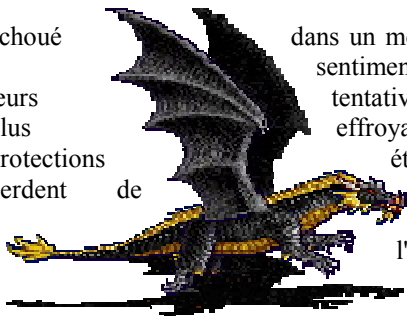


SIN'GIL

Peu de temps avant le début du Châtiment, les habitants de Gads'aitumor, un village regroupant des individus de toutes races, se situant en bordure de La Désolation et des monts Delaris, auraient été à la merci des Horreurs sans l'intervention inattendue du dragon Sin'gil. En effet, les villageois n'avaient aucune protection contre ces terribles créatures ; ils avaient rejeté en force l'aide des thérans à cause de leur penchant esclavagiste. Une délégation naine avait bien évidemment été envoyée pour leurs apporter un soutien, mais elle n'arriva jamais, les Horreurs avaient commencé à frapper dans ces régions reculées. Sin'gil le dragon rouge, décida de prendre sous son aile ces habitants, il les installa dans son antre avant de le sceller...

Les siècles passaient et le kaer tenait bon. Les habitants avaient abandonné les Passions pour vouer un culte à celui qu'ils considéraient d'avantage comme un demi-dieu que comme un sauveur. Sin'gil était tout, grâce à ses pouvoirs immenses, la nourriture et l'eau étaient régulièrement renouvelées, et les protections sans failles. Sin'gil avait créé un micro climat proche de celui que nous connaissons maintenant. Grâce à sa sagesse, les problèmes

liés à la vie en société étaient vite réglés. Bref, c'était un petit paradis échoué dans un monde régit par le chaos... A l'extérieur, les Horreurs avaient ressenti les sentiments liés à l'amour et à la compassion que dégageait ce kaer. Mais toutes leurs tentatives pour entrer avaient été vouées à l'échec. Jusqu'à ce que l'Horreur la plus effroyable qui foula le sol barsaivien, Vergigorm, remarqua que les sceaux de protections étaient l'œuvre d'un dragon. Il attendit patiemment que ces protections perdent de leurs puissances, et attaqua un siècle avant la fin du Châtiment. Quand le dragon remarqua que les sceaux avaient été franchis, il savait que l'Horreur n'était pas commune car ses sceaux pouvaient encore repousser aisément les autres créatures. Sin'gil n'eut pas le temps de se préparer au combat, Vergigorm était déjà sur lui. Il connaissait la légende du



chasseur de grands dragons, il devait agir vite. Les coups pleuvaient de part et d'autres, malgré la puissance de Sin'gil, Vergigorm prenait du terrain. Le grand dragon décida de lancer la plus puissante boule de feu de l'histoire de Barsaive, pour cela, il puisa directement l'énergie dans le plan astral. La région étant totalement corrompue, la boule de feu d'une quinzaine de mètres de diamètre prit une teinte noirâtre et pulvérisa la moitié du kaer. Vergigorm était sérieusement touché et Sin'gil était exténué par l'effort qu'il avait fourni. L'Horreur s'apprêta à porter le coup de grâce, quand il remarqua que les écailles de son adversaire commençaient à se ternir pour virer petit à petit au noir. Vergigorm retint son geste et reparti se reposer sur son plan d'origine, il avait eu se qu'il voulait, le dragon avait été corrompu par la magie.

Les cents dernières années du Châtiment ont vu le culte dédié à Sin'gil changeait rapidement, il devint aussi sombre que les écailles et l'esprit du dragon...

Aujourd'hui nous ne savons pas si le kaer existe toujours, mais d'après certains aventuriers, le culte de Sin'gil est loin d'être une légende. Quant au dragon lui-même, certains disent l'avoir vu au bord de cette contrée malsaine.

Le culte de Sin'gil :

Le culte est composé de membres de toutes races, le grand prêtre se nomme Jafet, un humain nécromancien respecté. Il a pouvoir de vie et de mort sur les disciples du dragon.

Il est aidé par Michia, une elfe élémentaliste qui s'occupe de la sécurité, de Galtus, un voleur ork qui s'occupe de chercher les informations, ainsi que de ssi'sskipal, un t'skrank maître d'arme chargé de récupérer le fruit des informations.

A part eux, le culte comporte une centaine de personnes, toutes dévouées au culte. Sin'gil est rarement présent, il fait son entrée une fois par mois, pour participer à la célébration organisée par le grand prêtre, et ne reste pas plus d'une semaine, le temps de rassembler ses chefs pour savoir ce qu'il s'est passé pendant son absence et donner des ordres en conséquences.

Le culte est le plus souvent chargé de trouver des objets magiques corrompus, seuls les principaux protagonistes en connaissent la raison (expliqué dans le background du grand dragon), sinon leurs taches peuvent être diverses,

cela dépend de ce que veut le dragon : ça peut être de soutenir une Horreur lors d'une attaque, tenter de trouver de nouveaux disciples...

· **Sin'gil le Dragon corrompu** : Son but est de protéger ses disciples, mais depuis qu'il a nommé Jafet grand prêtre, il voyage à travers la Désolation pour trouver un moyen de libérer Vergigorm, il traite parfois avec les autres cultes dédiés à cette Horreur pour arriver à ses fins. Il pense avoir trouvé le moyen de le libérer du plan astral, la magie n'étant plus au même niveau d'autant, les Horreurs très puissantes ne peuvent plus venir à leur guise, donc selon lui, il faut une forte concentration de magie pour ouvrir le portail entre les deux mondes. La magie corrompue des objets doit pouvoir permettre cela, mais il faut trouver un moyen de canaliser cette réserve, moyen qu'il n'a heureusement pas encore trouvé. De plus il doit faire cela assez discrètement car si d'autres dragons apprenaient cela, il risque de les avoir sur le dos. Pour les caractéristiques de Sin'gil, voir page 300 du livre de base.

Caractéristiques des PNJs :

· **Jafet : nécromancien 10^{ème} cercle** : Il est âgé de 52 ans et est resté très vigoureux malgré cela. Il porte une longue barbe poivre et sel et des cheveux de même couleur. Son teint pâle et sa maigreur le font presque passer pour un cadavèreux. C'est un personnage qui n'a jamais beaucoup voyagé, il a vécu toute sa vie dans le kaer Gads'aitumor, c'est le dragon qui lui a appris tout ce qu'il sait, au fur et à mesure qu'il apprenait, une amitié s'est créée entre eux deux, et c'est ainsi qu'il fut promu grand prêtre du culte.

Dextérité : 5	Force : 6	Endurance : 10
Perception : 11	Volonté : 12	Charisme : 5
Déplacement en course : 57		
Déplacement en combat : 29		
Initiative : 1D8	Défense Magique : 15	
Nombre d'attaque : 1	Défense Physique : 7	
Attaque : 1D8	Défense Sociale : 7	
Dommages : 1D10 + 1D6	Protection Mystique : 6	
Nombre de sorts : tous jusqu'au 10 ^{ème}	Protection Physique : 4	
Incantation : 1D20 + 1D4		
Effet : selon le sort, CF livre de base Earthdawn		
Points de vie : 54	Equilibre : 5	
Blessure grave : 15	Dés de récupération : 1D10 + 1D6	
Seuil d'inconscience : 47	Jets de récupération : 5	
Points de légende : 1000		
Equipement : Epée courte + grimoire + robe magique		
Butin : 1 bourse contenant 7D10 pièce d'or		

· Michia élémentaliste 7^{ème} cercle : Elle est âgée de 105 ans, ces cheveux longs et raides ont un reflet cuivré, sa peau est mate. Comme la plupart des disciples du culte, elle est originaire du kaer. La robe qu'elle porte que rarement est parcourue de dessin représentant des plantes grimpantes, ses motifs semblent posséder d'une vie propre, un œil attentif peut les voir bouger, et quand les saisons changent, les motifs changent aussi, comme s'ils avaient leur propre cycle. Cette robe lui a été donnée par le dragon, c'est un objet maudit. (Elle lui offre une protection magique et physique).

Dextérité : 7	Force : 4	Endurance : 12
Perception : 12	Volonté : 14	Charisme : 10
Déplacement en course : 90		
Déplacement en combat : 45		
Initiative : 1D12		Défense Magique : 16
Nombre d'attaque : 1		Défense Physique : 10
Attaque : 1D12		Défense Sociale : 13
Dommages : 1D8 + 1D6		Protection Mystique : 12
Nombre de sorts : tous jusqu'au 7 ^{ème}		Protection Physique : 13
Incantation : 1D20 + 1D8		
Effet : selon le sort, CF livre de base Earthdawn		
Points de vie : 59		Equilibre : 5
Blessure grave : 17		Dés de récupération : 2D10
Seuil d'inconscience : 51		Jets de récupération : 5
Points de légende : 1000		
Equipement : Epée longue + grimoire + robe maudite		
Butin : 5D10 pièces d'or		

· **Galtus : Cavalier 10^{ème} cercle/Voleur 7ème cercle** : Agé de 30 ans, cet ork a beaucoup voyagé : fils de chef du clan "des crocs d'argent", il en est devenu chef vers les 16 ans et l'a dirigé d'une poigne de fer, son clan vivait du pillage mais lui espérait une réputation plus avantageuse, quand son clan s'est rapproché de la Désolation, il a rencontré son destin...

Le dragon voyait en lui un allié fort intéressant, en effet, les clans orks étant nomades, il était plus à même de dénicher des informations. Surtout que Galtus connaît assez bien Karak œil de sang, le chef du clan des Wargs du crâne, un clan puissant et redouté dans toute la province.

Depuis 6 ans, Galtus se charge de trouver toutes informations pouvant intéresser Sin'gil.

Dextérité : 13	Force : 13	Endurance : 14
Perception : 5	Volonté : 5	Charisme : 7
Déplacement en course : 230		
Déplacement en combat : 115		
Initiative : 1D12 + 1D10		Défense Magique : 7
Nombre d'attaques : 2		Défense Physique : 16
Attaque : 1D20 + 1D4		Défense sociale : 9
Dommages : 1D20 + 1D10 + 1D6		Protection Mystique : 5
Nombre de sorts : NA		Protection Physique : 18
Incantation : NA		
Effet : NA		
Points de vie : 67		Equilibre : 13
Blessure grave : 20		Dés de récupération : 1D12 + 1D10
Seuil d'inconscience : 56		Jets de récupération : 7
Points de légendes : 1000		
Équipement : Epée bâtarde + Cotte de mails		
Butin: 6D10 et 10% de chance d'avoir une pièce d'élémentaire d'air		

· Ssi'sskipal : Maître d'armes 10^{ème} : 60 ans, sa peau est de couleur bleu-vert. Il a passé ses 15 premières années comme marin à bord du bateau à aube "La Découverte", avant d'être promu capitaine en assassinant l'ancien maître.

A l'âge de 40 ans, il perdit son navire et décida de partir à l'aventure, quand il arriva aux abords du kaer, il fut émerveillé par la prestance du Dragon et décida de rester.

A 52 ans, ses faits d'armes furent reconnus par Jafet, qui décida de lui confier une troupe de disciples, depuis il s'occupe d'aller chercher les objets magiques que les orks n'ont pu récupérer faute d'effectifs.

Dextérité : 14	Force : 8	Endurance : 13
Perception : 5	Volonté : 6	Charisme : 8
Déplacement en course : 250		
Déplacement en combat : 130		
Initiative : 1D12 + 1D10		Défense Magique : 7
Nombre d'attaque : 2		Défense Physique : 18
Attaque : 1D20 + 1D6		Défense Sociale : 11
Dommages : 1D12 + 1D10		Protection Mystique : 4
Nombre de sorts : NA		Protection Physique : 17
Incantation : NA		
Effet : NA		
Points de vie : 67		Equilibre : 15
Blessure grave : 21		Dés de récupération : 1D12 + 1D10
Seuil d'inconscience : 56		Jets de récupération : 7
Points de légende : 1000		
Equipement : Epée large + armure de plate		
Butin : 11D10 pièce d'or		