver à Khi Zadar afin d'annoncer officiellement son existence et son lignage. Puis il a prévu d'attendre un peu pour voir comment les choses se passent et soit accepter beaucoup d'argent pour son silence, soit prendre l'épée de ses ancêtres (et ensuite la marchander pour une somme plus importante ou pour un poste important...). Bref, ce sera or et gloire... Mais Etel n'est pas un grand diplomate, ni ses deux compagnons d'ailleurs. Ils feront donc rapidement comprendre à Oldric qu'il ne doit rien espérer et qu'une flèche perdue c'est vite arrivé.

Comme Oldric n'est pas complètement idiot, il se rendra rapidement compte que sa situation ne pèse pas très lourd. Et il aura alors 2 options, soit il demandera de l'aide aux paladins présents (car il est persuadé que Malkan le mage veut le trahir), soit, si la situation se gâte vraiment trop, il quittera le village et rejoindra Malkan, Gerlath et sa bande, à 4 jours de marche au nord-est de Khi-Zadar.

Pendant ce temps, Malkan, qui désire réellement l'épée pour s'en approprier ses pouvoirs et Gerlath, qui ne veut pas que le temple de Paladhim soit tiré de l'oubli, ne sont pas restés inactifs. Pour eux, Oldric est une diversion, leur véritable plan est ailleurs. En effet, Malkan a soumis à sa domination un chef ogre local : le « roi » **Fkorf**. Et à l'aide des sujets de ce roi, des ogres et des esclaves gobelins, le tout encadré par une demi-douzaine de barbares éréniens du clan de Gerlath, il fait creuser un tunnel pour accéder au sanctuaire de Paladhim. Pour cela, ils se sont installés de l'autre côté de la montagne, puis ils ont utilisé un réseau de galeries peaux-vertes pour s'approcher au plus près des mines naines et se sont préparés pour l'assaut.

Le plan de Malkan se déroulera à peu près comme prévu, sauf qu'il ignore que Gerlath et Etel se connaissent. Et que Rondra a décidé que le temps était venu de montrer à Paladhim qu'il devait cesser de vouloir sans cesse devenir plus populaire et plus important...

Arrivée à Khi Zadar

Khi-Zadar est un petit village de mineurs, on n'y trouve qu'une auberge, « *la Pierre étincelante* » et 4 tavernes (les mineurs boivent beaucoup) : la « *Halte de Khi-Zadar* » est de qualité supérieure (prix idem) et plutôt réservée aux marchands ou artisans de passage, « *Le Repos du Pic* », « *Le bras de Guerimm* » et « *A Khor Kazamar* » qui pratiquent des prix bas avec un service correct sans plus.

Le plus gros bâtiment du village est la maison du bourgmestre (**Shulvin-Ys-Karkain**) un haut nain, noble. C'est chez lui que seront logés les émissaires officiels d'Elbéron. Il abrite aussi le bureau des directeurs des mines de Khi-Zadar (qui comprend le secrétaire, un gnome dont le nom court est **Bulo** et le directeur un nain : **Vermïn**), un entrepôt sécurisé où sont placées les plus belles pierres des mines alentours) et de quoi héberger une vingtaine de gardes ou soldats (mais uniquement 8 sont présents au moment du début du scénario, les 12 places restantes seront complétées avec les soldats du groupe de nains arrivant de Daïn).

Le chef des gardes du village est un Haut-nain maître d'arme et monteur d'ours, formé à l'école des gardes impériaux (niveau 9) : **Komi-Cou-d'argent**. Il loge dans une petite maison à part, à côté de l'office de la guilde des mineurs.

L'auberge de « *la Pierre étincelante* » compte 65 lits dont une salle commune de 30 paillasses, 7 chambres de 4 lits et 3 chambres de 2 lits et 1 chambre de « luxe » avec un seul lit. Dans la semaine qui précède l'arrivée d'Étel, les chambres vont se louer très rapidement. Oldric s'est réservé la chambre de luxe et a pris une chambre à 2 lits pour ses gardes du corps personnels (des barbares Eréniens, Niveau 5, non maîtres-d'armes, mais possédant le talent de rage berserk et une taille impressionnante). Une autre chambre à 4 lits sera occupée par 4 voleurs d'Aegyrian (les deux autres logent à l'écart du village avec des chevaux prêts à partir si le vol réussit). Tandis qu'une troisième chambre est occupée par 4 membres de la compagnie des hérauts de la corne d'or, (les 2 autres désirent être plus discrets et connaissant la région logent dans une taverne). A remarquer que le dirigeant de la compagnie, le baron Romuald d'Ambrézie n'est pas présent à Khi-Zadar. Toutes les autres places ou chambres seront occupées le lendemain de l'arrivée des PJs.

A la taverne « *A Khor Kazamar* », ce qui veut dire « *La récompense du fier* » en nain, on ne parle que le nain ou le haut nain. Les personnes de sang elfique et les ½ orks ne seront pas servies et il ne leur sera pas adressé la parole. C'est dans cette auberge, affiliée à l'association des Guériminn, que logeront les nains envoyés par l'empereur.

Le « repos du Pic » possède quelques lits dans ses combles, mais il ne les propose pas ouvertement au public. C'est pourtant là que logeront discrètement les deux nains de la compagnie de la corne d'or. En s'y prenant avec tact et quelques choppes, on pourra discuter un peu avec eux et apprendre qu'ils n'ont été recrutés que très récemment et que les autres membres du groupe les traitent un peu avec mépris. Les deux nains mettent cela sur le compte de leur récent engagement, alors qu'en fait il s'agit de racisme pur et simple et qu'ils n'ont été engagés que pour servir de chair à canon en cas de coups dur.

Khi-Zadar possède aussi un magasin de bric et de broc : le dispensaire qui ne vend que des objets de type Banal à Courant. Le propriétaire est un nain cupide adepte de Mankar du nom de **Kompok**. Il rachète illégalement les pierres sorties en fraude des mines. C'est aussi lui qui héberge et cache pour un prix faramineux, **Tiramel**, le mage qui vient essayer d'échanger Aquadilon contre une copie afin d'apporter l'épée légendaire à son maître Galdi-le-précieux (qui est resté à Dal-Itmir).

Dans le village, il existe aussi une maison de passe « la maison de **Dame Amakar** » avec 6 naines et 2 gnomes (les prix sont très élevés du fait du peu de naines disponibles et de la forte demande des mineurs). Mais cet établissement est relativement confidentiel et il n'affiche pas officiellement sa nature. On peut même imaginer que les PJs, remarquant les curieux manège de nains venant y faire de courts allés-retours, y voit quelque chose d'illégal. Mais ce bordel est en réalité tout ce qu'il y a de plus clair et Dame Amakar est une haute naine, qui jouit d'un fort prestige à l'échelle locale et de nombreuses connaissances dans les grandes villes, via la guilde des courtisans dont elle est évidemment membre.

Notons que le village compte aussi un temple de Guérimm (dirigé par le prêtre **Wazil**), qui fait office de forge, un temple de Kerkan (dirigé par le prêtre gnome **Ornok**) et un oratoire dédié à Ours (mais aucun frère ours ne sera en ville au moment du scénario).

Le contact des héros, l'ingénieur **Folkîn** réside dans une petite pension à mineurs du village dite « *Chez Brunette* ». Il boit régulièrement un verre au « *Bras de Guérimm* » ou dans la taverne « *A Khor Kazamar* ». La pension est une maison agréable qui ne compte que 12 pensionnaires, alors qu'elle pourrait en avoir le double. Le prix est normal et le service très correct, c'est peut être là que les PJs décideront de loger, mais il faudra en plus trouver un endroit pour leurs montures. En étant ingénieur Folkîn touche un meilleur salaire que les mineurs, son travail étant double : il doit à la fois surveiller les étais des galeries en cours d'extraction et installer les explosifs qui permettent de détruire les filons de roche dure qui gênent la progression des galeries.

Toute la partie du scénario qui se déroule en prélude à l'entrée dans le sanctuaire est très ouverte. Aux joueurs de trouver puis de résoudre les problèmes (en théorie, c'est d'ailleurs leur travail). En faisant des planques, en posant les bonnes questions aux bonnes personnes, ils pourront certainement régler certaines crises avant qu'elles ne se déclenchent. Par contre, pour certaines pistes, il va leur falloir soit du flair, soit attendre que les PNJs concernés passent à l'action.

Certaines pistes sont plus faciles à détecter que d'autres. Oldric est le problème le plus visible et le groupe de voleurs pourra être repéré si on fait un peu d'effort. Ce qui va être plus difficile sera de découvrir l'existence de Tiramel ou de s'arranger pour organiser la destruction du temple après la récupération de la relique et sans être découvert par les paladins ou les hérauts de la corne d'or.

Vous trouverez donc dans les deux sections qui suivent, d'une part le récapitulatif des différents lieux visitables, d'autre part le planning des événements qui vont survenir.

Plan de Khi-Zadar

1/ « la Pierre étincelante » : Auberge de qualité (cher) à prix de luxe qui compte 2 serveuses (naines), la seconde étant une jeune célibataire qui fait rêver plus d'un nain. Dans cette auberge logent :

- Oldric (dans la chambre de luxe) ainsi que ses 2 gardes du corps personnels (des barbares Eréniens, Niveau 5).
- 4 voleurs d'Aegyrian (les deux autres, dont Wilma, la chef humaine du groupe, installé un camp à l'écart du village avec des chevaux sellés qui pourront partir aussitôt si le vol réussit).
- 4 membres de la compagnie des hérauts de la corne d'or, (les 2 autres désirant être plus discrets et connaissant la région logent dans une taverne).

2/ « La Halte de Khi-Zadar » : Taverne de qualité et de prix luxueux. Une partie de la taverne sera occupée par les membres du clergé de Paladhim qui y résideront tout le temps de leur mission.

3/ « Le Repos du Pic » : Taverne de qualité bon marché, mais de prix normal.

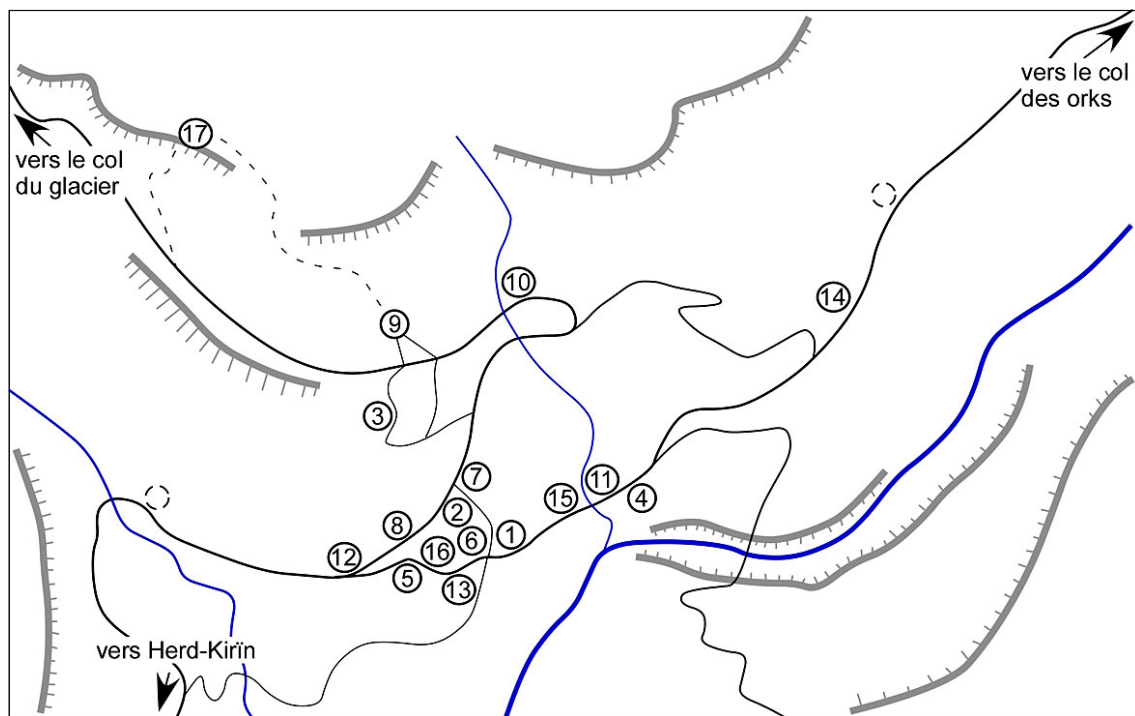
- Les deux nains de la compagnie de la corne d'or y logent.

4/ « Le bras de Guerimm » : Taverne de qualité bon marché, mais de prix normal.

5/ « A Khor Kazamar » : Taverne de qualité et de prix normaux. Affiliée à l'association des Guériminn. On n'y parle que le nain, le haut-nain. Une partie des nains envoyés par l'empereur y logera.

6/ « Chez Kompok » : Boutique de matériel, peut seulement fournir des objets de disponibilité Banale et Courante. Pratique des prix très élevés. Kompok est connu comme étant un adepte de Mankar, intraitable en affaire. Il est aussi membre actif de la guilde des marchands. Ces deux statuts lui offrent une relative protection contre les mécontentements et les éventuels problèmes (sauf si le trafic de gemmes est découvert).

- Tiramel loge dans le grenier de la maison/boutique. Il ne sortira pas de sa planque sauf pour passer à l'action.



Document pour le MJ

(.) = anciennes tours de guet (ruines)

7/ La maison du bourgmestre et l'office de la guilde des mineurs : Shulvïn-Ys-Karkain, haut nain noble, loge sur place avec sa femme et ses deux enfants. Y logeront EteI, Elanaë et Hang-kiang. Le bureau de la guilde des mineurs compte deux employés (Vermin et Bulo) et 8 gardes nains (niveau 3-4) qui servent à la fois de miliciens pour le village et de gardes pour l'entrepôt de sécurité. 10 guerriers et deux sous-officiers nains (guerriers, gardes impériaux, niveau 6) venus de Daïn compléteront temporairement cette garnison.

8/ La maison du chef des gardes : Komi-Cou-d'argent est un Haut-nain maître d'arme, monteur d'ours, formé à l'école des gardes impériaux (niveau 9).

9/ Les mines modernes : grand réseau profond, qui compte 8 niveaux différents et de très nombreux tunnels. Environ 50 mineurs y travaillent le jour, seulement une dizaine la nuit. C'est en voulant ouvrir une nouvelle galerie pour suivre un filon

de quartz et de béryl que les nains sont tombés sur un ancien réseau, et par la suite au chemin menant à l'ancien sanctuaire.

10/ L'entrée des anciennes mines : l'entrée est désormais close car un éboulement en a condamné l'entrée il y a plus de 800 ans. Mais les nains viennent de rejoindre cet ancien réseau via les tunnels modernes.

11/ Le temple de Guérimm : Dirigé par le prêtre Wazil. Sert aussi de forge, à prix bon marché pour un service de qualité. Le forgeron, adepte de Guérimm, est le fils de Wazil.

12/ Le temple de Kerkan : Dirigé par le prêtre Ornok. Pourra abriter temporairement un gnome ou un nain qui aurait des problèmes. En effet, le temple possède deux caches dans son sous-sol, dissimulées derrière des panneaux pivotants mécaniques. L'une des caches est pleine d'armes, d'armures et de munitions, pour équiper les habitants en cas d'attaque Peaux-vertes ou autre. L'autre sert à héberger des nains ou des gnomes en difficultés avec la loi, elle contient un petit oratoire à Shulabak, le dieu Kraën de l'obscurité.

13/ L'oratoire d'Ours : ce petit local sera la plupart du temps désert. Il contient des petites statues dédiées à plusieurs totems (ours, loup, aigle, lynx, rat, hibou et une petite statue de serpent cachée dans un coin). Si vous voulez égayer le séjour des PJ's d'une autre anecdote, on peut très bien imaginer le frère Demont visitant ce petit temple et trouvant la statue de serpent. Il prendra alors plaisir à la détruire, voire à faire le ménage dans cet oratoire. Cela pourra créer une crise diplomatique qu'il faudra résoudre. Car même s'il n'y a pas de frère animal à Khi-Zadar, il est évident que les nains monteurs d'ours, dont le chef des gardes locaux, y verront une très grave offense.

14/ L'oratoire de Yeshu : le cimetière local est dirigé par un moine de Yeshu (Tegmi-doigts-de-cendres). Il a quelques talents de guérisseur et d'herboriste. Il n'est pas rare que les nains du village fassent appel à lui dès qu'ils ont des problèmes de santé ou qu'ils ont besoin de soigner leurs blessures.

15/ « Chez Brunette » : Cette grosse bâtisse peut héberger 18 nains en pension complète. Elle est dirigée par la Veuve Brunette, dont le mari était chef de mines. Brunette est extrêmement respectée dans le village. Si des problèmes devaient arriver dans son établissement, où se trouve d'ailleurs la tombe de feu son époux (Hurtor), les autorités feraient tout pour que Brunette ne soit pas inquiétée. Car outre le fait que Folkïn loge chez Brunette, celle-ci héberge un cambrioleur en fuite (Waladre) recherché dans de nombreuses provinces. Brunette est par ailleurs secrètement adepte de Janisse (un culte qui est en train de disparaître et que ne survit qu'en quelques points du Pays nain), ce qui pourrait lui attirer divers problèmes avec les paladins et générer un conflit ouvert Paladin / Guérimmin...

16/ « La maison de Dame Amakar » : Maison de plaisir dirigée par Dame Amakar. Comprends 6 naines et 2 gnomes. Prix de luxe. Etablissement très discret, n'affichant pas ouvertement son statut.

17/ La vieille tour de guet : De nombreuses rumeurs courent sur cette vieille tour en ruine. Mais il s'agit effectivement d'une vieille tour sans rien de mystérieux. Si ce n'est que ponctuellement, un des gardes du corps d'Oldric viendra y déposer un message (dans le langage forestier des éréniens) afin que celui-ci soit récupéré par un éclaireur de la troupe qui attends au nord des montagnes.

Planning des évènements à Khi-Zadar

Le calendrier des évènements est décrit par rapport à la date d'arrivée des PJ's au village minier. Ce qui est totalement artificiel car cela veut dire qu'on ne prend pas en compte le nombre de jours que les personnages-joueurs auront passé à leur halte précédente. Par contre, c'est beaucoup plus pratique à gérer et cela permet de mieux développer l'histoire. Donc c'est un choix délibéré de ma part, à vous de voir si cela vous convient ou si vous désirez adapter tout cela au temps réel.

Huit jours avant l'arrivée des PJ's : Tiramel, le jeune mage, arrive au village en invisibilité. Il se rend directement chez Kompok et s'installe dans son grenier. Pour faire ses repérages, il utilisera des esprits élémentaux inférieurs et n'aura donc pas à sortir de sa planque (c'est véritablement lui qui sera le plus difficile à localiser et à contrer).

Deux jours avant l'arrivée des PJ's : arrivée au village des 4 voleurs qui vont prendre une chambre à l'auberge. Les deux autres membres du groupe : Wilma la chef (mercenaire, détrousseur, niveau 8) et Federico le monte en l'air spécialiste (niveau 7) s'installent à une ½ journée de cheval au sud-ouest du village. Federico se tiendra prêt à voler l'épée en fonction des indications données par ses amis installés en ville. Tandis que le rôle de Wilma sera de fuir avec l'épée vers une autre province tandis que le reste de sa troupe partira dans une autre direction.

Jour de l'arrivée des PJ's à Khi-Zadar (Jour 1) : nos héros arrive au village vers midi. Ils prennent contact avec les lieux et s'installent dans le village. Ils découvrent les mines actuelles, l'entrée des anciennes mines et vont peut être aller

rencontrer le contact d'Elbéron : l'ingénieur nain nommé Folkîn.

Folkîn est un spécialiste des explosifs, adepte de Guérimm et membre de l'association des Guérimmin. Il aimerait bien voir le sanctuaire de Paladhim voler en éclats car il pense avec raison que si le sanctuaire est ouvert au public, alors un temple sera bientôt ouvert dans le village. Ensuite l'influence de Paladhim sera grandissante dans le secteur et par rétroaction, l'influence des dieux nains diminuera, et cela, Folkîn n'en veut pas. Folkîn pourra servir de guide et donner quelques informations sur le village. En fin d'après-midi, il pourra même leur obtenir le laissez-passer qui leur permettra de visiter l'ancienne mine.

Par contre, il annoncera rapidement qu'il aimerait bien rester discret sur son implication avec les PJs et que par conséquent il ne désirera pas se montrer trop ouvertement avec eux.

Jour 1 (après-midi) : arrivée d'Oldric avec ses gardes du corps personnels (2 barbares Eréniens, Niveau 5, habillés au couleur d'Oldric). Le petit groupe s'installe lui aussi à l'auberge. Oldric fera afficher clairement ses armoiries à sa fenêtre et il fera un petit tour dans le village avant de retourner à sa chambre.

Jour 1 (tombée de la nuit) : arrivée des Paladins venus superviser la sortie de l'épée. Le groupe va s'installer à la taverne la plus confortable du village, dont deux salles ont été spécialement louées pour l'occasion. Une tente blanche aux armoiries de Paladhim sera dressée dehors pour accueillir un petit autel portatif.

L'émissaire principal est un haut-prêtre de Paladhim qui se nomme Fernand Guilbert de Paladhima. Sa mission personnelle est de faire ré-ouvrir le sanctuaire de Paladhim et d'organiser une belle cérémonie de remise de l'épée à Etel-de-Cnide. Pour ce faire, il est accompagné de ses deux prêtres (Jean et Francis) du temple de Paladhim de Dal-Itmir, de deux chevaliers paladins (Adeptes Niveau 7), de quelques soldats et du frère Demont (un frère de l'épée).

Pour le MJ, expliquons un peu les rôles de chacun. Les frères protecteurs ont réellement pour but de promouvoir le culte de Paladhim par la remise de l'épée à Elbéron et la ré-ouverture du sanctuaire, prélude à l'ouverture d'un lieu de pèlerinage et d'un temple. Mais en plus de cela, le frère Demont, qui est doté du talent mémoire photographique, est intéressé par une fresque qui est censée se trouver dans le sanctuaire. Celle-ci représente les différentes batailles menées par l'ordre de Paladhim au début de son existence. Si le scénario « Affaires de famille », voir le scénario 11 de la Saga Kalidhienne, s'est terminé sans que les jumelles puissent raconter leurs exploits et indiquer où se trouve la tombe de leur ancêtre, le frère Demont découvrira donc l'emplacement de la tombe de Chalmek Lycidar. Mais en plus, il doit trouver l'emplacement de la bataille dite « Des deux gorges », où d'après la légende, des mages adorateurs d'un arbre géant aurait défait un groupe de paladins avant d'être eux-même éliminés. En effet, les prêtres de Mélianne viennent d'émettre l'hypothèse (justifiée) que cet arbre géant avait un lien avec le joyau vert. Or Paladhim, quand il aura détruit les trois bagues contenant des fragments de joyaux, compte bien commencer à neutraliser les joyaux eux-même et il pense commencer par le joyau vert. Mais pour cela, il lui faut avoir des précisions sur son emplacement, d'où la mission du frère Demont.

Jour 1 (nuit) : Première tentative de vol de l'épée par les voleurs d'Aegyrian. Deux des voleurs installés à l'auberge tenteront de voler l'épée tandis que les deux autres restent en retrait. Fedérico, le monte en l'air, observera toute la scène de loin afin de noter ce qui se passe car il pense que ses deux amis se feront prendre... Cette tentative s'organise comme suit : deux des voleurs qui logent à l'auberge descendent de leur chambre en plein milieu de la nuit. Il n'est pas interdit de se promener car le village n'est pas sous couvre-feu. Ils feront mine de se balader. Les deux autres passeront par la fenêtre, puis descendront à l'arrière de l'auberge (Discrétion, affinité nuit + tenues sombre = 70%). L'un passera en invisibilité (c'est un elfe) et les deux voleurs se sépareront, se dirigeant vers les mines par deux chemins différents. Ils tenteront de passer les premiers groupes de gardes de façon discrète, par exemple en bénéficiant d'une diversion faite par leurs collègues. Une fois à l'intérieur du couloir de la mine, ils tenteront d'endormir les chiens puis les gardes avec des sarbacanes. Leur but : pénétrer dans le réseau le plus loin possible tout en plaçant des informations (via des inscriptions très discrètes sur les murs) pour faciliter la véritable tentative dont se chargera Fedérico.

Sans l'intervention des PJs, cette expédition ira tout de même assez loin : jusqu'au deuxième groupe de gardes avec chiens. Mais son résultat réel va beaucoup dépendre de ce que feront les PJs (échec partiel ou total de la tentative, élimination du groupe, discussion avec les voleurs ?).

Jour 2 (matin) : arrivée d'Etel-de-Cnide et de ses 2 compagnons. Elanaë arrivera en premier, avec un petit quart d'heure d'avance. Il demandera qu'on lui présente les responsables locaux (c'est à dire le bourgmestre et le chef des gardes), leur demandera si tout va bien. Puis, il tendra la main à son oreille (à la façon d'un garde du corps doté d'une oreillette), et dira que tout est OK. Puis en attendant l'arrivée d'Etel et de son camarade hystanien, il descendra de cheval, et avec prestance mais peu de chaleur, il saluera une à une toutes les personnes présentes.

Deux heures après l'arrivée d'Etel, le groupe de Kraën venus de Daïn arrivera à son tour. Ce groupe compte 2 maîtres nains sur ours (Mirki et Gatuk), 8 gardes impériaux nains sur poney pur sang (des Khazalides), arbalète chargée sur l'avant bras et une douzaine de guerriers nains et gnomes sur poney de guerre, en armure complète de mailles et plaques de

diamant. Tout ce petit monde va saluer les officiels à son tour, puis ira s'installer dans ses quartiers (Etel et sa bande chez le bourgmestre, les maîtres-nains à la taverne *A Khor Kazamar*, les soldats nains et gnomes soit à la garnison de l'office des mineurs, soit dans les mines).

Jour 2 (midi) : Oldric se rend chez le bourgmestre, puis auprès des maîtres nains. Il annonce officiellement son existence et réclame l'épée pour lui car il est le descendant indirect d'Ymolhaï baron d'Havéna (même si en réalité, il descend de la sœur de celui-ci). Les nains vont alors se réunir avec Etel pour tenir un conseil de crise. Une heure après, ils annonceront en public qu'une enquête va être ouverte pour vérifier les dires d'Oldric. Mais en réalité, ils sont bien à décidés remettre l'épée à Elbéron via Etel. Aux PJs de jouer pour faire comprendre à Oldric qu'il ferait mieux de l'écraser ou au moins de faire connaissance avec lui.

Jour 2 (soir) : Tiramel, via un élémentaire de terre lâché la nuit précédente provoque un écroulement dans la mine. Une galerie s'effondre, 3 mineurs nains sont tués tandis que d'autres seront bloqués. Les secours vont s'organiser pour sauver les 6 mineurs piégés dans la galerie. Les PJs peuvent y voir une occasion de briller et devenir des héros, ce qui pourra les aider par la suite (ou pas). Mais sinon, Etel et sa bande vont pouvoir jouer ce rôle sans mal.

Par ailleurs, la galerie donnant l'accès à l'ancien réseau de mines et donc au sanctuaire et à l'épée est inaccessible tant que ces galeries ne seront pas dégagées. Et il faudra au moins une journée pour cela.

Pendant ce temps, Oldric demande audience au haut-prêtre Guilbert et tente de lui expliquer qu'il serait bien que lui, un descendant d'Ymolhaï fidèle de Paladhim, retrouve l'épée. Oldric est prêt à se convertir, surtout si cela lui permet de sortir de l'emprise de Malkan et de sauver sa peau. Oldric pourra même avancer qu'il peut aider à la diffusion du culte en Ered-Dur... A vous de voir ce que les servants de Paladhim penseront de cette entrevue, mais si les PJs ne la perturbe pas ou ne l'influence pas, le haut prêtre Fernand Guilbert de Paladima sera réellement très impressionné par Oldric et accueillera assez favorablement sa proposition.

Jour 3 (matin) : Les mineurs nains piégés sont sauvés. Les travaux de dégagement de la galerie effondrée peuvent commencer. Tiramel, le jeune mage dissimulé dans les combles de chez Kompok, tente de pénétrer dans la mine en se mêlant aux 20 nains volontaires pour la désobstruction. Pour se faire, il change de forme grâce à un objet magique donné par son maître et se transforme en nain (ce n'est pas une illusion, mais une véritable transformation). Son but est de profiter d'une pause et d'un changement de quart pour aller vers le sanctuaire et y voler l'épée. Si ses plans se déroulent sans accrocs, il pourrait bien parvenir à ses fins dans le cours de l'après-midi. Puis il ne lui faudra que sortir de la mine le soir venu et tenter de quitter la ville à la tombée de la nuit...

Jour 3 (midi) : Le haut-prêtre Guilbert annonce que la présence d'Oldric, dont le clergé de Paladhim ignorait l'existence est une nouvelle importante. Et que si celui-ci est réellement le descendant de l'honorable Ymolhaï (un des premiers et des plus grands paladins), il serait bien meilleur de lui confier l'épée Aquadilon d'autant plus qu'il apparaît être un fervent croyant en l'unique (Paladhim).

Jour 3 (soir) : Si les PJs n'ont pas réglé de façon plus ou moins définitive le problème causé par Oldric, Etel le remet à sa place et l'humilie en public dans une des tavernes de la ville. Ce coup d'éclat offensera Oldric qui s'en plaindra officiellement au haut nain qui dirige la ville. Tout ira alors de mal en pis, Etel et les nains s'opposeront plus ou moins ouvertement aux paladins et la situation dégénèrera très vite. Bref, les PJs auront mal fait leur travail et cela leur sera reproché, d'autant plus qu'au même moment, les mineurs nains percent l'éboulement et que Tiramel voit s'ouvrir à lui une chance de voler l'épée (voir ci-dessous).

Jour 3 (nuit) : les galeries sont désormais dégagées. L'accès à l'épée est donc théoriquement possible sans problème. Dès que l'accès est partiellement dégagé, ou plus tôt et dès qu'il le pourra, Tiramel pénétrera dans le sanctuaire et tentera de voler l'épée en l'échangeant contre une contrefaçon. Pour cela, il sera près à utiliser l'intégralité de ses pouvoirs (Mage élémentaliste, Niveau 6, Grade IV, mais maîtrisant les listes de discrétion et d'influence). Ensuite, il retourne dans sa planque, au magasin de Khi-Zadar afin de reprendre son grimoire et de récupérer un peu avant de tenter de se faire la belle le lendemain (ou plus tard s'il a vraiment besoin de points de magie).

Jour 4 (matin) : Les prêtres de Paladhim organisent une messe afin de célébrer leur dieu et le futur dégagement du temple. Si Oldric ne s'y présente pas ou s'il commet un impair, sa ferveur dans le culte de Paladhim sera remise en question. Alors les paladins lui retireront leur soutien. Si la situation a vraiment mal tourné pour lui, il pourrait même être forcé à quitter le village pour rejoindre Malkan dans les montagnes (mais au moins Oldric ne sera plus une menace pour la mission des Pjs).

Jour 4 (midi) : Etel-de-Cnide voudra faire une tournée d'inspection des tunnels afin de juger par lui-même et voir l'épée (et le sanctuaire). Il en sera de même pour les officiels nains ainsi que pour les membres du clergé de Paladhim. Bref, une visite des lieux est officiellement organisée. S'ils ne l'ont pas déjà fait, les PJs peuvent se greffer dessus pour accéder au sanctuaire. D'ailleurs, vu le beau monde qui veut descendre dans le temple, il faut 2 heures ½ pour organiser une visite sans risques. Cela peut donc laisser le temps aux PJs pour essayer de faire une visite privée en avant-première. Il leur faudra ½ heure pour atteindre le sanctuaire, au moins ¼ d'heure pour découvrir et visiter les lieux et par exemple découvrir la fresque, les statues, les tombes et le présentoir à reliques (dont l'épée), puis enfin ½ heure pour remonter. Ce qui ne leur laissera qu'environ 1 heure pour trouver Tiramel et l'épée si celle-ci a été remplacée ou bien contacter Folkïn, prévenir Etel, etc. (à eux de voir).

Si les PJs font partie de la visite, ils pourront se rendre compte, si on lui prête un peu d'attention, que le moine frère de l'épée ne s'intéresse pas vraiment aux reliques. Par contre il relève minutieusement les moindres détails de la grande fresque du sanctuaire, en faisant un dessin rapide, mais surtout en la fixant attentivement. Un personnage très curieux et culotté pourra voir qu'il s'intéresse plus particulièrement aux tombe de paladins qui se trouvent au nord du continent. Il dessinera même, le chemin d'accès à une tombe particulière, celle de Chalmek Licydar ainsi que quelques informations complémentaires, notamment sur le pays nain, le Paléon et la chaîne de l'Épée d'ivoire (dont on reparlera dans quelques scénarios, lors de l'aventure à la recherche du « *Repos des Immortels* » voir scénario 18 de la Saga ou de la bataille pour le joyau vert décrite dans le scénario 24b).

Ensuite, la visite prendra fin et tout le monde remontera vers le village. Si elle a été échangée par Tiramel, Etel et les nains auront compris que l'épée est une copie (même si c'est un objet magique, ils auront perçut que quelque chose ne va pas). A leur retour à la surface, ils feront alors tout pour la retrouver, y compris en demandant de l'aide aux PJs ou en les accusant.

Quelques minutes après leur retour à la surface, le moine (frère Demont) et les 2 chevaliers paladins quittent le village. Ils partent pour rejoindre au plus vite Dal-Itmir et le temple de Paladhim afin rendre compte de leur mission et révéler au reste du culte les informations qu'ils viennent de collecter. Ce départ semblera étrange à tout le monde, d'autant plus qu'il donne l'impression que le moine est plus important que le Haut-Prêtre, ce qui d'ailleurs est vrai en ce qui concerne Paladhim...

→ La visite du sanctuaire de Paladhim

Je préfère ne pas donner de plan pour ce sanctuaire. Vous pourrez toujours en dessiner rapidement si besoin, mais c'est plutôt inutile. Au contraire, comme cela chaque joueur peut se faire sa propre idée de la chose.

L'entrée au sanctuaire se fait par l'intermédiaire des anciennes mines, qui elles-mêmes ne sont accessibles que par les mines modernes. La progression se fait donc en trois étapes, sans compter les bifurcations intermédiaires. Chaque réseau est un peu différent des autres : largeur des galeries ou des couloirs, modes d'extraction de la roche, aspect des murs ou du sol.

L'entrée des mines modernes est ouverte en permanence, sauf en cas d'attaque, dans ce cas, un lourd portail de métal renforcé par des plaques de blindage en métal alchimique peut être abaissé. Le hall interne comprend 4 salles et un grand espace intérieur permettant de faire circuler les chariots et de faire entrer les éventuels montures de bât d'une caravane. Contre le mur extérieur des arbalétrières sont creusées tous les 5 mètres avec à leur pied une arbalète lourde chargée, deux arbalètes naines normales et environ 50 carreaux perceurs d'armure (PI+3). Les 4 salles latérales servent respectivement : d'entrepôt sécurisé, d'entrepôt à matériel, de salle de repos et de salle de réunion (pour les mineurs, contremaîtres, ingénieurs et chefs de mines).

Dans la salle de repos des mineurs, on peut remarquer la présence permanente d'un gnome très âgé (environ 125 ans), ancien gardien à la retraite, qui termine ses jours au milieu des mineurs, s'occupant des petits travaux de maintenance ou de surveillance. En réalité, **Viknik**, est surtout présent dans la mine pour des raisons de charité car il n'a ni famille, ni relations. C'est tout de même un vieux de vieille, ancien niveau 10, possédant les titres de gardiens et frondeur supérieur (haches de lancé), donc il ne faut pas le sous-estimer.

L'entrée des mines modernes et de hall sont surveillées en permanence par au moins trois gardes (nains ou gnomes, du village ou faisant partie de la troupe venue de Däin). Ces gardes ont une compétence d'Observation de 65% et sont en général vigilant ou au moins attentifs (voir les règles sur le degré d'activité).

Pour aller vers l'ancien réseau, il faut tout d'abord s'avancer dans le hall, puis prendre le couloir de droite et s'avancer dans le réseau moderne. Il faut éviter de descendre par les différentes échelles qui mènent à un étage inférieur mais avancer vers la prochaine bifurcation à droite. Là, un tunnel descend en pente douce et a visiblement été creusé de façon récente. L'entrée de la zone de descente est surveillée par un mineur, qui veille à ce que les chariots soient bien arrimés à des cordes

avant d'être conduits vers le bas. Ceci a pour but d'éviter les accidents. Ce mineur à une compétence d'Observation de 55% et il est soit attentif, éveillé ou endormi.

L'ancien réseau est composé de tunnels plus étroits et moins rectilignes. Les nains y utilisaient des mules plutôt que des chariots tirés par des câbles. A de nombreux endroits la voûte est fracturée et quelques éboulements ou cloches de fontis peuvent s'observer. Le taux de cavité est plus important que dans le réseau moderne, les rares piliers de roches encore présents sont soutenus par des renforts en bois, ajoutés à la ré-ouverture du réseau. Environ 50% seulement du secteur est dégagé et la zone compte de très nombreuses cachettes ou endroits dangereux. Dans une grande salle, à environ mi-chemin du secteur à traverser, un petit camp de mineur a été installé, sur place se tiendront toujours au moins 3 mineurs en repos (Observation = 55%, degré d'activation : assoupi ou endormis), ainsi qu'un garde (Observation = 65%, degré d'activation : endormi ou assoupi).

Dans un secteur marqué par la présence de quatre torches allumées en permanence, se trouve l'entrée du sanctuaire. Le tunnel, en légère descente, est au départ très proche de celui des mines anciennes avec des murs taillés au pic et à la barre de fer. Mais après une centaine de mètres, il devient maçonné. Le couloir est assez large (environ 4 mètres) et toujours en descente légère. S'ouvre alors une première petite salle, avec une statue en marbre faisant face aux visiteurs. Celle d'un chevalier humain en armure complète. Cette salle était visiblement destinée à des gardes. A vous de voir s'il convient de considérer qu'il y a quelques gardes nains présents ou pas. Un couloir unique part de la salle, mais désormais à l'horizontale. Les murs sont recouverts d'un enduit blanc, assez abîmé par endroits à cause de l'humidité, mais la plupart du temps en bon état.

Trois salles composent le sanctuaire proprement dit, leurs dimensions augmentent à chaque fois, passant que quelques mètres de côté à plus de 20 mètres de voûte pour la dernière salle. Dans la première salle, le mur crépis du sud s'est éboulé en même temps qu'une partie de l'ancien tunnel de mur qu'il condamnait. Sinon, très peu de vestiges y sont préservés. Dans la seconde salle, un mur est orné de cases creusées dans la roche. Les plaques de bois qui les fermaient sont tombées à terre. La plupart des objets contenus sont peu intéressants et les rares objets magiques ou bénis ont été prélevés par les nains. L'autre mur s'orne de bas-reliefs à la gloire de Paladhim, sculptés dans du stuc posé à même l'enduit. La dernière salle est largement plus grande que les autres. Des lampes sont installées en son centre, mais elles sont laissées éteintes. La partie supérieure de la salle dessine un cône et est visiblement d'origine naturelle. Par contre, les parois inférieures ont été taillées, maçonnées et enduites afin de donner une forme régulière à la salle. Le mur sud est quasiment entièrement couvert par une grande fresque colorée, avec des incrustations de feuilles d'or à certains endroits. Il s'agit d'une carte de Kalidhia, avec l'emplacement des différentes batailles livrées par les Paladins quand ils ont commencé à libérer le monde de la tyrannie des Princes-sorciers. L'emplacement de Kédalion est particulièrement mis en valeur, car c'est dans cette cité que l'ordre a vu le jour. D'autres points sont aussi indiqués, en pays nain, elfe, dans le sud du monde, dans les montagnes du nord et du nord-est (la chaîne de l'épée d'Ivoire).

Avec un jet sous Orientation, les PJs peuvent s'y repérer sans mal et même s'amuser à retrouver les endroits où ils ont vécu des aventures :

- les citadelles jumelles de l'archipel du sud : Ysh et Bakkula (voir le scénario *La citadelle Amazone*) sont dessinées avec deux symboles S l'un marqué du signe des éléments, l'autre marqué du signe des nécromants.
- la cité sacrée des elfes est marquée du signe béni (voir le scénario *L'arbre sacré des elfes*), tandis que les îles au sud-ouest d'Havéna (voir le scénario *Partie de Pêche*) sont marquées d'un S élementaliste barré, indiquant la mort du Sorcier qui s'y trouvait.
- La tombe des anciens paladins située au nord de Daïn est elle aussi indiquée (voir le scénario *L'Épée d'Havéna*), tout comme une douzaine d'autres lieux d'inhumation, comme par exemple la petite nécropole des monts étincelants (voir le scénario *Affaires de Famille*), etc.

Par ailleurs, la salle contient un autel, deux statues de chevalier en armure, l'un avec un bouclier, l'autre avec une épée. Et son mur nord est orné de nombreuses petites plaques, déposées soit à la mémoire d'un paladin, soit en guise d'offrande pour demander une bénédiction.

Jour 4 (après-midi) : Des trappeurs nains arrivent au village, l'un d'eux est grièvement blessé. Des orks auraient été aperçus au nord dans les divers cols de la région. Leur groupe s'est fait attaquer alors qu'il revenait du col nord-ouest. Pour sauver le nain, il faudra vite aller chercher de l'aide auprès du temple de Yesu. Si les PJs ne peuvent s'en charger, deux membres de la compagnie de la corne d'or accepteront de le faire. Mais dans ce cas, le nain n'arrivera pas vivant au temple car ils se feront le plaisir de l'achever discrètement. Ensuite, leur groupe criera au et fort que si la région était protégée par un peu plus d'hommes en arme cela n'arriverait pas. Ils ajouteront que si le village possédait un temple de Paladhim et quelques humains en stationnement sur place, cela favoriserait la sécurité des montagnes. Ce discours est assez mal pris par les nains et la situation peut dégénérer si Elanaë s'en mêle car il n'appréciera vraiment pas ce groupe de mercenaires.

Jour 4 (nuit) : Nouvelle tentative de vol de l'épée par les voleurs d'Aëgyrian (s'ils sont toujours actifs). Cette tentative de vol sera menée par Fédérico, le monte en l'air du groupe. Il sera épaulé par ses complices de l'auberge. La chef restant en arrière pour récupérer l'épée. Sachant qu'il s'agit certainement de leur dernière chance, le groupe va tenter le tout pour le tout. Par contre, comme ils savent qu'ils ne font pas le poids contre les guerriers nains et contre la compagnie d'Etel, ils ne vont pas hésiter à se rendre en cas de gros problème. Ils ne lèveront leurs armes que s'ils ont des chances de l'emporter ou de fuir.

Jour 4 (deuxième partie de la nuit) : Oldric, s'il est encore en vie et libre de ses mouvements, quitte le village. Il partira vers le col du glacier s'il tente de rejoindre Malkan au nord du village. C'est à dire exactement la direction d'où sont arrivés les trappeurs blessés. Il rejoindra effectivement l'ancre des peaux-vertes et le village des barbares (après 3 jours de voyage). Mais comme il ne sert plus à rien et qu'il a tenté de s'allier aux paladins, Gerlath le passera par le tranchant de sa hache. Le corps, sera livré en pâture aux Peaux-vertes et servira de festin au chef Ogre. Mais on peut aussi imaginer qu'il n'ira pas vers cette mort atroce et qu'il tentera de fuir le et tous les problèmes qui vont avec (après tout c'est un lâche). Dans ce cas, il partira au sud vers Herd-Kirin. Malkan, s'il survit au scénario lancera à ses troupes quelques mercenaires et éventuellement un démon ou un élémentaire tueur.

Si les PJs ou les PNJs ne l'ont pas trop malmené, c'est donc globalement à vous de voir ce qu'il advient d'Oldric. Cela peut dépendre de ce que vous voulez faire de lui : soit le faire mourir de façon impressionnante (mais pas forcément héroïque), soit le faire mourir bêtement et faire retrouver son cadavre, soit le faire s'enfuir, par exemple pour le ré-utiliser plus tard.

Jour 5 (matin) : Une nouvelle explosion se produit dans la mine, les alarmes retentissent ensuite très rapidement. En effet, les gobelins viennent de pénétrer dans le sanctuaire en arrivant par un ancien tunnel et ils viennent de faire tomber les derniers obstacles en utilisant de la poudre noire. La compagnie d'Etel va se ruer vers les mines, car l'épée y est toujours. Des soldats nains et des gardes impériaux vont les accompagner. Mais dans le même temps, des peaux-vertes vont faire leur apparition à l'est du village et vont descendre de la route du col des orks. Ces orks sont équipés de torches et leur objectif est de mettre le feu à divers bâtiments de ce secteur de Khi-Zadar pour faire diversion. Certains orks sont d'ailleurs équipés des mêmes pots de bitume inflammable que les gobelins qui vont attaquer le sanctuaire.

- Si les PJs entrent dans la mine au côté d'Etel et de ses amis, ils vont pouvoir assister à une belle épreuve de force et voir la compagnie d'Etel à l'action (et ils sont impressionnants). Les Peaux-verts ont envahi le réseau des anciennes mines et ce sont des centaines de gobelins aidés par des orks et même quelques ogres qui vont se trouver sur le passage des héros. A la limite ces peaux-vertes ne seraient pas un problème puisque Etel est du côté des nains. Mais de nombreux gobelins portent des pots en terre remplis de bitume en flammes. Et les ravages que peuvent causer un groupe d'une dizaine de gobelins kamikazes sont terribles. Essayez de faire une scène très chaotique, quitte à faire reculer les PJs. Car toute personne n'ayant pas de très bonnes capacités de combat et une résistance au feu sera gravement blessée. Les nains ne vont d'ailleurs pas hésiter à reculer pour se mettre à l'abri car une bonne dizaine d'entre eux vont périr sans que cela ne serve à rien. Mirki et son lieutenant vont donc ordonner aux gardes nains d'attendre que la confusion et le feu se calment et de se replier au niveau du plan incliné séparant l'ancien réseau du nouveau, zone qu'ils considéreront avec raison comme la plus facile à tenir. Par contre, Etel, Elanaë et Han-Kiang ne vont pas reculer mais plutôt se jeter au cœur de la mêlée pour essayer d'atteindre le sanctuaire.

- Si les PJs n'entrent pas dans la mine au côté de la compagnie d'Etel, ils vont rater un beau combat, mais aussi l'occasion d'être très grièvement blessé. Et franchement, il serait même mieux pour eux qu'ils préfèrent aller chasser la douzaine d'orks incendiaires qui essaient de s'en prendre à la partie ouest du village, plutôt que d'accompagner Etel et les nains. D'ailleurs, en théorie, s'ils tiennent à leur couverture c'est cette option qu'ils devraient plutôt choisir. Dans ce cas, faites leurs affronter les orks dans un combat de corps à corps, tout en leur faisant goûter un peu des pots enflammés (mais pas trop). Cela leur permettra de se faire une petite idée du chaos qui s'est tenu dans la mine et il se diront même certainement qu'ils ont mieux fait de ne pas y être (après tout il y aura quand même plus d'une vingtaine de morts nains et gnomes).

Flasque ou pot rempli de bitume inflammable : L = 30 cm, Objet fragile, Poids = 1 CMT, Val = 250 p. or, Disponibilité = rare
% d'explosion correcte = 90%, Si explosion incontrôlée : explose dans les mains du lanceur (25%) ou n'explose pas du tout (75%)
BL = 1D +6 (seules comptent les protections magiques : sort ou les protections spécialement conçue contre le feu. Mais comme le liquide colle à ce qu'il touche, les dommages durent non pas 1 Ass mais 2D6 Ass. Il est possible de faire stopper les flammes si on prive le bitume d'air, par exemple par immersion totale ou en recouvrant le feu avec une couverture, mais c'est à peu prêt tout.
Arme de lancée portée Type A, Catégorie d'arme à distance : 10 : engins explosifs.

Quand l'attaque des peaux-vertes se calme dans les entrailles de la mine, les nains, les officiels et tous les volontaires (donc forcément les PJs) peuvent entrer dans la mine. Du bitume brûle encore un peu contre les murs noircis et partout ce

n'est que cadavres et chairs carbonisés. L'odeur est atroce et il faut réussir un jet sous *Volonté* pour ne pas céder légèrement et vomir ses tripes dans un coin.

Han-Kiang est inconscient et recouvre de son corps Elanaë, qui gît dans une mare de sang. L'elfe paraît dans un état critique, la moitié droite du corps gravement brûlée. A l'inverse l'Hystanien souffre de 5 blessures faites par des lames, mais d'aucune brûlure. Son état est pourtant à peine meilleur que celui de son camarade...

En effet, l'une des pierres magiques qu'il porte dans son corps l'immunise totalement contre les feux non magiques. Il s'agit là d'une manifestation de la magie très particulière des hystaniens. Magie qui vous sera présentée dans le scénario 17 de la Saga, puis expliquée en détail dans la troisième campagne de la Saga.

Tous ceux qui accompagnaient le groupe d'Etel et qui ne se sont pas repliés sont morts ou dans un état critique : des nains, un ou des frères protecteurs de Paladhim, le vieux Viknik, un ou deux PNJs du village, etc...

L'épée n'est plus sur son support et deux brèches ornent désormais les murs de la grande salle du sanctuaire.

Etel est porté disparu, personne ne sait où il est passé. Mais très rapidement une théorie se forme : Etel s'est lancé seul à la poursuite des Peaux-vertes et compte récupérer l'épée... ce qui est d'ailleurs la stricte vérité à ce moment du scénario.

Les deux compagnons d'Etel seront sortis de la mine et soignés. Elanaë est à la frontière entre la vie et la mort, il a apparemment été pris comme cible principale par les incendiaires gobelins aussitôt qu'ils ont vu qu'il était haut-elfe. Mais aussi surtout car il s'est élancé le premier dans la fournaise. Sa main droite est perdue et peut être l'ensemble de son bras, ses yeux sont eux aussi touchés et on ne sait s'il pourra voir à son réveil, qui n'est pas à l'ordre du jour...

Sans l'intervention d'un mage puissant et de sorts de régénération, son espérance de vie est de l'ordre de quelques jours. Avec l'intervention d'un mage et d'un sort de régénération majeure, il pourra survivre. Et avec 3 sorts de régénération effectués dans la semaine, il pourra retrouver un usage partiel de sa vue et de sa main droite... Mais il devra prendre sa retraite car jamais il ne retrouvera totalement les sensations qu'il avait avec sa main...

Dans le cas le plus probable, Elanaë va mourir. Et d'ailleurs, les PJs auront la sensation qu'il ne s'accroche pas vraiment à la vie comme s'il portait un trop lourd fardeau.

Important : En tout cas, quelque soit le destin que vous lui réservez ou qui sera décidé par vos joueurs, il faut qu'à un moment donné, Elanaë puisse se retrouver seul à seul avec au moins un PJ. Dans ce cas, il leur exprimera une dernière demande : retrouver ses parents à Dal-Itmir ou à Elvénon et leur annoncer qu'il a trouvé la preuve de leur ascendance noble. Il s'agit d'un document se trouvant dans un livre de l'ancienne bibliothèque du Palais d'Elvénon, le titre du livre étant « *Eslin Aldénael* » ce qui veut dire : les « Edits annoncés » ou bien si on fait une autre traduction, chacun de ces mots peut être considéré comme un synonyme du mot prophétie. Vous pouvez même ajouter un théâtral : « *Mais surtout... surtout... dites à ma petite sœur que nous sommes des princes...* ». Avant soit de le faire mourir sans bruit, soit de le faire tomber dans un coma profond dont il ne sortira peut être jamais (la décision repose en partie sur ce que feront les PJs). C'est un grand classique, certes, mais normalement, si la scène est bien jouée avec calme et tristesse, ça doit marquer vos joueurs...

Pour le MJ ajoutons quelques informations concernant la suite de cette demande : personne ne sait qui est la famille d'Elanaë, ce qui n'est d'ailleurs même pas son vrai nom. Han-Kiang pourra juste ajouter que l'elfe n'est pas né au Pays elfe mais à Dal-Itmir. Il sait aussi qu'une partie de sa famille est morte et que l'autre aurait quitté la capitale du Paléon, mais ne sait pas pour où. De plus, Elanaë aurait été exilé du pays elfe après un tournoi à l'arc qui se serait mal passé. Depuis, il était à la recherche des preuves pouvant redonner son titre de noblesse à sa famille. Les PJs auront l'opportunité de découvrir quelques informations ainsi que son identité réelle lors d'une découverte fortuite dans les souterrains de Dal-Itmir (voir le scénario 18 « le Repos des Immortels »). Par la suite, ils auront l'occasion de se rendre à Elvénon et là ils pourront tenter de retrouver les traces de sa famille ou du livres des prophéties (voir le scénario 23 « Vers les brumes du passé ». Livre qui n'est autre qu'un ouvrage sacré d'Allia, ancienne déesse de la connaissance des elfes... Mais ce ne sera pas pour tout de suite, car pour l'instant, les PJs n'auront aucun indice leur permettant de savoir qui sont les membres de la famille d'Elanaë, qui d'ailleurs ne savent même pas que ce grand héros était l'un des leurs puisqu'il s'agissait d'un surnom et non pas de son identité réelle.

Jour 5 (midi + après-midi) : Période à laquelle devait se dérouler la messe de Paladhim et la remise officielle de l'épée à Etel-de-Cnide. Mais, normalement cette remise ne se produit pas car l'épée n'est plus dans le sanctuaire et qu'Etel n'est plus présent non plus... A l'opposé de cela, se déroulera une réunion de crise avec les survivants : dont au moins Mirky-Ys-Elkar et le Haut-Prêtre de Paladhim. La réunion durera tout le midi et une bonne partie de l'après-midi.

De leur côté, les PJs seront contactés par Folkïn, qui pensant que le moment est bien choisi, leur proposera d'installer les explosifs pour faire sauter le sanctuaire de Paladhim. L'installation des explosifs (des petits tonneaux de poudre noire et des mèches emplies de poudre) prendra environ une heure. L'explosion pourra être réalisée alors que les paladins et les nains sont encore en réunion. Cela produira un éboulement qui sera mis sur le compte de l'instabilité générale de l'ancienne mine, mais surtout sur le dos des Peaux-vertes et de leur travail de sape.

Cet éboulement ne causera pas de problèmes diplomatiques, seul le Haut-Prêtre de Paladhim sera réellement affecté par la disparition du sanctuaire, car il croyait pouvoir ouvrir un nouveau temple dans ce secteur.

Les Pjs peuvent aussi s'arranger avec Folkin pour que l'éboulement ne condamne pas totalement le tunnel creusé par les Peaux-vertes pour accéder au sanctuaire, ce qui leur laissera une chance de pouvoir se lancer à la poursuite de l'épée par ce moyen (sinon, ils seront obligés de s'engager dans les anciennes mines, puis de trouver une galerie de raccordement, ce qui leur prendra un peu de temps).

Curieusement, le clergé de Paladhim ne fera pas de demande de desobstruction du sanctuaire, car d'une part celui-ci est désormais quasiment détruit, mais surtout, car l'objectif principal du dieu a été atteint : son clergé a récupéré les informations sur l'emplacement de divers lieux secrets du monde et pourra lancer la suite de son plan : retrouver l'anneau rouge et essayer de retrouver le Repos des Immortels, ou Paladhim pense qu'est conservé le joyau vert (même si ce dernier point est faux, comme nous pourrions le constater plus tard).

Par contre, il reste désormais un problème majeur, Etel n'est pas revenu avec l'épée. Ce qui pour les PJs signifierait un échec de leur mission. Mais heureusement, à la suite de leur réunion, les nains et le clergé de Paladhim vont se tourner vers eux.

Wanted

Dans cette avant-dernière partie du scénario, le temps n'est plus vraiment compté. Par contre, vous pouvez fort bien tenir le décompte des jours pour faire croire qu'il y a un risque que l'épée soit perdue au delà d'un certain temps... ce qui à la réflexion n'est pas tout à fait faux, mais est-il utile d'en tenir réellement compte ? Normalement, à moins que vos PJs ne soient réellement de gros boulets et que les joueurs ne ratent totalement le scénario, l'épée ne sera pas perdue et nos héros arriveront à la récupérer avant qu'elle ne quitte la région.

Comme la situation est en train de dégénérer, il est temps que les PJs entrent officiellement dans la danse (si ce n'est pas déjà fait). Normalement, les joueurs vont comprendre que le moment est venu de se proposer pour aller récupérer l'épée, ou bien pour se proposer d'aider à la récupérer. Sinon, ils auront de l'autre côté, Folkin et donc les autres nains, qui demanderont leur aide afin que l'opération de récupération de l'épée se passe du mieux possible.

Le haut-Prêtre de Paladhim de son côté ne sera pas contre, car il considère que sa mission est un échec. Alors, autant que cela ne soit pas un échec total. Il sera même prêt à bénir le groupe de PJs et des récupérateurs et appellera sur eux les pouvoirs de Paladhim (bénédiction et croisade). Cela donnera des bonus aux PJs qui n'ont pas de croyance spécifique vers un autre dieu (ou qui suivent un dieu humain, sauf Rondra ou Sarpédon) et des bonus importants aux PJs qui suivent préférentiellement le culte de Paladhim.

Le groupe de récupération de l'épée sera composé de trois équipes :

- l'une partira dans les tunnels afin de découvrir dans quel endroit se terrent les Peaux-Vertes, ce groupe sera plutôt composé de nains en équipement léger, de gnomes spécialistes du milieu souterrain et pourquoi pas des PJs (car, à mon avis, c'est plutôt là qu'est leur place). Cette équipe d'éclaireurs emmènera des corbeaux messagers pour indiquer l'emplacement de la base peaux-vertes aux autres équipes.

- les autres équipes partiront vers les deux cols et contourneront la montagne en passant par les routes d'altitude. Elles seront composées de guerriers nains doté d'équipement lourd, d'arbalétriers, des monteurs d'ours et chacune comprendra un Prêtre de Paladhim (le Haut-Prêtre restant à Khi-Zadar).

A/ Sanctuaire de Paladhim → Refuge fortifié des Peaux-vertes

En partant des anciennes galeries naines et du sanctuaire de Paladhim, il n'est pas très difficile de trouver l'entrée des tunnels creusés par les Peaux-vertes. Une bonne petite dizaine de couloirs d'1m50 de haut arrivent dans les mines des nains, et il y en avait au moins autant au niveau du sanctuaire. Cela montre en tout cas, que les gobelins avaient bien préparé leur attaque, trop bien préparé d'ailleurs diront les nains et les gnomes présents...

Le groupe d'éclaireurs part pour un voyage à travers le réseau goblin qui ne sera pas sans rappeler quelques souvenirs aux joueurs (voir le scénario Engagés Volontaires). La plupart du temps, il s'agit simplement de grottes naturelles qui ont été reliées entre elles par de petits conduits taillés dans le roc à coup de pics. Des centaines de petits ouvriers ont dû travailler là pour creuser ces passages. Le plus inquiétant sera de voir que certains passages creusés dans la roche dure, l'ont été non pas au pic, mais par magie, certainement par un sort d'anti-pierre. Et à la vue du nombre de passages ouverts ainsi (une quinzaine), le mage devait être puissant.

Après trois heures de marche, très perturbantes puisque jamais en ligne droite avec une voie qui fait sans cesse des dé-

tours pour retrouver les passages naturels praticables, les explorateurs arrivent dans une grotte où perce la lumière du jour. En effet, ils arriveront à une voie très ancienne, qui parcourt la montagne à plus de 2000 mètres d'altitude. Ce sentier secret est parfois creusé dans la roche, mais parfois aussi il emprunte des sentes naturelles généralement plus fréquentées par les chèvres des montagnes que les aventuriers ou des petits réseaux souterrains naturels.

L'équipe d'éclaireurs trouvera trois cavernes aménagées pour le repos : entre 500 et 1500 gobelins, diront les gnomes... Et aussi des casemates de sécurité ainsi que des points de vue pour observer la vallée, dont le sol se trouve à environ 150 mètres en contrebas. Mais tous ces réseaux sont vides et il semble que les Peaux-vertes aient déserté les lieux. Enfin, pas tout à fait car après 6 heures de voyage prudent, le groupe arrive en vue d'une grotte d'où sort un très fin fumet de viande grillée, sans pour autant qu'on puisse voir de fumée ou repérer exactement où se situe le feu.

Arrivé à la grotte, le groupe pourra voir qu'il contient une petite base fortifiée, véritable refuge perché dans les montagnes. Les corbeaux sont envoyés pour que les équipes se rejoignent près du refuge des Peaux-vertes et le groupe fait un peu marche arrière pour trouver un chemin permettant d'accéder au fond de la vallée pour permettre la réunion avec les autres.

Deux jours plus tard, les deux équipes arriveront auprès de l'équipe des éclaireurs. Désormais, le groupe où se trouve les PJs compte donc : 3 maîtres nains sur ours, 2 prêtres de Paladhim accompagnés de 4 soldats humains, 4 éclaireurs nains, 3 mineurs gnomes, 8 guerriers nains en armes et armures lourdes et 10 soldats nains.

L'assaut se fera sans trop de difficulté, la plupart des Peaux-vertes ont quitté les lieux. Le trône du roi est vide et le leader ork qui sera resté en retrait se fera un malin plaisir de le leur crier en mauvaise langue commune. « Notre roi est parti vers le Nord, vous ne pourrez pas vous venger des pertes que vous a fait le « clan des crocs noirs ». Un petit combat sera pourtant nécessaire, ne serait-ce que pour pouvoir capturer un ork vivant afin de le faire parler.

Ce sera aussi pour les joueurs l'occasion de voir trois maîtres nains monteurs d'ours en action. Les nains combattant parfaitement à l'aise sur leur ours qui peut porter une attaque de gueule ou de patte par assaut, sans destabiliser son monteur.

Nos héros auront aussi l'occasion de montrer ce qu'ils savent faire, à moins qu'ils ne désirent rester en retrait (ce qui sera mal vu par les nains), et vous pouvez leur opposer quelques-uns des orks guerriers restés sur les lieux. Ces orks sont largement meilleurs combattants que les créatures que l'on rencontre classiquement et vos PJs devraient sentir la différence...

Grands orks du Nord (guerrier), environ 2 par PJ, plus d'une quarantaine en tout.

Fréquence	inhabituel	Milieu de vie	au nord d'Havéna et Kédalion		Taille	moyenne	
Intelligence	modérée à élevée	Comportement	agressif à cruel		Nb par rencontre	7 en moyenne (2D6)	
Initiative	70	Attaque (Ta)	15/6	Défense (Esq)	11/6	Points de vie 55	
Ndc	2	PI	2D+4	RM	3	Seuil HS	25
Observation : 50%		Furtivité : 50%		Protection localisée : 4 au tronc, 4 aux jambes et au bras, casque pro 5			

Leader orks

Fréquence	inhabituel	Milieu de vie	tous (leader de groupe)		Taille	moyenne	
Intelligence	modérée à élevée	Comportement	agressif à cruel		Nb par rencontre	généralement 1 pour 25 orks	
Initiative	70	Attaque (Ta)	15/6	Défense (Esq)	10/5	Points de vie 60	
Ndc	2	PI	2D+5	RM	2	Seuil HS	20
Observation : 60%		Furtivité : 60%		Protection localisée : 5 au tronc, 4 aux jambes et au bras, casque pro 5			
Loc	+2	Ecole d'escrime		Harcèlement (école peaux-vertes)		Options combat très offensif (Att+2, PI+2, Def-4, ndc-2)	

Possède 2 francisques : 2D-1 (plus poison Force 1 à 8), cadence de tir : 1 lancé / Ass, score de lancé : 14

Un ork sera capturé vivant. Il ne parlera que la langue de son peuple (l'uruk), langue que les nains parlent eux-aussi. Il expliquera que son clan est descendu des montagnes du nord pour faire un travail, qu'il a été payé en gemmes et en équipement. Que ce travail permettra à son clan de vivre plusieurs hivers sans avoir besoin de venir piller les fermes du sud et qu'il en sera plus fort. En poussant un peu la question, l'ork expliquera que l'humain qui les a payés est parti avec l'épée et ses mercenaires à son camp dans une ruine un peu plus bas dans la vallée. L'ork sera ensuite mis à mort rapidement en remerciement de sa bonne volonté.

B/ Refuge fortifié des Peaux-vertes → le vieux temple et le campement des Barbares éréniens

Ainsi, alors que les couloirs Peaux-vertes continuent à travers la montagne, les Pjs escortés des nains et des prêtres de Paladhim vont redescendre un peu dans la vallée qui s'étend en contrebas.

Un nain qui connaît bien la région expliquera qu'il existe en effet un vieux temple en ruine un peu plus loin, à environ deux heures de marche. Ce temple avait été illégalement construit par des nains et des humains il y a de cela plusieurs

milliers d'années. Il était dédié, disent les anciennes histoires, à on ne sait trop quel démon ou créature magique maléfique. Normalement, des nains installés un peu plus à l'est veillent à ce que le temple ne soit plus occupé et qu'il tombe peu à peu en poussière... Il faudra envoyer des soldats à leur fortin afin de vérifier qu'il ne leur est rien arrivé (et effectivement, ces 20 nains seront retrouvés morts).

L'approche du temple pourra se faire à la naine, c'est à dire, en envoyant deux corbeaux en éclaireurs puis en s'avançant prudemment, soit d'une autre façon si les PJs ont une idée et font une autre proposition.

Quel que soit leur mode d'approche, comme Malkan, le mage maléfique a lancé un rituel de surveillance sur les lieux, il sera averti de toute intrusion, à moins que son rituel puisse être détecté et brisé, par exemple si les PJs demandent l'usage d'un sort d'anti-magie aux prêtres de Paladhim.

En tout cas, il serait bon de réfléchir un minimum à l'approche du vieux temple, car celui-ci est bien protégé. En effet, divers pièges ont été creusés par les éréniens, il s'agit de fosses cubiques de 2mètres de côté, remplies de pieux, destinées à briser une éventuelle charge (qui causeront 2D6+4 PI, augmentés d'1D6 supplémentaire si le personnage chargeait). De plus, les premières pierres du temple ont été marquées de runes de protection, qui exploseront si une personne passe à moins d'un mètre. Ces explosions causeront d'importants dommages : 3D6+4 de dommages magiques (dont on ne peut se protéger que par une protection magique ou adaptée) + des brûlures magiques (1D6+4) durant 4 Ass.

Par ailleurs, le temple est gardé par 8 guerriers éréniens niveau 5-6 et dans la petite crypte que la mage a fait dégager, se trouvent Malkan (Mage démonologiste, ancien mage-gris généraliste), ses deux gardes personnels (des barbares éréniens adeptes de Rondra, niveau 8) et Gerlath-du-temple (Guerrier, mercenaire, maître d'arme supérieur, adeptes de Rondra, niveau 14). Ces hommes sortiront en trombe de leur sous-sol pour participer au combat.

Oldric, s'il est venu retrouver le mage, sera soit retrouvé mort, ou alors il fera son apparition à l'arrivée des récupérateurs de l'épée en demandant un cessez-le-feu. Ce qui servira de diversion à Malkan, qui pourra essayer de lancer ses premiers sorts offensifs. Oldric pourra alors très bien trouver la mort dans ce combat ou survivre, cela ne change plus rien au scénario.

Malkan utilisera des sorts mages-gris, qu'il améliorera généralement avec les sorts Lancement rapide ou sort étendu : Immobilisation ou Lenteur et autres sorts de Domination, Illusion totale et autres sorts d'illusion comme Décalage ou image miroir, Arme de feu ou Projectiles magiques, etc. Sans oublier qu'il peut essayer d'invoquer des démons en lançant à terre des réceptacles contenant déjà le fluide essentiel de la créature.

Mais comme il sera certainement la première cible de tous, tireurs ou mages, Malkan risque fort de ne pas pouvoir tenir longtemps, surtout que la plupart de ses sorts seront neutralisés par les pouvoirs d'anti-magie des prêtres de Paladhim.

Quand il sera aux portes de la mort ou déjà en train de mourir, il tentera le tout pour le tout et plantera Aquadilon dans le sol, à l'endroit qu'il préparait pour son rituel. La terre tremblera et une faille tout d'abord bleutée, puis argentée, dorée et enfin d'un noir profond se formera. Alors, une patte griffue comme celle d'un dragon géant s'agrippera au bord de la faille et commencera à essayer d'ouvrir la largeur de la fissure.

A l'apparition de la patte griffue, un jet sous Courage sera nécessaire pour agir, les prêtres et adeptes ayant un bonus de +2. Les Prêtres de Paladhim réagiront en lançant Lumière de la Foi puis des sorts d'anti-magie, qui même s'ils n'ont plus de points de magie leur seront accordés par leur dieu à la vue des circonstances.

Gerlath-du-temple agira très rapidement, alors qu'il sera resté en retrait durant tout le reste du combat. Il sautera au cœur de la zone préparée pour le rituel et retirera Aquadilon du sol. Il donnera un dernier ordre à ses guerriers « Protection puis repli ! ».

Tous les guerriers éréniens encore vivants entreront en rage berserker et invoqueront la fureur de Rondra (école d'escrime spéciale). Puis, ils feront leur maximum pour retarder les nains, par exemple en s'attaquant directement aux prêtres de Paladhim, qui ne sont pas des combattants mais qui auront été obligés de s'exposer pour lutter contre Malkan.

Guerrier éréniens, Barbares, niveau 6-7

Fréquence	rare	Milieu de vie	A l'est d'Ered-Dur		Taille	2m10 et +	
Initiative	65%	Attaque (Ta)	15/9	Défense (Esq)	12/7	Points de vie 60	
Ndc	3	PI	2D+4	RM	6	Seuil HS	25
Observation : 50%		Furtivité : 50%		Protection localisée : 6 au tronc, 4 aux jambes et au bras, casque pro 6			
Loc	+2	Ecole d'escrime Ered-Dur, Fureur de Rondra			Options combat Offensif (Att+1, PI+1, Def-2, ndc=2)		

Bonus de fureur berserker : Attaque +2 (= 17/11), Def -4 (= 8/3), PI +1D6+1 (=3D+5), ndc+1 (=4).

Le but de Gerlath est d'atteindre son cheval. Il a des chances d'y arriver car c'est un excellent combattant, un cavalier accompli et il bénéficie en plus d'une protection accrue contre les projectiles via un objet magique. Si jamais il ne parvient pas à fuir, il aura tout de même le temps de souffler dans son cor d'alerte. Ce qui préviendra le reste de sa troupe, restée au campement qui est dissimulé dans les bois à peine 5 minutes au galop. Et la troupe d'une dizaine d'autres éréniens, Etel-de-Cnide en tête arrivera au galop très peu de temps après.

Inutile de cacher qu'il s'agit là de la grosse partie de combat du scénario. Si les PJs sont organisés, et s'ils évitent les pièges et les runes de protection (par exemple avec l'aide des Prêtres de Paladhim), alors ils ont de bonnes chances d'entamer le combat en de bonnes conditions. Sinon, ils auront déjà souffert et certainement des troupes en moins. Ensuite, l'assaut des barbares en fureur fera sans doute pas mal de dégâts. Ne vous retenez pas, vos PJs doivent quand même avoir du répondant... Et il y a beaucoup de PnJs dont certains relativement puissants (Han-Kiang et les maîtres nains), qui pourront toujours gagner le combat, même si certains personnages-joueurs sont HS.

C/ Le campement des barbares (ou les barbares du campement)

Dès qu'ils entendent un cor d'alarme, les 10 guerriers éréniens qui sont encore au campement, en compagnie d'Etel-de-Cnide, monteront sur leurs chevaux pour se diriger vers le temple. Si aucun cor d'alarme ne sonne, Etel réussira un jet de 6^{ème} sens et comprendra qu'il y a un problème. Le résultat sera le même : une charge contre les récupérateurs de l'épée.

Le but de Gerlath est de transmettre l'épée à Etel, qui doit ensuite prendre la fuite avec Aquadilon, pour la remettre au clergé de Rondra, qui s'occupera de la rendre à Elbéron plus tard.

Etel pense quant à lui qu'il suffira de faire valoir sa présence pour que ses adversaires ne veulent plus le combattre et ainsi récupérer l'épée. Au pire, il affrontera ses opposants directs et les vaincra. Mais il ignore qu'Han-Kiang a considéré que l'abandon d'Elanaë par Etel était une trahison impardonnable et qu'il se battra afin de faire payer le grand héros. Or, Han-kiang + Marki-ys-Elkar + Gatuk-Ys-Kadun + Komi-Cou-d'argent et les pouvoirs des prêtres de la Paladhim, cela fait tout de même un sacré groupe de bons combattants... Et Etel en sera donc pour ses frais. Surtout si en plus les PJs s'en mêlent...

Donc en théorie, Etel part gagnant, mais il ne s'agit que de la théorie. Car suivant les réactions des PJs et des survivants de leur groupe, son plan pourra très bien ne pas pouvoir se réaliser.

- Han-Kiang et les maîtres nains sur ours s'opposeront directement à Gerlath et à Etel.
- Le combat risque d'être dantesque. Les arbalétriers nains blesseront gravement les barbares à cheval (pas Etel, il est immunisé aux projectiles) et les autres guerriers nains pourront alors s'occuper d'eux quant ils seront à terre ou que leur charge aura été brisée.
- Enfin, à vous de gérer ce que feront vos PJs, mais il est évident qu'il n'ont pas (enfin, pas encore) la puissance pour s'opposer à Etel. S'ils arrivent à tenir en respect Gerlath et à se débarrasser de la plupart de ses hommes, et bien, ce sera déjà pas mal (voir les caractéristiques de combat de Gerlath ci-dessous).

Alors Etel sifflera le signe de la retraite et avec un terrible : « *On se reverra* », il tournera bride en abandonnant Aquadilon d'un geste presque négligent.

Gerlath-du-Temple : Guerrier, adepte de Rondra, ex-mercenaire, ex barbare érézien. Maître d'arme supérieur. Niveau 13							
Initiative	85%	Attaque (Ta)	18/14	Défense (Esq)	15/10	Points de vie	85
Ndc	3	PI	1D+11 / 2D+8	RM	8	Seuil HS	28
Observation : 75%		Furtivité : 70%		Protection localisée : 7 au tronc, 5 aux jambes et au bras, casque pro 6			
Loc	+3	Ecole d'escrime Ered-Dur, Fureur de Rondra, Paléon			Options combat Puissance (Att-1, Def-2, PI+5, ndc-2)		
Bonus de fureur berserker : Attaque +2 (= 18/16), Def -4 (= 11/6), PI +1D6+1 (=2D+12), ndc+1 (=4).							
Si cumulé avec attaque en puissance : Attaque +1 (= 18/15), Def -6 (= 11/6), PI +1D6+6 (= 2D+18), ndc+1 (= 2).							

Alors que tous les autres barbares éréniens présents se battent avec des haches de combat, des francisques ou des haches à deux mains, Gerlath utilise une épée longue de qualité (bénie de Rondra) et un poing de fer (de qualité et béni lui aussi) dans sa seconde main. Comme il est maître en pugilat et en art martial (Poings de pierre), les ripostes qu'il peut porter avec son poing de fer sont redoutables. Il pratique des attaques légèrement feintées (bonnes défenses à -6 au lieu de -5) ne réservant l'usage des feintes complètes (Att-2, ndc-1 = bonnes défenses à -10 qu'aux combattants les plus coriaces). Il connaît aussi 4 bottes de maîtres d'armes (à votre convenance). Bref, ce n'est pas un petit adversaire, surtout quand il se met en fureur, espérons que les PJs qui l'affronteront auront du soutien...

D/ Retour à Khi-Zadar

Considérons qu'au final, les héros arrivent à faire fuir Etel et les survivants de barbares éréniens. Ils vont donc pouvoir récupérer l'épée, puis soigner leurs plaies ou se faire soigner par les Prêtres de Paladim. Ensuite, ils reprendront la route vers le village de mineurs, sans doute avec un groupe beaucoup plus restreint que celui qui était le leur à l'aller.

De retour à Khi-Zadar, le Haut prêtre Fernand Guilbert de Paladima sera heureux de récupérer l'épée. Et il annoncera

que les PJs sont de véritables paladins dans l'âme et qu'il se fera un plaisir de les accompagner jusqu'à Havéna pour leur voyage de retour.

E/ Retour à Herd-Kirīn

A Herd-Kirīn, alors que le groupe loge à la grande auberge de la ville, les PJs sont contactés par un nain, **Lyniakan**, qui se présentera comme étant un ami d'Isaak Shaid. Il sera véritablement perturbé de savoir que les héros font le voyage de retour avec les prêtres de Paladhim et ne voudra pas rencontrer ceux-ci.

Le lendemain matin, un groupe d'artisans viendra réclamer l'aide urgente des prêtres de Paladhim pour pratiquer un exorcisme dans un petit village des montagnes. La fille cadette d'un marchand humain serait possédée par un démon ou du moins un esprit malin et seul un haut-prêtre de Paladhim pourrait la sauver. Lyniakan, sera présent dans la hall de l'auberge au moment de cette rencontre, mais n'en dira pas plus. Au maximum pourra-t-il expliquer qu'il est mieux que les PJs reviennent seuls à Havéna...

Un retour pas vraiment triomphant, mais un retour quand même...

Les PJs peuvent donc entamer leur retour à Havéna, accompagnés du seul Han-Kiang qui met un point d'honneur (à nouveau) à venir avec eux pour remplir le contrat pour lequel le seigneur les a payé. Les PJs auront alors l'occasion de le découvrir plus en détail et pourquoi pas de s'en faire un véritable ami et contact. Cet hystanien est en effet très charismatique et de compagnie très agréable. Il ne s'assombriera que lorsqu'on le fait parler de ses origines et refusera de dire quoi que ce soit sur l'archipel d'airain.

A la limite, il pourra juste donner des informations générales, histoire de calmer la curiosité des joueurs : l'archipel est la seule zone de Kalidhia qui n'est pas soumise à l'empereur Halibert. Après la guerre des pluies de feu, où la flotte d'invasion du continent a été détruite par des torrents de flammes tombés du ciel, son pays n'est plus en guerre ouverte. Mais mis à part quelques contrebandiers aguerris, l'archipel hystanien n'a aucune relation commerciale ou politique avec le continent. L'archipel est dirigé par un roi ayant le titre d'empereur, descendant direct du fondateur de la lignée, le sorcier Hamato. La plupart des hystaniens de la famille impériale pratiquent la magie. L'ordre et le système de caste sont très stricts car la vie est très difficile dans l'archipel puisqu'il est sans cesse attaqué par des démons et des esprits. Les étrangers y sont très peu nombreux et souvent très mal intégrés. La plupart commettent des erreurs d'étiquette et finissent en prison et sont exécutés, ou ne réussissent pas à survivre à la rigueur de l'hiver et aux maladies.

Han-kiang peut aussi ajouter que tous les hystaniens sont liés à des pierres magiques, implantées dans leur corps depuis la naissance, par les maîtres des pierres. Les siennes (il en possède deux aux poignets, une au torse et deux dans les creux du dos), le protègent du feu, du froid, de la maladie et des poisons.

Mais à part cela, le voyage se passera sans incidents et le groupe pourra repasser à côté de Tournemine, fief désormais sans seigneur (ou au contraire s'en éloigner un maximum si le château est aux mains de la liche du prince-sorcier).

A Havéna, les gardes de la ville attendent les PJs et Han-Kiang car ils ont été mis au courant par oiseau messenger. Les PJs sont conduits à un poste de garde où on leur demandera d'attendre Isaak Shaid. La rencontre sera d'une part très amicale, Isaak, ira jusqu'à féliciter les PJs et Han-Kiang d'avoir mis un frein à l'acte de trahison d'Etel-de-Cnide.

Au moment, où Isaak va serrer la main d'Han-Kiang, toute personne ayant plus de 50% en Comédie, va se rendre compte que le sourire d'Isaak n'est qu'une façade et qu'il n'a pas du tout l'air à l'aise avec l'Hystanien. Mais ils ne pourront pas en savoir plus (du moins pour l'instant, car le racisme exacerbé du bras droit d'Elbéron envers les Hystaniens va voir son apogée dans le scénario suivant « la loi du sabre ».

L'épée sera enfin remise au Prince Elbéron lors d'une cérémonie officielle, dirigée par les nains. Le clergé de Paladhim ne jouera qu'un rôle secondaire dans cette cérémonie, car Isaak Shaid, fervent ouvrier souterrain de l'association du libre échange ne veut pas que le prestige du clergé de Paladhim augmente en Asminia.

Fin du scénario...

Pour le MJ quelques informations complémentaires : cette fin marque aussi la mort officielle de la compagnie d'Etel, qui était la plus fameuse troupe de héros-mercenaires depuis la disparition des fils d'Ulmar. Han-kiang redevient un mercenaire indépendant et il expliquera qu'il pense se rendre au Lamédon, qui pour lui est un pays de liberté où la vie semble sans soucis et facile. A l'inverse, Etel-de-Cnide a fui vers le Nord de Kalidhia et le pays des éréniens. Et dans quelques années, il redescendra vers le Sud et l'Anorien, où il croisera peut être une nouvelle fois nos héros.

Expérience

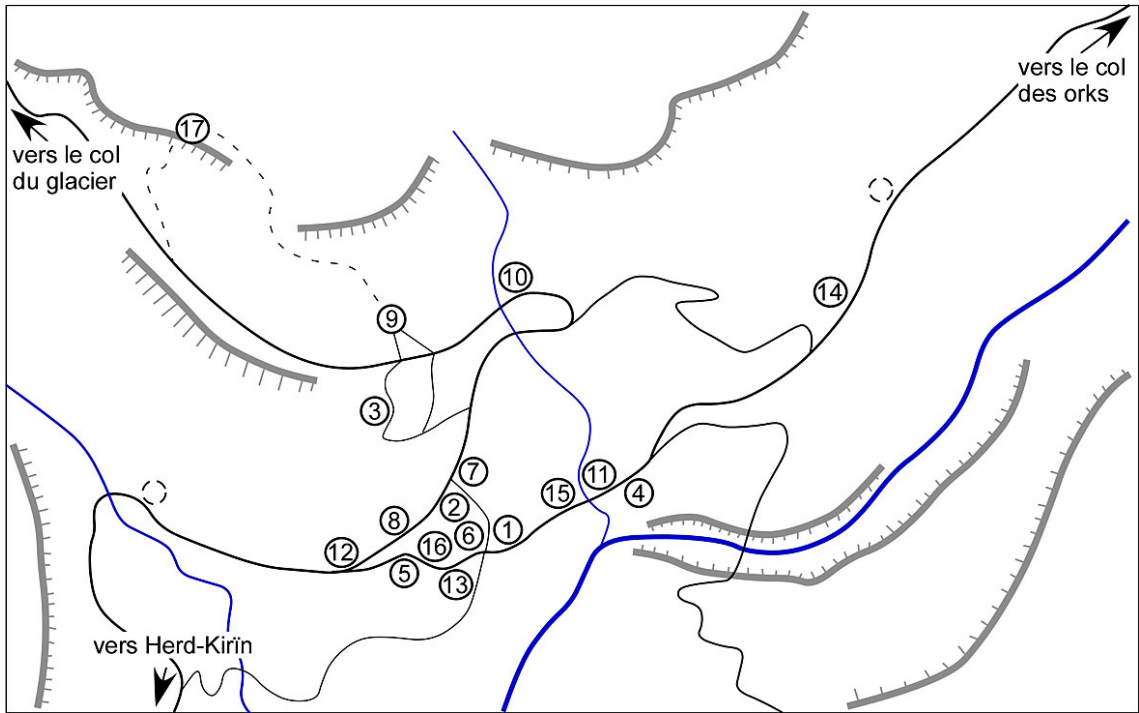
Ce scénario est au final relativement mouvementé, sans compter l'interlude Tournemine. Son importance dans la saga et dans la vie des héros est importante, car ils croiseront à nouveau la route d'Etel, d'Han-Kiang, de Marki, etc. Mais en plus, c'est à la suite de ce scénario que les PJs se voient confier la mission de retrouver la famille d'Elanaë et qu'ils peuvent entrevoir la possibilité d'avoir un fief (car il faudra bien retrouver de nouveaux protecteurs au village de Tournemine).

De plus, vu la densité de certains passages du scénario et l'intensité de certaines scènes de combat (dans le sanctuaire ou dans le vieux temple), ce scénario est quand même un gros morceau, surtout qu'il s'est certainement étalé sur plusieurs séances de jeu.

C'est pourquoi, les personnages pourront gagner jusqu'à un maximum de 350 points d'expérience s'ils ont bien réussi le scénario et seulement 150 en cas d'échec (ou si le MJ considère que les joueurs n'ont pas réussi cette partie).

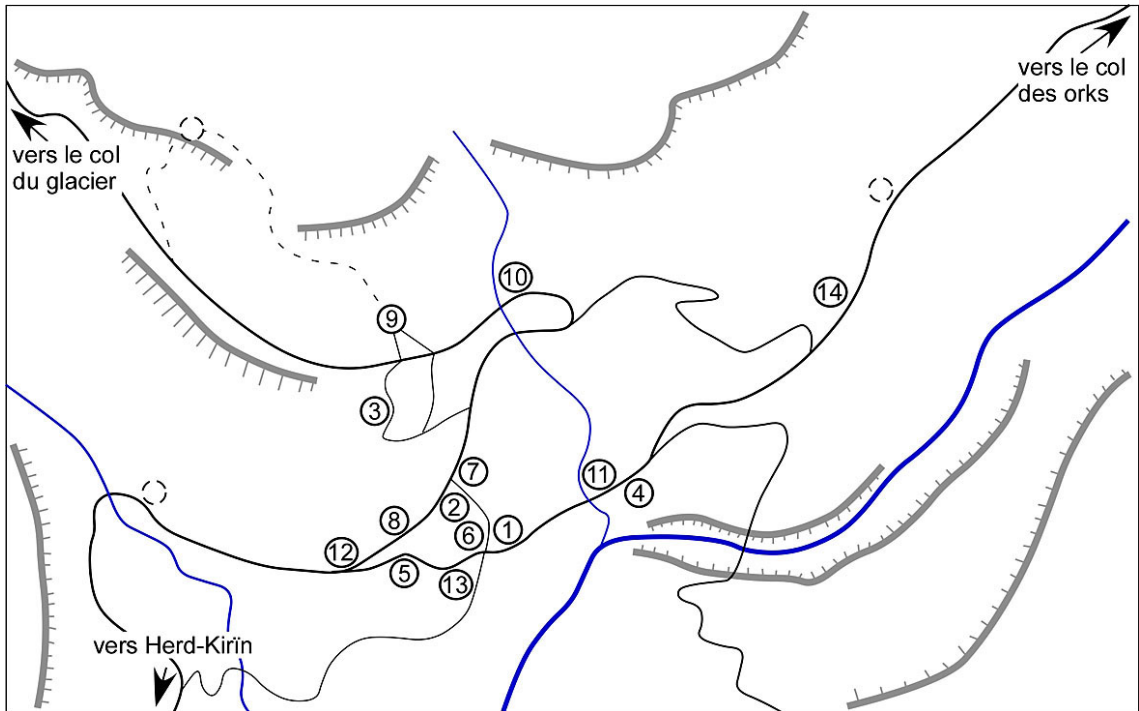
La moyenne sera en gros de 250-300 points, plus ou moins 15 selon le comportement en combat ou durant le scénario.

Plans



Document pour le MJ

() = anciennes tours de guet (ruines)



Document pour les Joueurs

() = anciennes tours de guet (ruines)