

Chasse au Trésor

Scénario pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Alfred Nuñez Jr.

Traduit par 'Captain Bug'

Ce scénario a été écrit par l'auteur de 'Nains : Pierre & Acier', et était à l'origine prévu pour être intégré dans ce supplément sur les Nains. Mais à la suite de changement de dernière minute, le scénario n'a pas été intégré, et il est donc disponible sur le net, sur le site de l'auteur, qui nous a donné son aimable autorisation pour le traduire.

CONTEXTE	2
<i>NOTE AU MJ.</i>	2
<i>Cadre :</i>	2
<i>Sergei Stroganov :</i>	2
<i>INTRODUCTION.</i>	3
AVENTURE	4
<i>SUR LA ROUTE.</i>	4
<i>Il n'y a pas d'honneur chez les voleurs :</i>	4
<i>La route de Rundespitze :</i>	4
<i>Anciennes ruines :</i>	5
<i>Le village de Rundespitze :</i>	6
<i>Pas trop tôt...</i>	7
<i>PISTES JOYEUSES.</i>	8
<i>Promenade brumeuse dans les montagnes :</i>	8
<i>Guide sommaire des Montagnes du Bout du Monde :</i>	9
<i>DANS L'INCONNU.</i>	13
<i>Ruine avec vue :</i>	13
<i>Dans la brèche :</i>	13
<i>L'avant-poste :</i>	13
<i>Piégés !</i>	15
<i>Passage de relais :</i>	16
<i>EPILOGUE.</i>	17
ANNEXES	18
<i>ANNEXES 1 : PNJ.</i>	18
<i>ANNEXES 2 : POINTS D'EXPERIENCE.</i>	23
<i>ANNEXES 3 : DOCUMENTS.</i>	24

Contexte

Note au MJ.

Cadre :

L'Ostermark est une zone frontalière sauvage. Ses sombres forêts dissimulent les ruines de nombreuses villes et communautés détruites il y a longtemps par diverses armées en maraude, et autres catastrophes. C'est aussi une terre entourée par les endroits les plus violents du Vieux Monde. La sombre province hantée de Sylavnie, de l'autre côté du Stir, est au sud, tandis que les terres arriérées et féodales de Kislev s'étendent de l'autre côté du Talabec Supérieur au nord et au nord-est. La frontière est de l'Ostermark est constituée par les contreforts des pics escarpés et recouvert neige des Montagnes du Bout du Monde, qui faisait autrefois partie de l'ancien empire Nain de Karaz Ankor. A l'intérieur de ses frontières provinciales, des bandes errantes de mutants, gobelins, et bandits Humains harcèlent les habitants de l'Ostermark.

Comme les autres provinces impériales, la Ligue d'Ostermark n'est pas un état cohérent, mais plutôt un patchwork de comtés et de baronnies alliées. Bechafen est la plus grande ville dans la Ligue, et le siège du Marshall de la province, le vassal direct du Grand Duc de Talabheim. Toutes les autres communautés ostermarkaises sont de petites villes et villages, et toutes sont entourées de fossés et protégées de palissades en bois. Les seigneurs locaux résident parfois dans leurs terres ancestrales, mais beaucoup passent leur temps à la cour du Marshall.

Les paysans de l'Ostermark, sont comme tous les autres, ailleurs dans l'Empire. Beaucoup gagnent simplement leur vie à labourer les possessions de leur seigneur en tant que fermiers, et élèvent leurs familles. Les villageois possédant quelques compétences finissent comme charbonniers, bûcherons, artisans, et un certain nombre des autres métiers nécessaires. Certains reçoivent même des autorisations de leurs seigneurs pour chasser et poser des pièges sous certaines conditions limitées. Cela implique généralement que les chevreuils, sangliers, et autre gibier nobles du seigneur ne sont pas englobés par l'autorisation ; ce qui laisse les chasseur/trappeurs éradiquer légalement la vermine comme les rats, lapins, et fouines.

Sergei Stroganov :

Pour les villageois ostermakais de Rundespitze, Sergei Stroganov est un excellent trappeur et chasseur qui guide volontiers les expéditions de chasseurs de trésors dans les Montagnes du Bout du Monde. C'est une sorte de héros populaire car il revient toujours vers eux, quel que soit le sort, bon ou mauvais, advenant à ceux qu'il conduit dans les montagnes. D'après la plupart des récits (presque toujours le sien), Sergei escorte les étrangers courageux – et un peu fous – vers tous les trésors qu'ils cherchent. Le fait que les étrangers ne soient jamais revus à nouveau dans le village ne semble pas déranger les autochtones. « *Pourquoi un étranger qui aurait trouvé la fortune reviendrait dans notre village ?* » est le type de réponse donné quand un villageois est confronté au fait que personne n'est jamais revenu des expéditions de Sergei.

Les apparences sont trompeuses. Sergei a un sombre et terrible secret : le kislévite est profondément impliqué dans le trafic d'esclave comme agent d'un esclavagiste Nain du Chaos, Khaduk Un-Ceil. Sergei réalise que les étrangers – ceux qui se présentent généralement d'eux-mêmes comme des aventuriers – sont les plus faciles à attirer entre les griffes des Nains du Chaos. La plupart de ces 'aventuriers' ignore le danger, comme si c'était le problème de quelqu'un d'autre, et ils feraient n'importe quoi pour gagner un trésor. Etant donné leur mode de vie, ces gens n'ont généralement pas de liens familiaux, et leur absence est peu susceptible d'être remarquée s'ils venaient à disparaître sans laisser de traces.

Dans ce but, Sergei possède un complice involontaire et louche à Bechafen, qu'il rencontre dans des endroits et à des lieux arrangés à l'avance, afin de recevoir des 'cartes au trésor'. Le complice trouve alors un moyen de la faire parvenir entre les mains d'un groupe de gens cherchant une 'aventure'. Malheureusement pour le complice de Sergei, il s'est fait attaquer sur le chemin du retour vers Bechafen par un groupe de bandits qui arpente normalement l'ouest de Rundespitze et le sud vers les baronnies de Burgenfels et Fichtetal.

Le destin des PJ est de se retrouver impliqué dans les plans de Sergei...

Introduction.

'Chasse au Trésor' est prévue pour être jouée par des personnages commençant leur seconde carrière. Il devrait y avoir au moins une carrière de Forestier, et un Sorcier parmi les PJ. 'Chasse au Trésor' est une aventure indépendante pouvant être utilisée comme tremplin vers une campagne plus importante dans les Montagnes du Bout du Monde. Elle peut aussi être utilisée, avec quelques modifications, comme aventure secondaire pour ceux qui se sont lancés dans les scénarios de 'Il y a Quelque Chose de Pourris à Kislev'.

Les personnages commencent l'aventure dans la Ligue d'Ostermark, au sud-ouest de la ville de Bechafen. Comment les PJ en sont arrivés à se trouver dans les marches éloignées de l'est de l'Empire est laissé à l'appréciation du MJ. Il se pourrait que les PJ soient simplement des chasseurs de trésor suivant des rumeurs concernant un trésor caché dans d'anciennes ruines Naines dans les montagnes à côté. Ou ils pourraient être des mercenaires engagés par un seigneur local pour patrouiller dans une partie éloignée de ses terres, à la recherche de peaux-vertes en maraude. Les PJ pourraient même avoir servi de gardes pour une caravane marchande malchanceuse ayant été détruite par des bandits sur la route de Kislev depuis l'est du Stirland.

Pour les besoins de ce scénario, on supposera que les PJ ont été au service de la Baronne Carmilla von Burgenfels depuis les six derniers mois, comme garde frontière. Ils ont été organisés en petites patrouilles, et ont passés des jours dans l'arrière-pays, à la recherche de signes de maraudeurs provenant de la Baronnie voisine de Fichtetal – un rival de la Baronne von Burgenfels – et de bandes de pillards Gobelins. Une trêve a été arrangée entre le Baron von Fichtetal et la Baronne von Burgenfels, mettant fin aux hostilités par le mariage de l'héritier du Baron avec la plus jeune fille de la Baronne. Une des conditions de ce pacte a été la réduction des patrouilles armées utilisées par les deux camps l'un contre l'autre.

Les PJ se retrouvent débauchés avec seulement une bourse de pistoles (3D6+6) comme salaire, et quelques jours de rations en conserves. Pour en rajouter à leur humiliation, les PJ sont aussi escortés vers la limite de la Baronnie, et on les averti fermement de ne pas revenir. On les empêche de retourner à Burgendorf pour récupérer ce qu'ils auraient pu laisser derrière eux. N'ayant pas beaucoup de choix, les PJ se dirigent vers le nord, afin de chercher une route menant à Bechafen.

Aventure

Sur la route.

Il n'y a pas d'honneur chez les voleurs :

Après plusieurs jours de voyage, les PJ arrivent sur les lieux dégagés d'un carnage. Des cadavres d'hommes gisent partout, comme si une bataille avait eu lieu dans les heures précédentes. Les corbeaux sur les morts indiquent qu'aucun d'entre eux n'est vivant.

Les charognards s'envolent dès que les PJ s'avancent parmi les cadavres. Etant ce qu'ils sont, les PJ voudront probablement fouiller les corps à la recherche d'objets de valeur et d'argent. Il y a 15 cadavres étendus dans la clairière, chacun d'entre eux possédant une arme simple, une dague, et d'autres objets triviaux. Quelques-unes des épées souillées de sang sont brisées, mais la plupart sont encore utilisables. Les morts n'étaient absolument pas riches, et chacun possède 2d6+2 pistoles, et 2d6 sous dans leurs bourses.

Les personnages avec un passé dans une carrière de Forestier fouillant la zone devraient faire un test d'I (la compétence *Pistage* octroie un bonus de +10). Si le jet est un succès, il permet au PJ de trouver plusieurs jeux d'empreintes et de traces de sang se dirigeant vers le Talabac Supérieur (nord-est). Si le personnage passe un tour supplémentaire à étudier les traces, il peut en conclure, en réussissant un test d'Int qu'il s'agissait soit d'un groupe de bandit étant tombé sur un autre, soit de deux bandes combattant pour quelque chose. Qui plus est, ceux qui sont partis étaient également blessés, et sont probablement partis avec ce qui a provoqué le désaccord. Les PJ peuvent facilement suivre la piste sanglante.

Au bout d'environ une heure dans la forêt, les PJ tombent par hasard sur un autre cadavre. Le corps est juste en train de refroidir, indiquant que le bandit est mort il y a à peine quelques minutes. La cause la plus évidente de la mort est une profonde entaille dans le ventre, et les entrailles qui en émergent. La piste ensanglantée continue, et quelques minutes plus tard, les tombent sur un homme gravement blessé et mourant. Le dos appuyé contre un arbre, le sang du bandit s'écoule d'une vingtaine de blessures.

« *Bien, on dirait que j'avais pas mourir seul après tout,* » dit le bandit en toussant. « *J'vous aurais bien demandé qui vous êtes et d'où vous venez, mais j's'rais... aaargh... mort avant qu'vous ayez terminé. J'ai cette carte, qu'j'ai récupérée sur un pauvre type. M'a pas apporté beaucoup de bien non plus d'ailleurs.* » Le bandit a un haut-le-cœur, puis tousse du sang. « *Par les dents de Morr, pourquoi est-ce qu'il fait si froid ?* » Avec un frisson, le bandit meurt.

L'intérêt des PJ devrait avoir été suffisamment piqué pour qu'ils fouillent le bandit récemment décédé. En plus de l'argent et des autres possessions, les PJ trouvent facilement la carte en question **[Document 1]**. Les bandits étaient en chemin pour trouver la personne mentionnée sur la carte afin qu'ils les aident à trouver le trésor. Malheureusement, il y a eu une dissension dans leurs rangs, et ils y ont répondu avec leurs manières violentes habituelles.

La route de Rundespitze :

Le voyage le long des routes impériales est plein de dangers, et celles de l'Ostermark n'y font pas exception. Plusieurs heures après que les PJ aient quitté la clairière jonchée de cadavre, ils tombent sur une route défoncée. C'est l'une des routes menant à Bechafen. Au bout d'un quart d'heure de voyage sur cette route, un détachement de 8 Patrouilleurs Ruraux approche des PJ.

« *Bonjour* » lance leur chef apparent. Les autres patrouilleurs observent prudemment les PJ, prêt à dégainer leurs épées ou à décocher une flèche au premier signe de provocation. « *J'aimerais connaître vos noms, destination, et nature de vos affaires, s'il vous plait,* » demande le chef, puis il attend leur réponse. Si les PJ hésitent ou refuse, le chef annonce, « *Dois-je vous rappeler que je suis la Loi ici ? Si vous ne répondez pas à mes questions, je ne peux que conclure que vous êtes des fauteurs de trouble au mieux, des bandits au pire. Dans tous les cas, un manque de coopération sera considéré comme une preuve que vous êtes ces derniers, et nous vous pendrons sur le champ. Réfléchissez-y un instant, et donnez-moi les informations que je demande.* »

Si les PJ refusent toujours après un moment de réflexion, ils méritent alors ce qui va se passer. Heinrich Einsambaum et la moitié de ses hommes chargent le personnage qui semble le plus fort, dans l'espoir de le mettre hors combat rapidement avant d'aller vers les adversaires plus faibles. Les patrouilleurs ruraux restant tirent des flèches sur les autres PJ, concentrant leurs tirs sur ceux qui ressemblent ostensiblement à des sorciers. Le combat continue jusqu'à ce que les PJ se rendent, ou que la moitié des patrouilleurs soient hors de combat. Dans ce dernier cas, les autres s'enfuient à cheval.

Si les PJ capitulent, ils auront une chance de plus de convaincre Heinrich et ses hommes qu'ils ne sont pas des bandits. Seulement un des personnages sera autorisé à parler au nom du groupe. Un test de **Soc** -10 (plus tout modificateur approprié) devra être réussi pour que les PJ soient libérés avec rien de plus qu'une grosse amende (1 à 2 Co par individu), et un sermon sur la coopération avec les autorités. Si le PJ qui parle échoue le test de 30 ou moins, les PJ seront tabassés par les patrouilleurs, et soulagés de tout leur argent et bijoux. Si le test est échoué de plus de 30, les personnages seront pendus à un arbre voisin. La justice impériale est rapide, même si elle n'est pas toujours appliquée correctement.

Le petit village dans les contreforts de Rundespitze se trouve à environ 2 jours de marche de l'endroit où les PJ ont rencontrés les patrouilleurs, et en amont de Bechafen. Si les PJ ont coopéré avec les patrouilleurs, l'une des patrouilles peut leur indiquer le chemin menant au village. Au cas où les PJ se débrouillent par eux-mêmes, le voyage de deux jours pourrait bien durer une semaine. Finalement, les PJ trouveront un moyen d'atteindre leur destination.

Le chemin n'est guère plus qu'une piste étroite serpentant dans la forêt dans la direction générale du nord-est. Le feuillage s'étend au-dessus de la route par endroit, filtrant toute la lumière du soleil. La nuit, les bois sont d'un noir d'encre, et seul les bruits des animaux s'élèvent dans l'air.

Tandis que le crépuscule descend sur la forêt, les PJ chercheront vraisemblablement un endroit défendable pour passer la nuit. Ils devraient réaliser que camper tranquillement en plein air est une invitation que tous les dangereux habitants de la forêt trouveront trop intéressante pour l'ignorer (s'ils sont trop confiants, une grande bande de gobelins ou d'hommes-bêtes devrait s'occuper de ce petit problème). Avec quelques efforts, les PJ devraient être capable de trouver dans les environs un endroit parsemé de rocher où les arbres sont plus espacés les uns des autres qu'ailleurs.

Anciennes ruines :

A l'apogée de l'Empire de Karaz Ankor, la guilda professionnelle des fermiers et éleveurs avait déboisée certaines des zones forestière dans un rayon de 5 jours de marche des Montagnes du Bout du Monde, et y avait établi des communautés. Un certain nombre de ces communautés ont durées plus de 1 500 ans. A l'exception de raids occasionnels de la part de groupes d'éclaireurs Elfes, les fermiers et éleveurs Nain restèrent à l'abri tandis que la Guerre de la Barbe faisait rage loin à l'ouest.

Les invasions gobelinoïdes de -1 500 C.I. furent une autre affaire. Le déplacement rapide des envahisseurs peaux-vertes à travers les Montagnes du Bout du Monde força beaucoup de fermiers et éleveurs Nains à aller se mettre à l'abri des citadelles, en supposant qu'ils puissent se frayer un chemin à travers les hordes de peaux-vertes. Un certain nombre fut forcé à fuir vers d'autres parties du Vieux Monde, comme les Montagnes Noire ou Grises. Au cours des millénaires, les structures de surface des bâtiments Nains tombèrent en ruine, et la forêt reprit ses droits. Les entrées vers les parties souterraines du village furent finalement recouvertes par les décombres et la végétation.

La zone où les PJ montent leur camp se trouve être l'un de ces anciens sites. Les gros rochers contiennent tous un trou carré de 20 cm (même s'il est abîmé par le temps) sur leur sommet, et ils sont placés selon un schéma qui représente approximativement les coins de quatre bâtiments. Les anciens Nains les utilisaient comme pierre angulaires pour leurs quatre bâtiments les plus importants : la salle commune du clan, l'étable pour le bétail, la demeure de l'ancien du clan, et les ateliers pour les membres accompagnateurs des divers clans d'artisans (forgerons, charpentiers, etc.). Des pierres plus petites sont éparpillées dans toute la zone, et les PJ peuvent les utiliser pour ériger rapidement un petit mur de pierre entre deux rochers voisins. Un test d'**Int** pourrait être nécessaire pour y inciter les PJ.

Vers minuit, autorisez les PJ de garde à faire un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive* +10). Une meute de Gobelins chevaucheurs de loups a trouvé la piste des PJ il y a quelques heures. Affamé de chaire fraîche, les Gobelins ramperont à distance de charge des PJ, à moins que l'alarme ne soit déclenchée. Dans tous les cas, les Gobelins chargeront en hurlant leurs cris de guerre.

Une apparition de Nain émerge d'une grande pierre plate au sein de l'une des ruines (la salle commune) au bout de 1d3+2 rounds de combat. Les PJ doivent réussir un test d'**Observation** (-10 pour ceux qui sont en combat) pour remarquer d'où le fantôme est sorti). Le fantôme est celui d'un guerrier armé d'une grande hache, et hurle d'une voix cavernueuse. Tout PJ Nain doit réussir un test d'**Int** pour comprendre la phrase en Khazalid du fait de l'accent ancien dans lequel elle est dite. Le cri se traduit approximativement par « *Meurt saloperie de peau-verte, et retourne dans l'enfer qui t'a engendré* ». Le fantôme se jette ensuite sur les Gobelins. Peut importe à quel point les Gobelins ont l'avantage sur les PJ, l'attaque du fantôme Nain les stupéfie momentanément, offrant une attaque libre aux PJ. A ce stade, tous les Gobelins qui le peuvent s'enfuient. L'apparition du Nain disparaît alors avec un air satisfait sur le visage.

Si les PJ vérifient la zone où le fantôme du Nain est apparu au départ, ils trouvent facilement une grande pierre de 1m². Un examen attentif révèle que la grande pierre est en fait constituée de deux pierres qui s'assemblent parfaitement l'une avec l'autre à leur jonction. Une dépression près du centre de l'endroit où les deux pierres se rassemblent forme une poignée pouvant être utilisée pour ouvrir l'un des côté, puis l'autre. Même si elles sont lourdes, les portes de pierre s'ouvrent facilement sur des charnières dissimulées. Un escalier de pierre descend vers une salle souterraine. Comme il fait nuit, les PJ ont besoin d'une bonne source de lumière pour y voir.

La salle est assez grande, avec un plafond à 4 mètres de haut, et de forme rectangulaire (6m sur 10). Les murs sont noircis par un feu ancien, et de la centre est mélangée avec la poussière. Des ossements brisés et brûlés sont éparpillés dans toute la salle. Deux grandes statues fêlées d'un ancien guerrier et d'une dame Naine (les PJ Nains reconnaîtront immédiatement Grungni et Valaya) indiquent que cette salle était autrefois une zone de culte. Malheureusement, la mort de tant de Nains a désacralisé le temple il y a longtemps.

Une fouille approfondie de la salle (au moins 20 minutes) permet aux PJ de trouver le seul objet de valeur de la salle. Tout PJ réussissant un test de **Recherche** (*Acuité Visuelle* +10) trouvera un anneau en argent ouvragé. Les runes inscrites à l'extérieur **[Document 2]** pourraient être approximativement traduites par un PJ Nain pouvant lire le Khazalid de la façon suivante :

« *Puisse Valaya bénir et protéger le porteur de cet anneau.* »
(En Khazalid : « *Valaya baraz un dok zaraz bezeki* »)

L'anneau n'a pas de propriété magique en lui-même, comme un PJ possédant la compétence *Sens de la Magie* pourra le déterminer, mais les Nains le considèrent comme un anneau de chance. Un recéleur pourrait monter jusqu'à 10 Co pour l'anneau, peut-être plus s'il est vendu à un collectionneur.

Le voyage les jours suivant sera relativement tranquille, à moins que le MJ ne décide de provoquer quelques rencontres quotidiennes, comme des rugissements au loin, ou quelques chevreuils surpris jaillissant d'un côté du chemin et disparaissant de l'autre. Le PJ pourrait même vouloir ajouter un jour de temps rigoureux, juste pour fournir aux PJ une dose de 'réalité'. Il n'y a pas d'autres signes de bande guerrière Gobeline ou d'activité de bandits Humains.

Le village de Rundespitze :

Malgré ces péripéties, les PJ arrivent indemnes à la clairière où se trouve Rundespitze en fin d'après-midi, le second jour après leur rencontre avec les Gobelins. C'est un village typique de l'Ostermark, constitué d'un petit nombre de bâtiments, avec un plus grand au centre. Le village est entouré d'un fossé et d'une palissade en bois. Il y a deux portes permettant d'entrer dans Rundespitze : une à l'extrémité ouest, et l'autre du côté opposé. Une grande structure de bois à la porte est sert de tour de guet, avec une cloche à son sommet.

Tandis que les PJ entrent bravement dans la clairière, ils sont repérés par les habitants en train de travailler dans les champs entourant le village. La vue d'étrangers armés se dirigeant vers eux est suffisante pour qu'ils courent se réfugier vers la sécurité de leur village fortifié. Les PJ peuvent essayer d'appeler ces villageois, en annonçant qu'ils ne leur veulent pas de mal. Tout PJ tentant de calmer ceux qui sont en train de fuir devra réussir un test de **Soc** -10 (*Etiquette* +10, *Charisme* +10) pour faire en sorte que les villageois s'arrêtent suffisamment longtemps pour écouter ce que les PJ ont à dire.

Un succès de 30 ou plus signifie que les PJ ont fait une telle impression que les villageois les apprécient immédiatement. Un succès avec une marge de moins de 30 fait que les villageois s'arrêtent pour écouter, mais d'autres tests de **Soc** pourraient être nécessaires pour les faire rester. Si les PJ échouent leur test de **Soc** de moins de 30, les villageois fuient et ferment les portes du village. Un échec de plus de 30 fait que les villageois en fuite sonnent l'alarme en criant que des 'bandits les attaquent'. Les portes se ferment sur les PJ, et les villageois leur jettent des pierres depuis les palissades.

Si les PJ essaient de s'introduire furtivement dans le village, ils doivent réussir deux tests de **Discrétion** d'affilé, avec un modificateur de -15 (*Déplacement Silencieux Rural* +10, *Camouflage Rural* +5). Le premier test est pour passer les villageois dans les champs, le second est pour passer les sentinelles à la porte. Un échec sur n'importe lequel de ces tests signifie que le PJ est repéré, et un modificateur supplémentaire de -10 est ajouté au premier test de **Soc**, comme décrit ci-dessus. Les PJ peuvent réduire ou annuler ces modificateurs négatifs en utilisant les compétences appropriées – *Charisme*, *Etiquette*, *Séduction*, ou *Sens de la Répartie* – ou en laissant tomber quelques pistoles entre les mains de certaines personnes, comme les sentinelles.

Une fois qu'ils ont effrayé les villageois, les PJ vont devoir travailler dur pour regagner leur confiance. Le MJ devrait donner des modificateurs selon la créativité de l'approche des PJ pour désamorcer la situation. Peut-être que lâcher le nom de Sergei Stroganov devrait donner aux PJ un modificateur de +10 (à peu près).

Si les PJ interrogent n'importe quel villageois sur Sergei, on leur dit qu'il n'est pas au village pour le moment. Les villageois répondront à toute autre question posée par les PJ en leur suggérant de voir Herr Bucker, l'aubergiste de la Magnétite, ou Herr Mühler, le chef du village. Si le PJ qui pose les questions réussit un test de **Soc** -10 (*Charisme* +10, *Séduction* +10), ils peuvent aussi apprendre que Sergei fait beaucoup d'affaires avec la guérisseuse du village, Eva Glebrose.

L'auberge de la Magnétite :

C'est le plus grand bâtiment de Rundespitze, et son centre social. La nourriture et la boisson servie par Rolf Bucker est correcte, particulièrement pour ceux dont le régime a été réduit à des conserves et à de la bière légère éventée et coupée à l'eau. La bière de la Magnétite est brassée par Rolf et ses fils, Erik (18 ans) et Leif (11). La femme de Rolf, Bertha, gère la cuisine et supervise ses filles, Greta et Hilda, pour l'entretien des deux chambres à louer et de la salle commune. Pour les PJ prêt à tout, les deux filles sont jeunes (13 et 15 ans) et d'apparence assez simple. Ni Rolf, ni Bertha, ne verra d'un bon œil qu'un PJ mâle ne tire profit des filles.

Si les PJ posent des questions sur Sergei, Rolf – comme le chef du village et l'herboriste – répondra avec ses propres questions : « *qui êtes-vous ?* » et « *qu'est-ce que vous voulez à Sergei ?* ». Cela étant dit, Rolf n'est pas tant curieux qu'inquiet pour l'un des habitants du village. Personne ne veut exposer l'un de ses voisins à un étranger inquisiteur sans une raison convaincante. Tout PJ possédant la compétence *Etiquette* pourrait avoir droit à un test d'**Int** si le joueur a du mal à comprendre cela. Si besoin est, Rolf l'explique aux PJ, s'ils s'offensent de ses questions.

Si les PJ mentionnent des rumeurs sur des ruines ou des trésors Nains, l'aubergiste prétend qu'il y a beaucoup de ruines Naines dans les tréfonds des montagnes. Certaines contiennent des trésors, et d'autres n'ont pas encore été explorées. Du moins c'est ce qui se dit. Rolf racontera aux PJ que seul Sergei sait vraiment ce qu'il en est, car c'est l'expert local pour ce qui concerne les montagnes. L'aubergiste ajoute que Sergei n'est pas actuellement au village, mais peut revenir n'importe quand. En général, Sergei ne part pas plus d'une semaine ou deux, et il est déjà absent depuis plus d'une semaine.

Si les PJ posent des questions sur le logement, Rolf tire profit de la situation. Comme personne d'autre ne fournit ce genre de service dans le reste du village, Rolf fera scandaleusement payer une couronne par personne et par nuit. Il est possible de

négocier la somme jusqu'à 10 simples pistoles par personnes et par nuit sur un test de **Commerce** réussi (avec tous les modificateurs appropriés). Si l'un d'entre eux accepte, Rolf demande que le paiement soit fait d'avance.

Les PJ peuvent vouloir discuter avec un responsable, particulièrement s'ils cherchent un travail rémunérateur en attendant l'arrivée de Sergei. Rolf les dirige vers le meunier et chef du village, Gustav Mühler.

Le chef du village :

Gustav Mühler, se promène généralement pour s'assurer que tout va bien dans le village et collecter les ragots. Si les PJ ont provoqué des nuisances ou ont fait sensation, Gustav en aura entendu parler bien avant qu'ils ne soient partis à sa recherche. Gustav est normalement suspicieux vis-à-vis des étrangers car – selon son expérience – ils sont de qualité inconnue, et cultive généralement la malveillance de l'endroit d'où ils viennent, quel qu'il soit. Gustav n'a aucune intention d'embaucher qui que ce soit pour 'garder' le village fortifié, car il n'y a aucun fond disponible pour cela, et que le seigneur local absent, le Baron Siegfried von Weissbirke (qui préfère son confortable logement à Bechafen), envoie une patrouille de ses propres hommes d'armes visiter les villages de sa baronnie régulièrement. En fait, Gustav n'aimerait rien tant que faire en sorte que les PJ ne se sentent pas les bienvenus et inutiles, afin qu'ils repartent rapidement. Naturellement, Gustav n'est pas téméraire au point d'être ouvertement grossier vis-à-vis d'une bande de mercenaires bien armés et sans emploi (puisque c'est ce qu'il croit que sont les PJ).

Les PJ peuvent poser des questions à Gustav sur le caractère et l'endroit où se trouve Sergei. Sur ce dernier, Gustav n'a pas vraiment d'idée, même s'il imagine que le kislévite doit être en train de relever ses pièges dans les montagnes. « *Qui sait quand il rentrera, peut-être dans une semaine ou dans un mois* ». Pour ce qui concerne le caractère de Sergei, Gustav pense que le kislévite est un individu très prudent et réfléchi. « *Sergei prend rarement des risques, au point même de faire attention à sa bière. Je n'ai jamais vu personne d'autre de son genre aussi mesuré avec sa boisson. Vindiou, en fait la plupart des autres kislévites descendent les verres les uns à la suite des autres.* »

Si les PJ demandent s'il y a d'autres logements en dehors de l'auberge de la Magnétite, Gustav leur dit qu'ils feraient mieux de camper à l'extérieur de l'enceinte du village, car ils risquent de voir leur finances grandement diminuées (à cause du prix du logement, rien d'autre) s'ils prévoient d'attendre le retour de Sergei. Bien entendu, Gustav ne mentionne pas au PJ que les portes du village sont fermées pendant la nuit.

La guérisseuse :

Tout PJ ayant une expérience dans les arts de la guérison pourrait souhaiter rendre une visite à Eva Glebrose, l'herboriste et prêtresse de Rhya du village. Eva cultive certaines de ses propres plantes médicinales, et elle rachète celles que Sergei ramasse pour elle dans les montagnes. Si les PJ ont un besoin, Eva possède les plantes suivantes à la saison appropriée, et elle peut les vendre :

Plante	Disponibilité	Saison	Prix /dose demandé	Prix le plus bas acceptable
Faxyroll*	Rarissime	Printemps	10 Co	5 Co
Geshundheit*	Inhabituel	Hiver & Printemps	2 Co	15/-
Juck**	Inhabituel	Printemps	7 Co	1 Co
Millesal*	Banal	Automne & Hiver	10/-	5/-
Feuille d'Eau*	Courant	Été	10/-	5/-
Esprit Lent**	Rare	Automne	13 Co	10 Co
Millerouille Tachetée*	Rare	Printemps	4 Co	2 Co
Tarrabeth*	Fréquent	Été	2 Co	10/-
Milleverre**	Rarissime	Automne	2 Co	1 Co
Valériane*	Courant	Printemps	10/-	5/-

[Note au MJ : * indique que la description peut être trouvée dans 'Ombre sur Bögenhafen', p.36-37, et ** indique que la plante est présentée dans 'Apocrypha 2 : Charts of Darkness', p. 79-81]

Eva est amicale et abordable. Elle accepte de discuter des plantes et de théologie avec toute personne souhaitant en prendre le temps. La prêtresse n'est pas une érudite fanatique, mais plutôt quelqu'un qui aime véritablement apprendre comment les autres perçoivent la vie. Alors qu'elle fait des affaires avec Sergei, elle sent qu'il y a quelque chose au sujet de cet homme qui ne va pas. Elle ne partagera pas cette information avec un étranger complet, bien entendu. Qui sait quelles sont les motivations des étrangers ?

Eva répondra aux questions des PJ de la même façon que Rolf ci-dessus. Elle ajoutera aussi qu'il y a des dangers dans les montagnes, et que les PJ devraient faire preuve de la plus grande prudence. Le danger peut provenir du temps, comme d'une bête sauvage. « *Restez sur vos garde et l'esprit aux aguets* » est un avertissement typique.

Pas trop tôt..

Comme si la chance était à leur côté, Sergei apparaît quelques heures après les PJ. Le vieux trappeur grisonnant porte des pelures en lambeaux ayant connues de meilleurs jours. N'importe lequel parmi les trois villageois susmentionnés étant au courant de l'intention des PJ au sujet de Sergei l'interpellera et lui parlera en privé pendant quelques instants. Ce villageois conduira ensuite Sergei à l'endroit où se trouvent à ce moment, même dans leurs chambres s'ils se sont déjà retirés pour la soirée. Après que les présentations auront été faites, le villageois laisse Sergei avec les PJ.

« Ainsi il paraît que vous cherchez des ruines Naines dans les montagnes ? » Demande Sergei. « A quel point connaissez-vous les montagnes ? Des petites choses, comme le temps et tout, sont différentes de ce qu'on trouve dans les plaines. Puissants et perfides dans les montagnes. Au cours de toutes les années où j'ai vécu là-bas, j'ai vu beaucoup de gars sans expérience mourir parce qu'ils ne savaient pas ce qu'ils allaient affronter. Bien entendu, je pourrais vous y guider, où que vous vouliez aller. Je connais même l'endroit où se trouvent certaines ruines Naines inexplorées. J'estime que celles qui se trouvent près des sommets des montagnes contiennent toujours des trésors enterrés à l'intérieur. 'Pourquoi est-ce qu'il ne prend pas les trucs lui-même', vous vous demandez. Et bien, c'est parce qu'il y a une ou deux patrouilles de Nains là-haut. Ils n'aiment pas trop ceux qu'ils trouvent seuls dans les montagnes avec de l'or ou des trésors. Ils pensent qu'ils possèdent tout là-haut, vous voyez. Vous pourrez occuper les lieux quand je vous y aurais conduit. J'attendrais jusqu'à ce que vous soyez prêts, et je vous ramènerai au pied des montagnes. Tout ce que je demande c'est que vous achetiez mon approvisionnement et mes rations, que vous nous procuriez des mules pour transporter les affaires, et que vous me laissiez quelques couronnes. Est-ce que ça marche pour vous ? »

Si les PJ insistent sur le fait que tout ce dont ils ont besoin, c'est que Sergei leur dessine une carte plus détaillée que celle qu'ils possèdent, pour qu'ils trouvent leur propre chemin, le trappeur se moque grossièrement d'eux. « Vous les gars des plaines, ce dont vous avez besoin c'est d'un guide, c'est simple comme le jour. Souvenez-vous de ce que je vous dis : sans moi pour vous guider dans les montagnes, c'est comme si vous étiez déjà morts. En plus, je ne sais pas écrire. » Les PJ devraient accepter les termes de Sergei, même s'ils ont des soupçons sur lui. Ils n'obtiendront pas de meilleur marché ailleurs, et ils pourraient tout perdre s'ils lambinent. Sergei prévoit de partir avant l'aube, avec ou sans eux.

Les mules sont vendues à Rundspitze à prix d'or. Beaucoup de ces créatures ont été utilisées dans un certain nombre d'expéditions. L'éleveur local, Hultz Maultier, ne lâchera probablement pas cette information. A la place, il pleurnichera sur la difficulté qu'il y a à approvisionner toutes les expéditions, et sur l'impact que ça a sur son mode de vie. Le prix de départ de Hultz est de 50 Co par mule. Des tests de **Marchandage** réussis (*Commerce* +10, *Charisme* +10) peuvent faire descendre Hultz à 30 Co chacune.

Pistes joyeuses.

Promenade brumeuse dans les montagnes :

Voyager dans les Montagnes du Bout du Monde est difficile, même dans les meilleures conditions. Malheureusement, la meilleure des conditions est aussi la plus rare des circonstances. Les orages sont fréquents tout au long de l'année, et les plus sévères ont généralement lieu de Brauzeit à Jahrdrung. Les pistes et sentiers sont également semés d'embûches, avec des éboulements de terrain et des avalanches occasionnelles qui changent le paysage.

Sergei est un montagnard aussi expérimenté qu'il le prétend. Il peut sentir quand un orage approche de sa route largement à temps pour trouver un abri. Il peut précisément déterminer la durée et l'intensité d'un orage à partir d'indices subtils, comme la direction du vent, et la baisse initiale de température. Qui plus est, le kislévite est intimement familier avec le comportement et les caractéristiques des animaux (y compris des créatures du Chaos comme les griffons et les manticores) vivant dans les régions montagneuses. Sergei gagne un bonus supplémentaire de +20 à tous ses tests d'**Int** quand il chasse. Pendant les mois d'été, ses connaissances lui garantissent qu'il sait où trouver de l'eau.

Toutes les compétences et connaissances de Sergei pourraient ne pas être disponibles si les PJ choisissent d'y aller seuls. A moins qu'ils n'aient quelqu'un dans le groupe qui connaisse intimement cette partie des Montagnes du Bout du Monde, la capacité des PJ à atteindre leur destination est assez faible. Le sentier n'est certainement guère plus qu'une piste sans marques, qui disparaît assez facilement aux regards inexpérimentés.

Malgré tout, les PJ les plus entêtés voudront y aller. Laissez-les faire. Quand la piste disparaît, comme sous un empilement de rochers provenant d'un vieil éboulement, ou en traversant un torrent, laissez aux PJ une chance de faire un test sur leur caractéristique d'**Int** pour choisir la piste la plus vraisemblable. Cela devrait les conduire dans un cul de sac, peut-être sur la berge d'un lac entouré par ailleurs de falaises à pic.

Quand les PJ auront luttés plusieurs jours par eux-mêmes, sans faire beaucoup de progrès notables, Sergei devrait faire une apparition. Le bon moment pour cela est après un accident dans lequel les PJ auront perdu des provisions, ou quand ils commencent à se retrouver un peu à court. Sergei pourrait entrer dans le camp des PJ avec tubercules comestibles, ou plusieurs petits animaux qu'il vient de récupérer dans ses pièges, et dire : « désolé de vous déranger, mais je me suis dit, avec tout le bruit que vous faisiez, que peut-être vous aviez besoin de quelque chose à manger. J'avais tort ? »

Si les PJ refusent l'offre de Sergei, le kislévite commente en partant, « comme vous voulez. » Sergei essaiera une nouvelle fois de rejoindre les PJ plusieurs jours plus tard. Après cela, les PJ devront se débrouiller par eux-mêmes. Le reste du scénario suppose qu'ils ont entendu raison, et engagé Sergei pour les guider. Au cas où les joueurs sont trop entêtés pour reconnaître leur besoin évident, le MJ devra modifier le reste du scénario pour prendre en compte l'absence de Sergei. Cela ne devrait pas être trop difficile.

S'ils ne l'ont pas fait au départ, les PJ devraient en arriver à la conclusion que voyager dans les montagnes serait bien plus facile avec un guide expérimenté. Les exigences de Sergei ont un peu évolué depuis, car il est peu probable que les PJ puissent maintenant acheter des provisions pour lui. Le kislévite suggère qu'à la place, quelques pièces d'or supplémentaires à ponctionner dans le trésor qu'ils trouveront feront l'affaire.

La progression sur les sentiers de montagne est toujours lente avec le trappeur comme guide, même si elle est plus rapide qu'elle ne l'aurait été avec les PJ livrés à eux-mêmes. Régulièrement, Sergei arrête la progression pour écouter attentivement. Il pourrait même fouiller le terrain environnant à recherche d'un signe de danger potentiel. La marche continue quand il est convaincu de l'absence de danger immédiat. Autrement, Sergei dirige le groupe vers un endroit sûr (ou défendable), jusqu'à ce que le danger soit passé.

Il y a d'autres dangers dans les montagnes, principalement les bandes guerrières Orcs et Gobelins. On peut aussi rencontrer parfois des groupes du Chaos, ainsi que des Skavens. Récemment, des unités combattantes de Nains impériaux se sont mises à se promener dans cette région des Montagnes du Bout du Monde, cherchant à prendre en embuscade et à exterminer leurs ennemis traditionnels. Sergei est en permanence aux aguets de ces groupes, particulièrement les Nains, qui n'apprécient pas trop que qui que ce soit ne souille leur communauté ou leurs ruines.

Sergei conduit les PJ le long de sentiers étroits, qui serpentent vers les hauts sommets montagneux. Le voyage vers les ruines Naines prendra près de deux semaines de parcours accidenté. Connaissant la difficulté du terrain pour les gens de la plaine, Sergei ne les pousse à avancer de façon continue que pendant 4 heures, deux fois par jours. Une période de repos d'environ une heure – selon le terrain et le temps – entre les deux périodes de marche permet de garder un rythme raisonnable. Les PJ sont ainsi capables de marcher sur environ 25 à 30 Km par jours dans les meilleures conditions. Tout au long du parcours, le kislévite utilise la pause pour explorer le chemin en avant du groupe et, à l'occasion, pour trouver de la nourriture afin d'améliorer leurs rations. Il répète aussi cela quand les PJ installent le camp après une journée de voyage.

Le MJ devrait faire jouer suffisamment du voyage pour bien faire comprendre aux PJ la nature fastidieuse d'un tel voyage, sans les ennuyer. Quelques rencontres 'aléatoires' pourraient être prévues pour rendre la session un peu plus vivante, sans lui nuire.

Guide sommaire des Montagnes du Bout du Monde :

Quelques rencontres sont proposées ci-dessous pour que le MJ puisse les utiliser au moment opportun. Il est recommandé que toutes soient utilisées pour donner aux joueurs un aperçu des dangers naturels liés aux voyages dans les Montagnes du Bout du Monde. L'ordre dans lequel ces rencontres sont présentées aux joueurs est laissé à l'appréciation du MJ.

Deux mules pour les frères Ogres :

Les Ogres représentent l'un des nombreux dangers pour les voyageurs des Montagnes du Bout du Monde. Même si nombre d'entre eux servent comme mercenaires dans les armées Humaines, la plupart des Ogres restent à l'écart des terres Humaines, et préfèrent errer dans les montagnes. Ces Ogres 'non-civilisés' abordent les voyageurs occasionnels pour demander de la nourriture, généralement sous la forme de mules. Un ou deux des membres du groupe seront acceptés s'il n'y a aucune mule disponible.

Sergei annonce aux PJ qu'un changement de vent soudain laisse présager l'arrivée prochaine d'un gros orage. Il leur dit qu'il y a une grande caverne à proximité, où ils pourraient attendre en toute sécurité la fin de l'orage. Sergei averti les PJ que la grotte pourrait être occupée par d'autres créatures, comme un ours ou des chats de montagne. Néanmoins, ils doivent se dépêcher s'ils veulent rester secs.

En peu de temps, les PJ arrivent à la grotte. D'immenses nuages sombres les surplombent maintenant, et les gouttes commencent à tomber. L'ouverture de la grotte est grande, mais les PJ doivent grimper un empilement de près de 7m de pierres branlantes pour l'atteindre. Deux grands Ogres ont trouvé refuge ici depuis quelques jours. Il n'y a rien qui laisse présager leur présence, car les Ogres consomment tout ce qui est vaguement organique. Ils pourront entendre les PJ escalader l'empilement de rochers, à moins que ceux-ci ne réussissent un test de **Discretion** (modificateur de -20 à cause des pierres branlantes). Les PJ qui réussissent tomberont sur les Ogres endormis, mais tout bruit alertera rapidement les créatures massives de l'approche des PJ.

Les Ogres exigent une mule chacun pour laisser les 'gringalets' (comme ils appellent tous les non-Ogres) entrer dans la grotte. Si les PJ n'ont pas de mules, les Ogres seront prêts à considérer toute autre proposition de nourriture (par exemple un Halfling flambé). Si les deux conditions sont inacceptables, les PJ peuvent choisir de combattre. Avec la pluie s'intensifiant, les PJ auront un désavantage certain. Les Ogres sont sur une position surélevée (**CC+10**), et les PJ se tiennent au départ sur des pierres branlantes et humides. Jusqu'à ce que les PJ puissent forcer les Ogres à reculer plus profondément dans la grotte, ils combattront avec les pénalités suivantes (en plus des autres modificateurs appropriés) : **CC-10**, **I-20**. Qui plus est, les PJ devront tester leur score d'I modifié quand ils ratent une attaque de 20 points ou plus. Ceux qui échouent glissent sur les rochers, et partent en glissade 1d6m plus bas sur le tas de pierre.

Même s'ils ne sont absolument pas brillants, les Ogres disposent d'une forme de malice animale. A moins qu'ils ne soient provoqués par des PJ belliqueux, les Ogres refusent le combat. A la place, ils invitent les PJ dans la grotte, dans l'espoir de les tranquilliser et de leur donner un faux sentiment de sécurité. En supposant que les PJ mettent en place des tours de garde, les Ogres attaqueront à un moment pendant l'avant-dernier tour de garde. Leur intention évidente est de faire un banquet où la majeure partie, si ce n'est tous, les PJ seront les plats principaux. Si les PJ sont assez idiots pour ne pas mettre de tour de garde en place, l'aventure s'arrête ici. Un MJ trop généreux pourrait décider de donner à Sergei une chance raisonnable de déclencher l'alarme quand les Ogres attaquent.

Les PJ vainqueurs ne trouveront rien d'intéressant dans les possessions des Ogres.

Au dessus de la limite des arbres :

A un moment du voyage, Sergei conduira les PJ sur le flanc d'un haut sommet. La piste conduit au-dessus de la limite des arbres, et il fait très froid et venteux. L'air est aussi très sec, comme si le vent froid emporter l'humidité de la peau. Le sol est constitué de pierres branlantes, avec des petites plantes de quelques centimètres essayant difficilement de survivre dans cet environnement hostile.

Les PJ ne disposant pas du couvre-chef et des vêtements adéquat vont souffrir sur ce passage. Les manteaux capuchonnés, gants et bottes doivent être doublés de fourrure, avec quelques épaisseurs de tissus pour repousser la fraîcheur. Les PJ ne disposant pas de ces protections souffriront de maux de têtes douloureux et d'un modificateur de -20 à leurs caractéristiques de **I**, **Dex**, et **Int**, et tous les tests associés, jusqu'à ce qu'ils redescendent en dessous de la limite des arbres. Cette partie du voyage devrait durer environ deux heures.

A mi-chemin de cette marche, les PJ repèreront un corps légèrement à l'écart du chemin, sur la pente en contrebas. La pente est douce à cet endroit, donc ils peuvent récupérer le corps sans trop de difficulté, en réussissant un test d'I+20 (avec les modificateurs appropriés). Ceux qui échouent perdront leur appui sur les pierres instables, et chuteront en bas de la pente sur une courte distance. Considérez cela comme un coup de F2.

Le corps est celui d'un Nain mort. Son visage est contusionné, et de toute évidence il ne porte pas les vêtements adaptés pour un voyage à cette altitude. Les chaînes reliant les fers qu'il porte aux chevilles indiquent que le Nain était une sorte de prisonnier. Il n'y a pas d'arme à proximité, ni aucune indication permettant de l'identifier, ou d'aider à déterminer depuis combien de temps le corps gît à cet endroit. Si les PJ touchent le Nain, ils sentent que sa peau est très sèche et tannée. Les paupières sont scellées en position fermée par le gel, et il est très décharné. [Note au MJ : le corps du Nain a été abandonné ici à son sort il y a plus de 50 ans]. Les PJ Nains devraient se sentir obligés d'enterrer le Nain mort.

Au-delà de la vallée :

Sergei conduit les PJ dans une vallée boisée, au milieu de laquelle une rivière serpente. La vallée est entourée sur trois côtés par d'imposantes montagnes.

« Ce sera un bon endroit pour se reposer un moment, et pour chasser un peu. Est-ce que l'un de vous sait chasser ? » Demande Sergei sans une once de sarcasme. « La forêt contient des chevreuils et des sangliers, tandis que vous pouvez trouver des moutons ou des chèvres sauvages sur les flancs des montagnes. La rivière est pleine de poissons pour ceux d'entre vous qui préfèrent cela à la chasse. Trouvons un endroit pour monter le camp avant que vous décidiez ce que vous voulez faire. »

Sergei conduit les PJ dans une zone boisée, le long de la rivière. Ici, parmi les grands chênes et les quelques pins, les chants des oiseaux de montagne et le bruit de l'eau courante rend la scène idyllique. Tandis que le groupe se rapproche d'un virage de la rivière, Sergei leur fait signe de s'arrêter, et d'être silencieux. Puis il se fraye silencieusement un chemin entre les arbres et les buissons, jusqu'à une petite clairière abritée par plusieurs rochers. Sergei étudie les environs, et se baisse pour sentir un peu de poussière (à ce qu'il semble). Après cela, Sergei s'arrête et penche la tête, comme s'il s'efforçait d'écouter. Quand il a terminé, il fait signe aux PJ de le rejoindre.

Quand ils le rejoignent, Sergei s'avancent vers l'endroit où les PJ peuvent voir un cercle de pierre entourant un mélange de cendre et de terre, avec des restes de bois calcinés. Deux épaisses branches fourchues – grossièrement coupées à la même hauteur – ont été dressées de chaque côté du cercle.

« Désolé pour mes singeries. D'autres qui voyagent dans ces montagnes – comme les Nains – utilisent cette vallée pour se reposer et chasser un peu. La clairière ici est en fait utilisée par les patrouilles Naines qui sillonnent la région alentour. On peut dire qu'il s'agissait de Nains du fait des pierres arrangées en demi-cercle autour du feu de camp, du côté opposé à la rivière. Les Nains n'aiment pas trop les rivières, mais ils préfèrent lui faire face plutôt que lui tourner le dos. Comme vous l'avez peut-être aussi remarqué, les pierres sont à peu près de la même taille et poids, pour servir de siège à un Nain. Qui plus est, le campement a été laissé assez propre et ordonné, même s'il est clairement visible pour tout le monde. Pour ce qu'on peut en dire, les Nains ne sont pas venus ici depuis à peu près une semaine. »

« Vous pourriez demander, comment Sergei sait qu'il s'agissait de Nains, et pas d'une autre race ? Seuls les Nains seraient aussi soignés, tout en étant si évident. Les trappeurs expérimentés comme moi apprennent à nettoyer leurs camps, pour que personne ne sache qu'ils y étaient. D'un autre côté, les Orcs et les Gobelins auraient détruits les arbres sur une certaine distance autour du camp. Les Hommes-Bêtes en aurait fait de même, mais en général à un degré moindre. »

« Nous devrions prudemment aller vers un autre site, peut-être le long de l'un des torrents qui alimentent la rivière. Nous ne souhaitons pas être découverts par les Nains, s'ils revenaient. Ils pourraient nous considérer comme des intrus, et nous forcer à quitter les montagnes. »

S'il y a un PJ Nain dans le groupe qui conteste la conception de Sergei est Nains impériaux, Sergei ajoute « Ne soyez pas offensé par mes propos, je n'ai aucun problème avec votre peuple. Les Nains impériaux sont d'un genre différent par rapport aux Nains de l'Empire que j'ai rencontré. Ils prétendent en fait que cette zone appartient à leur royaume. Qui plus est, ils ne semblent pas se soucier du fait que 'l'intrus' soit un Humain ou un Nain des plaines. »

Sergei conduit ensuite les PJ jusqu'à un petit torrent qui se jette dans la rivière. Tandis qu'ils montent le flanc de la colline, Sergei trouve une clairière entre les arbres. « C'est un bon endroit isolé pour monter le camp. Les arbres cacheront la lueur du feu, donc nous n'aurons pas à nous soucier d'être repérés depuis le fond de la vallée. Le ruisseau contient des poissons, et il

semble y avoir autant de gibier ici qu'en bas. Il nous reste quelques heures de jour, je suggère donc que vous vous mettiez à ce que vous avez besoin de faire. Je vais chasser pour le dîner. » Si quelqu'un demande à l'accompagner, Sergei répond « Je préfère y aller seul. Je chasse bien mieux sans un gars des plaines qui m'accompagne. Sans vouloir vous offenser. »

En dehors d'un accident de chasse potentiel, le séjour des PJ dans la vallée se déroule sans incidents. Le matin suivant, Sergei s'occupe lui-même de nettoyer et balayer le camp. Même les rappels laissés derrière les mules (si elles voyagent avec les PJ) sont nettoyés.

Quand il a terminé, Sergei conduit les PJ en amont, jusqu'à ce qu'ils atteignent une chute d'eau. La piste continue à monter dans une série de marches creusées dans la face de granit de la falaise adjacente à la chute. Sur une marche sur deux, il y a une poignée pour s'accrocher, si l'on a besoin d'aide. Elles peuvent aussi être utilisées pour fixer des cordes, si besoin est. Des embruns provenant de la chute inondent les PJ, rendant l'escalade traîtresse. Si les PJ demandent qui a creusé les marches, Sergei répond qu'il y a un certain nombre d'endroit où les Nains ont taillés des marches dans la roche pour faciliter le voyage. Il n'a aucune idée de l'ancienneté de celles-ci, ni si elles sont entretenues régulièrement.

Si l'escalade des escaliers se fait à une allure *Prudente*, les PJ devront faire deux tests d'**I+20** pour atteindre le sommet de la chute, environ 130 m au-dessus de sa base. Un échec de 30 ou moins signifie que le PJ trébuche et subit 1 **B** (sans tenir compte de l'armure ou de l'**Endurance**) en tapant son tibia contre les marches de pierre. Un échec de plus de 30 signifie que le PJ a glissé.

Les PJ qui glissent doivent faire un test de **Dex** pour attraper la poignée (si le PJ en tient une au moment où il rate son test d'**I** initial, il l'a lâché pour essayer de garder son équilibre). Un échec de 30 ou moins signifie qu'il l'a attrapé, mais il a du se tordre quelque chose, et il est tombé lourdement sur les marches, encaissant 1d3 **B** (sans réduction de l'armure ou de l'**E**). Un échec de plus de 30 signifie qu'il doit faire un dernier test de **Dex** pour saisir une branche 3 mètres en-dessous de l'endroit où il a glissé sur les escaliers. Un échec de 30 ou moins représente le fait qu'il la saisie avec succès, mais l'angle est tel qu'il s'écrase contre la face de granit de la falaise. Le PJ subit 1d6 **B** (sans réduction de l'armure ou de l'**E**), mais il est suspendu en vie. Les PJ qui échouent de plus de 30 feraient mieux d'avoir des Points de Destin à dépenser...

Les PJ qui s'encordent ont plus de chance de survie. Si un PJ tombe, les autres reliés à lui devront faire un test de **Dex** pour saisir une poignée (s'ils ne l'ont pas encore fait) et un test de **Force** combinée pour tous ceux qui se tiennent. Un échec de 30 ou moins sur le test de **Force** signifie que les PJ sur l'escalier se sont fait mal au bras (élongation ou déchirure) et subissent 1d3 **B** (sans réduction de l'armure ou de l'**E**), qui pourrait s'ajouter à toute blessure subie lors de la montée. Un échec de plus de 30 signifie que l'un des PJ sur l'escalier a aussi lâché prise (le MJ choisi ou lance un dé pour le déterminer au hasard). Ceux qui restent doivent faire à nouveau un test de **Force** pour réussir à se sauver, ainsi que leur compagnon ayant chuté. Le processus continue jusqu'à ce qu'ils soient sauvés de la chute, ou qu'ils tombent tous.

Sergei ne prendra pas de risque excessif pour lui-même. Si les PJ semblent pouvoir réussir, Sergei s'avancera alors pour les aider s'il le peut. Si la situation semble mal partie, Sergei repoussera sa tentative pour faire comme s'il essayait d'aider, mais juste un peu trop tard.

Les mules ont les pieds plus sûrs que les PJ, elles ne tomberont donc pas des escaliers, à moins qu'elles ne soient conduites par un PJ qui a raté son jet. Dans ce cas, les mules comptent comme si elles étaient encordées au PJ, et peuvent faire un test de **Force** pour empêcher le PJ de tomber. Si ce test rate de 30 ou moins, la mule glissera et tombera contre le chemin de la falaise, subissant 1d3 **B** (sans réduction de l'**E**), mais sauvant le PJ de la suite de la chute (s'il réussit un test de **Dex+20** pour se retenir). Un échec de plus de 30 signifie que la mule a été entraînée au-dessus du rebord, jusqu'à sa mort, par le PJ ayant chuté.

Quand les PJ ont réussi à atteindre le sommet des chutes, ils peuvent continuer leur joyeux parcours.

Une crête trop loin :

Cet événement n'a lieu que si les PJ ont perdu toutes les mules qu'ils avaient emportées avec eux. Sergei utilisera cette perte comme une excuse pour prendre un raccourci épuisant physiquement.

Après avoir levé le camp, Sergei conduit les PJ vers une ascension assez raide de près de 300 mètres. En certains endroits, ils doivent se servir de leurs mains et de leurs pieds pour escalader la montagne. Tandis qu'ils se rapprochent du sommet, Sergei découvre que le reste de la neige de l'hiver dernier (maintenant transformée en glace) ont recouvert la piste sur laquelle ils voyagent. Comme revenir en arrière pourrait entraîner un retard de plusieurs jours, Sergei informe les PJ qu'ils doivent grimper quelques rochers là où les rayons du soleil ont fait fondre la glace sur les crêtes rocheuses au-dessus. L'escalade fait à peu près 16 mètres à cet endroit, et elle n'est pas plus raide que ce que les PJ ont déjà fait.

Quand ils ont atteint le sommet de la crête, ils peuvent voir un à-pic de près de 330 mètres de l'autre côté d'un lac en-dessous. Sergei indique que la vallée en-dessous est là où le groupe montera le camp pour la soirée. Etant donné l'altitude et la difficulté pour monter au sommet de la crête (qui a pris toute la matinée), les PJ doivent réussir un test d'**E** pour continuer. Un échec de 30 ou moins signifie que le PJ est trop fatigué pour continuer, et doit se reposer pendant une heure. Sergei pourrait accorder cela si la moitié des PJ décident qu'une pause serait une bonne chose. Les PJ qui échouent le test de plus de 30 commencent à être étourdis, et ont besoin de s'asseoir dans les 1d3 rounds pour éviter de s'évanouir. Si personne n'aide le PJ à se mettre en position assise entretemps, il doit réussir un second test d'**E** pour éviter de s'évanouir.

Un PJ qui s'évanouie devra réussir un test d'**I**+40 pour éviter de tomber de la crête. Les PJ gardant un œil sur leur camarade étourdis devront faire un test d'**Int**+20 (*Pathologie* +10) pour réaliser que leur compagnon risque de s'évanouir et de tomber par-dessus le rebord. Le MJ peut décider si le PJ qui observe est assez proche pour rattraper son camarade, ou s'il doit faire d'autres tests.

Il y a un risque à faire une pause sur la crête, avec le soleil qui tape et sans abris : une petite chance (10-**E**%) que le PJ ne souffre d'une exposition prolongée ne doivent se reposer plus longtemps que deux heures. Les effets sur les PJ souffrant de l'exposition sont des étourdissements et de la fatigue qui correspondent à avoir un modificateur de -20 en **I**, **Dex**, et **Int**, ainsi que -20 sur les tests d'**E**. Cela durera tant qu'ils n'auront pas rejoint un abri. Bien entendu, tout cela peut être évité si les PJ quittent la crête à temps ou s'ils montent un abri.

Tandis que les PJ continuent leur route, un côté commence à s'élever sur les hauteurs de la crête. Malheureusement, c'est le côté couvert de glace à cause duquel les PJ ont pris cette route. Le côté où se trouve leur destination est toujours bien en-dessous d'eux. Au bout d'un moment, Sergei regarde par-dessus le bord, et informe les PJ que « *ça a l'air d'être un bon endroit pour descendre.* » Si les PJ protestent, Sergei remarque simplement que c'est le chemin le plus rapide pour aller vers le lac, et la partie la plus praticable de l'à-pic. Des cordes et des pointes ne seront pas nécessaires tant que les PJ peuvent faire la descente à 4 pattes, et font attention. Les PJ étourdis auront besoin d'aide pour descendre.

La descente nécessitera au moins deux tests de **Dex**+20 (plus si le MJ pense que ses joueurs aiment le suspense des jets de dés). Les PJ disposant de la compétence *Escalade* bénéficient d'un bonus de +10, ainsi que les Nains du fait de leur centre de gravité plus bas. Un échec de 30 ou moins signifie que le PJ a glissé, ou d'une façon ou d'une autre mal évalué la stabilité d'une de ses prises. Tandis qu'il se contorsionne et se retourne pour stabiliser sa descente, il parvient à heurter un endroit au hasard dans la roche, encaissant ainsi 1d3 **B** (sans réduction de l'armure ou de l'**E**). Un échec de plus de 30 signifie que le PJ glisse complètement et chute sur 1d6+2 mètres avant qu'un gros rocher dépassant du sol ne l'arrête. Le malheureux PJ encaisse 1d6 **B** (sans réduction de l'armure ou de l'**E**).

Le kislévite sait que les PJ seront tout endoloris dans la matinée suivante à cause de l'escalade. Quand ils ont atteint le lac en-dessous, Sergei insiste sur le fait que leur voyage est terminé pour aujourd'hui, et que les PJ doivent monter le camp tôt. Puis il disparaît pour aller chercher de la nourriture, laissant les PJ s'occuper de leurs contusions et monter les tentes ou les autres abris qu'ils utilisent.

Sans traitement, les caractéristiques de **M** et **E** des PJ seront réduites de 1 pendant la marche de la matinée suivante, à cause des contusions, des courbatures, et des autres douleurs.

Où les Griffons se risquent :

Cette rencontre se passe en fin d'après-midi, quand les PJ voyagent le long d'une piste étroite traversant la face d'une falaise de plus de 330 mètres. La piste est exposée aux éléments et aux autres dangers. En fait, la vision affûtée d'un Griffon particulièrement affamé lui a permis de remarquer le groupe. En chasseur compétent, le Griffon reconnaît une proie dangereuse quand il en voit une. La créature chaotique s'élance de son perchoir hors de vue des PJ, et s'élève haut dans les airs, utilisant les nuages pour couvrir son vol.

Les PJ n'ont qu'une chance de repérer la créature s'ils sont précisément à la recherche d'un signe de danger provenant du ciel au-dessus. Etant donné la difficulté de la piste, et le facteur fatigue provoqué par l'escalade ayant duré toute la journée, les PJ ne sont pas aussi observateurs qu'ils pourraient l'être autrement. Les PJ qui déclarent clairement qu'ils surveillent le ciel peuvent remarquer le Griffon en chasse en réussissant un test d'**I**-20 (*Acuité Visuelle* +10).

Le Griffon ne pousse aucun cri alors qu'il descend rapidement le long de la falaise. Sa cible principale sera une mule, si les PJ en ont encore une, autrement, le MJ devra sélectionner un PJ au hasard (Sergei est trop décharné pour faire un repas attirant). Les PJ peuvent repousser le Griffon avec un tir de projectile s'ils peuvent réussir à le blesser avec deux ou trois flèches. Autrement, le Griffon utilise son attaque par griffe pour faire tomber sa proie du chemin sur les rochers en-dessous. Si le Griffon réussit à faire subir une blessure avec l'une de ses deux attaques, alors la cible de l'attaque doit réussir un test d'**I** (*Contorsionniste* +10, *Danse* +10) pour éviter de plonger en bas de la falaise et de chuter de plus de 200 mètres. Un modificateur de -20 s'applique au test si les deux attaques par griffes blessent la victime.

Le Griffon continue à attaquer de cette manière jusqu'à ce qu'il soit repoussé, ou qu'il réussisse à obtenir un repas sanglant.

Dans l'inconnu.

Ruine avec vue :

Sergei fini par conduire les PJ le long d'une crête. Tandis que sur la gauche, l'à-pic descend sur la face d'une falaise de plus de 250 mètres, le sol sur la droite s'élève lentement jusqu'au niveau du chemin. A environ une centaine de mètres de cet endroit, les montagnes s'élèvent encore plus. Un escalier est taillé dans la roche brute, et monte le long de la face gauche du pic. Un autre chemin atteint le bas des escaliers depuis la droite. Le sentier serpente autours de la montagne en montant.

Toute personne possédant la compétence *Pistage* repèrera les traces provenant du chemin de droite vers le bas des escaliers sur un test de **Recherche** réussi. Comme les traces ne continuent pas sur le chemin que les PJ viennent d'emprunter, le PJ observateur pourra en conclure que ceux qui ont laissé ces traces ont monté les escaliers. S'ils posent des questions sur les traces à Sergei, le trappeur kislévite étudiera les empruntes pendant un moment. Puis il dira que les traces sont celles de Nains, et qu'ils semblent avoir atteint les escaliers, étudié les environs, et être repartis par l'endroit dont ils venaient. Un PJ avec la compétence *Pistage* pourra examiner les empruntes plus précisément. S'il réussit un test d'**Int**, le PJ réalisera que les traces sont vieilles d'un jour ou deux. Si le PJ a pisté des Nains par le passé, il pourra en conclure que le reste des indices va dans le sens des conclusions de Sergei.

L'escalier monte sur près de 70 mètres, et est assez large pour que le groupe monte en file. La face exposée à la falaise peut être extrêmement chaude si le soleil brille sur eux, autrement, elle est fraîche et venteuse. Quand les PJ atteignent le sommet, la montagne s'aplanie pour former un plateau avec une tour de 6 mètres de haut, à environ 5 mètres du sommet de l'escalier. Le plateau offre une vue excellente sur les cols des montagnes, à près de 350 mètre en-dessous. Les PJ disposant de la compétence *Pistage* remarqueront, cependant, que la zone entre les escaliers et les ruines semble avoir été balayée s'ils réussissent un test d'**Observation** -20. S'ils font part de cette observation à Sergei, il regarde bizarrement celui qui lui pose la question, avant de répondre que le vent dans les montagnes peut parfois souffler en rafale, et laisser des traces sur le sol ressemblant à un balayage. Même si la tour s'élève depuis plus de trois mille ans, son extérieur est toujours structurellement intact : un testament de l'ingénierie des Nains.

Dans la brèche :

Entrer dans les ruines est assez facile, car la lourde porte de chêne a pourri depuis longtemps, et a disparue, tout comme le plancher de l'étage et le toit qui étaient en bois. Seuls les escaliers de pierre autours des murs intérieurs de pierre restent comme un témoignage silencieux du plan de la tour. Sous l'escalier ascendant se trouve une grande ouverture dans le sol. Elle mène vers un autre escalier de pierre, qui plonge dans l'immensité des ténèbres de la montagne. Espérons que les PJ n'auront pas besoin d'un test d'**Int** pour réaliser qu'ils ont besoin d'une source de lumière pour continuer.

Les PJ descendent de 6 mètres jusqu'à un pallier possédant une porte de pierre fermée sur son côté opposé. Une ouverture a été découpée dans la porte, à une hauteur d'un peu plus de 1,20m (environ le niveau des yeux d'un Nain). Des restes métalliques d'un côté indiquent qu'une trappe à charnière recouvrait la petite ouverture. La porte s'ouvre facilement.

A moins que les PJ ne gardent un œil sur Sergei, le kislévite s'éclipse à la première occasion. Il ne veut pas être dans le coin quand les esclavagistes Nains du Chaos se présenteront pour capturer les PJ. Si les PJ gardent Sergei sous bonne garde, il essaiera de s'échapper dans la confusion suivant l'apparition des habitants des Terres Sombres.

L'avant-poste :

1. Salle de garde :

L'air frais et sec du sous-sol a préservé le site au cours des 3 000 ans ayant suivi le massacre de la garnison par des Orcs et Gobelins. Les meubles de ces pièces ont été brisés et éparpillés partout. Des graffitis Orcs ont été gribouillés sur les murs avec une substance ayant la couleur de la rouille sombre (essentiellement du sang de Nain).

2. Casernes :

Les restes de lits et de coffres sont éparpillés dans la pièce. Quelques ossements rongés sont visibles par endroit, indiquant que quelques-uns des occupants Nains ont rencontrés une fin malencontreuse comme élément du menu.

3. Rangement :

Des patères sur le mur opposé et des coffres brisés sont tout ce qui reste dans cette pièce.

4. Mess :

Les restes brisés de plusieurs grandes tables, de nombreuses chaises, et de gobelets et d'assiettes en terre-cuite gisent éparpillés dans cette salle. Les PJ Nains réaliseront que les irrégularités sur les murs indiquent qu'elle était décorée de bas-reliefs avant d'être endommagée.

5. Cuisine :

Plusieurs âtres dominant la pièce, avec une vieille marmite sur l'un d'entre eux. Si les PJ l'inspectent, ils trouveront de nombreux ossement au fond. Fouiller dans les restes permet de trouver un anneau en or décoré, mais ordinaire, avec un saphir

monté dessus. L'anneau a une valeur de 140 Co chez un collectionneur de bijoux. Si les PJ souhaitent croire que l'anneau est magique, laissez-les faire (la compétence *Sens de la Magie*, ou le sort **Détection de la Magie**, révélera que ce n'est pas le cas).

6. Réserves :

Des fûts et caisses brisés parsèment le sol de ces pièces. L'intérieur de l'un des fûts (dans la salle 6c) contient de la moisissure pourpre. Ce type de moisissure libère ses spores quand quelque chose ou quelqu'un de magique (y compris les jeteurs de sorts) s'approche à moins de 5m. Les spores s'éparpillent normalement, recouvrant une zone de 5m pendant 1d6 rounds, mais dans cette situation, le nuage est limité à la pièce et la zone à l'extérieur de la porte ouverte. Tout lanceur de sort ou objet avec des points de magie incorporés pris dans le nuage de spore se retrouve drainé de 1d6 points de magie (qui ne tomberont jamais en-dessous de 0).

7. Prison :

Les portes sur le mur adjacent droit marquent clairement le rôle de cette pièce. S'il y avait des instruments de torture dans cette pièce, ils font maintenant partie des débris qui parsèment le sol.

8. Cellules :

Les portes fermées ne sont pas verrouillées, et les cellules sont vides, sauf la dernière. Un Nain salement amoché et à moitié inconscient gît à l'intérieur. Si un PJ disposant de la compétence Traumatologie (ou un sort équivalent) apporte de l'aide au Nain, il reviendra à lui en 1d6+4 tours. Le Nain se présente comme Skalf Largepelle, un prospecteur originaire de Bechafen. Skalf a passé des années à fouiller les montagnes à la recherche d'or et de pierres précieuses. Il a récemment été capturé et frappé jusqu'à s'évanouir par des Nains à l'allure étrange, avec des défenses et des cheveux noirs frisés, et d'étranges (certains pourraient dire comiques) hauts chapeaux. Skalf pense qu'il s'agissait des Nains du Chaos des Terres Sombres, au sujet desquels il avait entendu des histoires. Skalf n'a aucune idée de depuis combien de temps il est dans la cellule, ni de la façon dont il y est arrivé. Il se souvient qu'il y avait environ une dizaine de Nains du Chaos, mais il n'est pas très sûr. Skalf n'a pas vraiment pu faire un comptage précis puisqu'ils l'ont pris en embuscade. Si on lui confit une arme, et une occasion, Skalf essaiera de se venger de ceux qui l'ont capturé.

9. Forge / Atelier :

Les restes d'outils brisés, de plans de travaux, de soufflets, et d'âtres sont dispersés dans la pièce. Les PJ avec un passé d'artisan ou d'apprenti artisan reconnaîtront la pièce comme un atelier pour un forgeron et un charpentier. La forge au centre de la pièce est un énorme indice.

10. Armurerie :

Des épées et des boucliers brisés parsèment le sol. Il n'est pas possible de dire si ces objets étaient des surplus, ou que les habitants aient été désarmés quand ils ont été attaqués d'après les indices disponibles.

11. Temple de Grungni et des Dieux Ancestraux :

Cette grande pièce a subi d'importants dommages sur ses murs, son autel, et ses statues, comme cela est évident d'après les pierres brisées éparpillées partout. Les PJ disposant de la compétence *Théologie* reconnaissent cette salle comme étant un lieu de culte. Les PJ Nains concluent facilement qu'il s'agissait d'un temple dédié à Grungni, et peut-être aux Dieux Ancestraux.

12. Quartiers des prêtres :

Les pilleurs peaux-vertes n'ont laissé aucune pièce indemne, et cette pièce ne fait pas exception. Une fine feuille de cuivre roulée peut être trouvée parmi les décombres en réussissant un test de Recherche. Si quelqu'un déroule la feuille de 60 cm de long et l'inspecte, il découvre qu'elle est recouverte d'une sorte d'inscription runique. Un PJ Nain possédant la compétence *Alphabétisation (Khazalid)* sera en mesure de comprendre la partie du texte écrite en runes alphabétiques (les PJ Nains réalisent aussi qu'il est contre la Loi Naine d'enseigner le Khazalid aux non-Nains). Seul les Maîtres-Erudits, Scribes des Runes, et Forgerons des Runes Nains peuvent déchiffrer aussi les runes pictographiques.

Pour quelqu'un appartenant à l'un de ces groupes, le parchemin détaille la construction d'un tunnel d'évasion secret, accessible par le mur du fond de la brasserie. Un levier dissimulé derrière une pierre amovible à droite de la porte ouvre le mécanisme de verrouillage. Un autre levier à l'intérieur du tunnel ferme la porte fermement, et la verrouille avec une serrure secondaire (ce qui signifie que le premier levier ne peut pas ouvrir le second verrou).

Tout Nain possédant la compétence *Alphabétisation (Khazalid)* devra faire un test d'**Int** pour comprendre quelque chose sur un tunnel secret dans la brasserie. Tous les autres PJ n'ont aucune chance de parvenir à comprendre les runes.

13. Armurerie secrète :

Tout PJ fouillant l'extrémité de cette salle détectera une porte secrète en réussissant un test de **Recherche** -10. L'alcôve secrète qui s'y trouve contenait autrefois l'armure et l'arme runique du commandant. Maintenant elle contient le cadavre ratatiné et séché d'un guerrier Nain engoncé dans de la maille et tenant fermement une grande épée runique dans ses mains mortes. C'est ce qu'il reste du commandant Nain qui a perdu sa garnison, mais qui était déterminé à protéger l'arme runique des infects Orcs. Les Orcs ne l'ont jamais trouvé, et le vieux Nain a choisi de mourir de ses blessures plutôt que d'être capturé par ses ennemis.

L'épée porte la *Rune Maîtresse perdue Tueuse du Chaos* (**CC** +20 et **B** +2 contre les fidèles du Chaos). La Rune Maîtresse a été développée il y a longtemps par le célèbre Seigneur des Runes Khrendel le Vengeur, et elle est extrêmement précieuse pour tout Forgeron des Runes.

14. Quartiers du Commandant :

Cette salle a été minutieusement démolie, comme les autres pièces du complexe. Les pieds de lit en forme de Dragons peuvent être trouvés parmi les débris, mais rien d'autre de remarquable.

15. Quartiers des Sergents :

D'anciens excréments sont visibles partout dans cette pièce, indiquant ce que les Orcs victorieux pensaient de ses occupants. Quelques ossements sont aussi éparpillés, ainsi que les restes de coffres et de lits.

16. Salle du Conseil :

Une grande table domine cette pièce, même si elle a été un peu taillée. Des fauteuils brisés s'ajoutent aux débris à l'intérieur.

17. Latrines :

Des puits circulaires dans le sol descendent profondément dans les ténèbres. Le rôle de ces petites pièces est évident.

18. Brasserie :

Les restes brisés de cuves de brassage et de fûts de bière sont éparpillés dans cette grande pièce. Un fût dans le coin opposé a échappé à l'attention des pilleurs Orcs. Le fût est plein d'une variété de bière très nutritive, qui alimentait la garnison Nains en période de disette. Qui plus est, la bière a conservé sa puissance au cours des millénaires. Toute personne ingurgitant le liquide ambré se trouvera rassasié et n'aura plus faim. Les PJ blessés buvant deux tasses de cette bière récupéreront 1 **B** (c'est un bénéfice unique).

Toute personne recherchant les portes secrètes en trouvera une située au centre du mur du fond, en réussissant un test d'I. Un second test d'I doit être réussi pour trouver la pierre amovible dissimulant le levier. Les Nains assiégés ne sont cependant jamais allés aussi loin au cours de leur bataille contre les Orcs.

19. Tombes :

Une grande porte de pierre barre le passage. Des éclats de pierre sur le sol sont la seule preuve des tentatives futiles des Orcs pour abattre les portes de granit. Un Maître Erudit, Prêtre, ou Forgeron des Runes Nains, réalisera que la porte est protégée par une *Rune de Fermeture*. Si les PJ réussissent là où les Orcs ont échoué, et parviennent à accéder aux tombes, ils trouveront de nombreuses pièces. Chacune contient l'enveloppe séchée d'un Nain de haut rang, dans une armure de maille splendide, avec une épée finement ouvragée (ou une hache), et portant des anneaux particulièrement décorés. Bien entendu, le pillage (ou quelle que soit le type de profanation) d'une tombe Naine est considéré comme un crime capital selon la Loi des Nains. Les PJ devraient être prudents.

20. Tunnel de fuite :

Ce tunnel secret a été construit pour s'assurer que les Nains ne seraient pas pris au piège dans leur complexe souterrain. Malheureusement, les Orcs ont pris la garnison par surprise, et les Nains ont été incapables de s'échapper. Le tunnel serpente doucement en descendant sur environ 400 mètres. Une porte à son extrémité est camouflée de l'autre côté. Toute personne souhaitant s'échapper par cette voie devra disposer d'une source de lumière – comme une torche ou une chandelle – transportable. Même ceux qui disposent de la *Vision Nocturne* seront incapables d'y voir sans une petite source de lumière.

Piégés !

A l'insu des PJ, Sergei a furtivement laissé des indications pour les esclavagistes Nains du Chaos, tandis que lui et ses victimes montaient les escaliers le long de la falaise. Cela a permis aux natifs des Terres Sombres de refermer le piège sur leur proie. Quand les PJ explorent les ruines de l'avant-poste Nain depuis 10 ou 15 minutes, Khaduk Un-Œil et sa bande de soldat atteignent le plateau. Il n'y a rien de subtil dans leur approche. S'il y a un garde en place (ce qui est assez peu probable étant donné la tendance des PJ), il sera en mesure de déclencher l'alarme avant que les Nains du Chaos n'atteignent les ruines.

L'objectif de Khadul est de s'emparer d'esclaves pour les mines de Zharr-Naggrund. Ainsi, lui et sa bande essayeront de submerger les PJ en utilisant leur compétence de *Coup Assommant*. Si les PJ prennent l'ascendant dans le combat, Khadul changera immédiatement de tactique, et cherchera à tuer. Khadul n'a aucun remord à tuer des PJ gravement endommagés comme esclaves. Après tout, si l'un d'eux venait à mourir pendant le trajet, leur cadavre fournirait un approvisionnement en viande tombant à point nommé.

Il y a une chance que les PJ puissent vaincre les Nains du Chaos. Khadul continuera à combattre s'il pense que les Nains du Chaos peuvent renverser la situation. Si une défaite se profile, les Nains du Chaos commencent à battre en retraite. Quand les PJ seront victorieux, ils seront en mesure d'explorer les ruines sans problème.

Il est plus probable que la bataille qui va s'ensuivre ne se termine par la capture des PJ. Si c'est le cas, ils seront menottés et attachés ensemble par des cordes après avoir été dépouillés de leurs armures, armes, et toutes leurs possessions. Les objets de valeur, comme les bijoux et les objets magiques, reviennent à Khaduk, qui les redistribue comme cela lui plaît. Lui et le prêtre-sorcier Zadolek se partageront tous les trésors magiques.

Si les PJ ont l'épée runique en leur possession, Khaduk s'en emparera immédiatement. Malheureusement pour lui, le pouvoir de la Rune Maîtresse est tel que tout fidèle du Chaos reçoit immédiatement un coup de F3 du choc électrique généré par l'épée en réponse. Les Nains du Chaos seront forcés de se débarrasser de l'objet Nain (en le jetant de la falaise, si c'est possible). Pour simplement démontrer leur maîtrise sur les PJ, Khadul utilise son fouet sur les prisonniers, même si ce n'est pas pour les blesser réellement. Quand il a leur attention, Khadul ordonne aux PJ de descendre le long de la montagne. Plusieurs des Nains du Chaos marchent en tête, le reste se trouve derrière les PJ. Khadul ne prévoit pas de laisser une chance aux prisonniers de s'en prendre à un de ses soldats. Le chef des Nains du Chaos réarrangera simplement ses soldats pour garder les flancs quand le terrain le permettra.

Quand ils atteignent le pied des escaliers (ou un endroit adapté), les PJ remarqueront Sergei qui attend en avant. Si les PJ essaient de lui crier un avertissement pour qu'il puisse s'échapper, le kislévite se contentera de leur sourire. « *Ne vous inquiétez pas pour moi,* » répond le trappeur, « *j'ai passé un accord commercial avec vos nouveaux maîtres.* » Khadul ordonne alors à l'un de ses soldats de devant de donner à Sergei l'or, comme cela était prévu. Avec un claquement de fouet, l'expédition d'esclavagistes s'en va en remorquant les PJ.

Le temps que les PJ vont passer entre les griffes des Nains du Chaos est laissé à l'appréciation du MJ. Ils peuvent rester prisonniers quelques jours, pour leur rappeler qu'il y a des dangers dans le monde que les PJ ne peuvent pas facilement surmonter. Dans ce but, le MJ devrait autoriser les PJ à essayer différents moyens de s'échapper, seulement pour que chacun d'entre eux soit contrecarré par les Nains du Chaos attentifs et expérimentés.

Si les PJ demeurent indomptés face à leur mise en esclavage, les Nains du Chaos pourraient tenter de briser leurs volontés en les soumettant à des actes humiliants. De tels actes pourraient inclure le fait de forcer un PJ à se tenir nu dans le froid nocturne des montagnes, ou un autre à être chargé avec les équipements des geôliers, comme si les PJ étaient des bêtes de somme. Des tests contre les caractéristiques ou compétences appropriées seront nécessaires pour voir comment les PJ s'en sortent.

A un moment, les PJ essayeront de s'échapper. Le MJ devrait leur laisser une chance raisonnable, en supposant qu'ils présentent un plan raisonnable. Même si le seul Nain du Chaos qui comprend le Reikspiel est Zadolek, il est peu probable qu'il leur fasse connaître son petit secret. Khadul ne connaît que le dialecte Slave, mais n'a aucune confiance dans les conversations qu'il ne comprend pas. Le chef des Nains du Chaos fera parler son fouet dans le seul langage universel que chacun peu comprendre : la douleur.

Si les PJ réussissent leur évasion, ils n'auront probablement plus d'armes, d'armures, et pas beaucoup de vêtements. Ils seront aussi pourchassés, car la dernière chose que souhaitent les Nains du Chaos, c'est que leurs prisonniers courent dans les montagnes et alertent les autres de la présence des habitants des Terres Sombres. Cela pourrait s'avérer assez intéressant, car les joueurs devront trouver un moyen de se nourrir et de se défendre tout en fuyant ceux qui sont mieux adaptés pour survivre dans ce terrain montagneux. Si les PJ s'avèrent incapables de survivre par eux-mêmes, ce serait charitable – d'un certain point de vue – de les faire rattraper.

Passage de relais :

Sergei ne s'est pas tout à fait échapper. Une troupe militaire de Nains impériaux piste les déplacements du groupe d'esclavagistes Nains du Chaos depuis quelques semaines. L'apparition de Sergei semble incongrue, c'est la raison pour laquelle les Nains le font prisonnier. Le kislévite craque après avoir été soumis à un interrogatoire acharné de la part du commandant Nain, Ketil Maindefe. Les contusions et la douleur infligée par ses geôliers Nains n'est pas sans importance dans la confession de Sergei.

Grâce à cela, les Nains impériaux ont une meilleure idée de la route la plus vraisemblable qui sera prise par les Nains du Chaos. Le MJ aura ainsi plusieurs choix. L'un d'entre eux pourrait être de faire en sorte que les Nains montent une embuscade le long du chemin que les Nains du Chaos empruntent pour rentrer – avec leurs prisonniers avec eux – vers les Terres Naines. Cela suppose que les PJ sont toujours avec les Nains du Chaos quand l'embuscade commence. Même si les Nains du Chaos sont la véritable cible, les Nains impériaux ne se soucient pas vraiment de la sécurité des PJ. Avec une position préparée et la puissance de feu de leur côté, les Nains devraient être en mesure de massacrer les Nains du Chaos avec un minimum de perte. La façon dont les PJ vont s'en sortir dépendra totalement de leur capacité à se mettre hors des lignes de tir ou de s'informer du déroulement de la bataille.

Une autre utilisation des Nains pourrait venir quand la récupération des PJ échappés semble imminente. Juste au moment où il semble que la chance des PJ est finalement terminée, les Nains arrivent pour massacrer leurs ennemis. Cela peut se dérouler dans une embuscade, ou les Nains arrivant sur les lieux, juste au moment où les PJ sont capturés par les Nains du Chaos. Le timing est important, et le MJ devra le déterminer pour maximiser l'effet dramatique.

Si les Nains les sauvent, les PJ peuvent s'attendre à être assez mal traités. Les Nains savent que les PJ ont fouillés des ruines Naines à la recherche de trésors, un fait qui ne plaide pas vraiment en leur faveur. Ils forcent les PJ à se soumettre à une fouille approfondie et brutale. Tous les objets de fabrication Naine, même s'ils appartenaient auparavant aux PJ, sont confisqués. Les PJ Nains perdent aussi toute possession fabriquée par des Nains, à moins qu'ils ne puissent prouver qu'ils ne les possédaient avant leur aventure dans les ruines Naines (en aucun cas un PJ Nain ne sera autorisé à revendre l'arme runique comme lui appartenant).

Les Nains interrogent ensuite les PJ pour apprendre qui ils sont, et la raison pour laquelle ils se trouvent dans les montagnes. Leurs 'sauveurs' les avertissent que piller des tombes ou des ruines Naines est considéré comme un crime majeur contre la race Naine, et que toute personne qui est accusée de cela peut s'attendre à être sévèrement punie. S'ils sont repris à nouveau en train de se livrer à cela, les PJ subiront le même sort que ceux qui s'allient avec les Nains du Chaos. Pour mettre l'accent sur ce point, les Nains balancent le crédule Sergeï par-dessus la falaise la plus proche. S'il n'y en a pas à proximité, les Nains décapitent le kislévite sur place, et laissent son corps pour les charognards.

Il y a une chance que les PJ aient vaincu les Nains du Chaos dans les ruines. Dans ce cas, ils trouveront les Nains impériaux qui les attendent près du pied des escaliers et du tunnel. Les PJ seront soumis au même traitement que décrit ci-dessus. Juste pour insister, les Nains auront des arbalètes chargées pointées sur les PJ, au cas où les habitants des plaines penseraient bêtement que la résistance armée est une option.

Épilogue.

Les Nains impériaux informent ensuite les PJ qu'ils seront escortés hors des montagnes, pour qu'ils ne soient pas tentés de piller d'autres ruines Naines. Si les PJ demandent qu'on leur rende leur équipement laissé dans l'avant-poste, Ketil enverra quelques Nains chercher leurs affaires. En aucun cas il ne laissera l'un d'entre eux retourner dans les ruines. L'ensemble de la troupe Naine escortera les PJ.

Quand les PJ seront hors des montagnes (ce qui signifie à une journée de marche de Rundespitze), Ketil et son groupe retourneront dans l'avant-poste en ruine. Ils comptent le vider de tout ce qui a de la valeur, et s'assurer que les morts n'ont pas été dérangés. Les Nains feront ensuite s'effondrer le passage pour s'assurer que personne d'autre ne violera ce sanctuaire.

Annexes

Annexes 1 : PNJ.

La route de Rundespitze :

Heinrich Einsambaum, Chef des Patrouilleurs Ruraux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	46	4	4	9	47	1	34	48	34	35	36	34

Compétences : Equitation.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arc (32/64/300, FE3) et 20 flèches, Cheval avec selle et harnais, Corde (10m), et Bourse (3d6+4 pistoles, 2d6+4 sous).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Patrouilleurs Ruraux typiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	43	4	3	8	42	1	31	43	31	32	33	31

Compétences : Equitation.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arc (32/64/300, FE3) et 20 flèches, Cheval avec selle et harnais, Corde (10m), et Bourse (2d6+4 pistoles, 2d6 sous).

Alignement : Neutre (Sigmar)

Anciennes ruines :

Lep Chiffonmorveux, Grand Chef Gobelin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	45	4	4	10	40	2	28	28	28	28	28	18

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants.

Possessions : Lance (I+10 le premier round, et pendant les rounds suivant si l'utilisateur l'emporte), Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout).

Psychologie : Les Gobelins sont sujets à l'Animosité vis-à-vis des autres Gobelins. Ils Haïssent les Nains et ont Peur des Elfes, à moins d'être en surnombre d'au moins 2 contre 1.

Gobelins de la Tribu de la Narine Ruisselante, Chevaucheurs de loups.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Compétences : Aucune.

Possessions : Lance (I+10 le premier round, et pendant les rounds suivant si l'utilisateur l'emporte), Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout).

Psychologie : Les Gobelins sont sujets à l'Animosité vis-à-vis des autres Gobelins. Ils Haïssent les Nains et ont Peur des Elfes, à moins d'être en surnombre d'au moins 2 contre 1.

Loups.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

Le village de Rundespitze :

Rolf Bucker, Aubergiste de la Magnétite.

Taille : 1,85m ; Poids : 105 Kg ; Cheveux brun avec mèches grises ; Yeux bleus ; Age : 52 ans ; Alignement : Neutre (Rhya).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	32	3	4	7	32	1	34	32	42	31	33	47

Compétences : Charisme ; Commerce ; Evaluation.

Possessions : Gourdin.

Détails personnels : Rolf possède l'auberge de la Magnétite depuis plus de 30 ans, et il connaît tous les montagnards qui fréquentent le village. A la différence des autres villageois, Rolf est très amical vis-à-vis des étrangers, et cherche avec empressement à apprendre toutes les nouvelles et rumeurs dont ils auraient eu vent. Il se considère aussi lui-même comme un très bon juge du caractère des gens (ce qui est loin d'être vrai, étant donné son opinion sur Sergei Stroganov).

Gustav Mühler, Chef du village et meunier.

Taille : 1,77m ; Poids : 90 Kg ; Dégarni avec une couronne de cheveux bruns et gris ; Yeux marrons clairs ; Age : 48 ans ; Alignement : Neutre (Rhya).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	32	3	3	7	34	1	33	36	44	32	31	43

Compétences : Commerce ; Evaluation ; Législation.

Possessions : Veste en cuir (0/1PA bras et corps), Epée.

Détails personnels : Gustav est un villageois typique qui s'est retrouvé à un poste à responsabilité. Il est protecteur vis-à-vis des siens (les autres villageois) et suspicieux vis-à-vis des intentions des étrangers. Ces derniers étant 'différents' de ses bons voisins, car ce sont des vagabonds aux caractères inconnus. En fait, Gustav est toujours amère que sa fille aînée se soit enfuie avec un personnage de ce type il y a 6 ans. Il n'a plus entendu parler d'elle depuis qu'elle est partie.

Eva Glebrose, Prêtre niv. 1, ex-Herboriste, ex-Initiée.

Taille : 1,65m ; Poids : 61 Kg ; Cheveux gris ; Yeux bleus ; Age : 55 ans ; Alignement : Neutre (Rhya).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	30	3	3	8	42	1	46	37	45	45	46	48

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Connaissance : Parchemins, Plantes ; Eloquence ; Identification des Plantes ; Incantation Cléricale niv. 1 ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Hermétique : Druidique, Magikane (Rhya) ; Méditation ; Pathologie ; Théologie ; Traumatologie.

Points de Magie : 10

Sorts : [Niv. 1] Aura de résistance, Détection de la magie, Immunité au poison, Soins des blessures légères.

Possessions : Bâton, Pilon et mortier, Symbole religieux (gerbe de blé), Besace avec plantes séchées, Besace avec composants magiques.

Détails personnels : Eva est une gentille vieille dame qui peut être assez entêtée quand le besoin s'en fait sentir. Elle préfère voir le bien chez les gens, mais n'est pas du genre à pouvoir être dupée facilement. Eva est honnête dans ses opinions, mais ne se livre pas avec des intentions malicieuses. Dans tous les cas, il vaut mieux rester en bon terme avec elle.

Pas trop tôt...**Sergei Stroganov, Esclavagiste, ex-Trappeur, ex-Chasseur.**

Taille : 1,67m ; Poids : 72 Kg ; Cheveux brun avec mèches grises ; Yeux bleus ; Age : 49 ans ; Alignement : Mauvais (fait semblant d'être un fidèle de Taal).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	53	5	4	10	49	1	43	40	33	54	45	30

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel)* ; Camouflage Rural ; Canotage ; Cartographie* ; Chasse ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Coups Assommants ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Langage Secret : Forestier ; Langue Etrangère (Reikspiel) ; Orientation ; Pictographie : Forestier ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Traumatologie. * *Sergei niera avoir ces compétences.*

Possessions : Epée, Arc (24/48/250, FE3) et carquois de 20 flèches, et Bourse (10/14).

Détails personnels : Sergei prend l'apparence d'un montagnard travailleur, honnête, et ayant la tête sur les épaules. C'était vrai autrefois, jusqu'à ce qu'il se fasse capturer par la bande d'esclavagistes Nains du Chaos dirigée par Khaduk Un-Ceil, il y a 10 ans. Tandis qu'il suppliait pour sa vie, Sergei passa un pacte avec les Esclavagistes. En échange de sa vie, le kislévite promit qu'il pourrait mener des étrangers naïfs dans les montagnes, où les Nains du Chaos pourraient les capturer. Khaduk lui promit une mort douloureuse s'il revenait sur sa parole. Il ne fallut pas longtemps pour que Sergei apprécie son nouveau rôle. Parfois, le kislévite est même autorisé à torturer ceux qu'il a aidé à piéger avant qu'ils ne soient emmenés au loin.

Hultz Maultier, Muletier.

Taille : 1,72m ; Poids : 82 Kg ; Cheveux gris ; Yeux marrons clairs ; Age : 54 ans ; Alignement : Neutre (Taal).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	30	3	3	8	30	1	33	29	40	42	31	33

Compétences : Arme de Spécialisation : fouet ; Conduite d'Attelage ; Dressage ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Fouet (CC-10, D-2, Prd-20), Manteau imperméable, Chapeau à larges bords.

Détails personnels : Un habitant de longue date de Rundespitze, et une connaissance de Sergei. Hultz élève des mules, et les vend aux prospecteurs en route pour les Montagnes du Bout du Monde. Au cours des dernières années, Hultz a vendu des mules à des étrangers qui partaient en expédition en montagne en embauchant Sergei comme guide. Ces explorateurs n'ont jamais été revus au village par la suite, mais Sergei semble réussir à ramener les bêtes la majeure partie du temps. Hultz soupçonne que les étrangers meurent généralement dans les montagnes. Il garde son opinion secrète cependant, car la vente des mules est assez profitable.

Guide sommaire des Montagnes du Bout du Monde :**Torg et Gorg, Frères Ogres.**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Possessions : Gourdin à deux mains (considérer comme une arme simple pour les Ogres, avec D+2 et I-10).

Psychologie : Les Ogres provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres.

Griffon.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	50	0	5	5	35	80	4	-	66	14	66	66	-

Psychologie : Les Griffons provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres.

Règles Spéciales : Les Griffons volent comme des *Piqueurs*. Ils combattent avec une attaque de morsure, et deux attaques par griffes à l'avant, et une attaque par coup de patte, écrasement à l'arrière seulement.

L'avant-poste :**Skalf largepelle, Prospecteur.**

Taille : 1,37m ; Poids : 72 Kg ; Cheveux brun ; Yeux marrons ; Age : 72 ans ; Alignement : Neutre (Grungni).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	31	4	5	9	21	2	22	51	31	59	48	19

Compétences : Chasse ; Exploitation Minière ; Métallurgie ; Orientation ; Potamologie ; Soins des Animaux ; Travail du Bois ; Travail du Métal.

Possessions : Aucune actuellement.

Détails personnels : Un Nain expatrié de l'Ostermark. Skalf erre dans la région environnante des Montagnes du Bout du Monde depuis des années à la recherche d'or et de pierres précieuses. Il a eu de la chance de ne pas rencontrer les créatures les plus répugnantes qui parcourent les montagnes, jusqu'à récemment. Skalf a fait des rencontres pour le moins inamicales avec les Nains impériaux, et les considère comme des fanfarons égocentriques, qui se cramponnent à leur gloire passée. Il n'aime pas non plus la tendance des Nains impériaux à traiter leurs cousins expatriés comme s'ils étaient des enfants rebelles.

Piégé !**Khadul Un-Œil, Esclavagiste, ex-Soldat, ex-Sergent Mercenaire.**

Taille : 1,47m ; Poids : 79 Kg ; Cheveux noir et frisés ; Yeux noirs ; Age : 120 ans ; Alignement : Chaos (Hashut).

Trait distinctif : Œil gauche manquant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	64	32	5	5	11	43	2	31	65	43	74	66	28

Compétences : Arme de Spécialisation : deux mains, fouet ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation (Grand Taurus) ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret : Jargon des Batailles des Nains du Chaos ; Langue Etrangère : Slave ; Métallurgie.

Possessions : Chemise de maille à manche (1PA bras/corps), Jambières de maille (1PA jambes), Grand chapeau (1PA tête), Bouclier (1PA partout), Épée, Fouet, 4 paires de menottes, Corde (10m).

Détails personnels : Khaduk est un esclavagiste parfaitement mauvais et sadique, qui incarne sa race. Il prend bien trop de plaisir dans la douleur et la souffrance de ses prisonniers. Le chien Humain, Sergei, a été trouvé, et il a aidé à la réputation de Khaduk pour la qualité des esclaves qu'il prend. Il y a une conséquence malheureuse à la célébrité croissante de Khaduk. La jalousie à Zharr Naggrund a entraîné l'assignation d'un Prêtre-Sorcier ayant le vent en poupe à sa troupe guerrière. Le Nain du Chaos utilisateur de magie est ambitieux, et une menace croissante pour le commandement de Khaduk. Par conséquent, Khaduk ne serait pas trop contrarié si Zadolek rencontrait une mort désagréable et douloureuse.

Zadolek Défense Aiguisée, Prêtre-Sorcier niv.2, ex-Apprenti Prêtre-Sorcier.

Taille : 1,37m ; Poids : 74 Kg ; Cheveux noir et frisés ; Yeux noirs ; Age : 84 ans ; Alignement : Chaos (Hashut).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	31	4	5	10	44	1	31	69	54	63	75	19

Compétences : Alphabétisation (Khazalid) ; Connaissance des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Eloquence ; Equitation (Taurus) ; Identification des morts-vivants ; Incantation : cléricale niv.1-2, mineure ; Langue Etrangère : Ghàzhakh, Harghàzhakh, Reikspiel) ; Langue Hermétique : Magikane Élémentaire, Magikane ; Méditation ; Métallurgie ; Orientation ; Piégeage ; Préparation de Poison ; Reconnaissance des Pièges ; Sens de la Magie ; Technologie ; Théologie (pour ce qui concerne Hashut et son ennemi mortel, Khorne, seulement) ; Travail du Bois ; Travail du Métal.

Points de Magie : 23

Sorts : [Mineure] Malédiction, Luminescence, Flammerole, Son, Zone de chaleur.

[Bataille 1] Boule de feu, Main de fer ; [Élémentaire 1] Assaut de pierre, Eclair aveuglant ; [Culte 1] Flaque de magma.

[Bataille 2] Duel mental, Vol des pouvoirs magiques ; [Elémentaire 2] Incendie, Résistance au feu ; [Culte 2] Poing de feu.
Possessions : Tunique rouge flamme, Chemise de maille à manche (1PA bras/corps), Jambières de maille (1PA jambes), Grand chapeau stylisé (1PA tête), Epée, Bâton, Porte drapeau avec le symbole d'Hashut, et sac de composants de sorts.
Détails personnels : Zadolek est un prêtre-sorcier ayant de l'avenir. Son chef de clan l'a reconnu en lui demandant de découvrir le secret du succès de Khaduk pour se procurer des esclaves. Zadolek suppose que cela signifie aussi qu'il a les mains libres pour chercher à provoquer la chute de Khaduk, ce qui aura le bénéfice supplémentaire d'aider à sa propre ascension vers le pouvoir. Le prêtre-sorcier attend simplement une occasion de hâter le destin de Khaduk.

10 Guerriers Nains du Chaos, (Soldats).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	31	3	4	9	31	2	21	59	29	49	49	19

Compétences : Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Batailles des Nains du Chaos.

Possessions : Chemise de maille à manches (1PA corps/bras), Jambières de maille (1PA jambes), Grand chapeau (1PA tête), Bouclier (1PA partout), Epée, Arbalète (32/64/300, FE4) et munitions, 2 paires de menottes.

Passage de relais :

Ketil Maindefer, Capitaine Mercenaire, ex-Noble, ex-Apprenti Artisan, ex-Artisan (Forgeron), ex-Chasseur, ex-Montagnard, ex-Soldat, ex-Sergent Mercenaire.

Taille : 1,50m ; Poids : 85 Kg ; Cheveux bruns ; Yeux marrons ; Age : 86 ans ; Alignement : Neutre (Grungni).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	74	53	5	6	13	43	3	44	96	42	85	64	42

Compétences : Alphabétisation (Khazalid et Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : tromblon, articulé, deux mains ; Bagarre ; Camouflage Rural ; Charisme ; Chance ; Chasse ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Eloquence ; Endurance à l'Alcool ; Escalade ; Esquive ; Etiquette ; Exploitation Minière ; Héraldique (Nains) ; Jeu ; Langage Secret : Jargon des Batailles Nains, Guilde (Forgeron), Forestier ; Métallurgie ; Orientation ; Pictographie : Artisan, Montagnard ; Pistage ; Sens de la Magie ; Sens de la Répartie ; Ski ; Travail du Métal.

Possessions : Chemise de maille à manche (1PA bras/corps), Heaume (1Pa tête), Bouclier (1PA partout), Hache avec Rune de Puissance (double la F du possesseur quand il attaque les créatures avec une E supérieure à la sienne) et de Frappe (ajoute 1d4 B), Arbalète (32/64/300 FE4) et munitions, Sac à dos et Duvet.

Détails personnels : Comme le Prince Ulthar de la célèbre Compagnie du Dragon, Ketil Maindefer est l'un de ces 'Jeunes Commandants' qui ont entrepris une approche 'différente' de la guerre contre les Peaux-Vertes, par rapport à leurs ancêtres. Ketil préconise de porter la guerre chez les ennemis. Avec cette philosophie, Ketil conduit sa Compagnie des Portemort dans les montagnes pendant des mois, et pendant ce temps ils chassent et prennent en embuscade les bandes guerrières d'Orcs (ainsi que celles des autres races ennemies des Nains) et détruisent leurs communautés. Il s'agit essentiellement d'une guérilla à petite échelle, où la pitié n'a pas sa place.

Mundri Heaumargent, Prêtre niv.2, ex-Soldat, ex-Initié.

Taille : 1,45m ; Poids : 79 Kg ; Cheveux bruns ; Yeux noisette ; Age : 94 ans ; Alignement : Neutre (Gazul).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	31	4	5	10	44	2	32	65	43	66	74	33

Compétences : Alphabétisation (Khazalid et Reikspiel) ; Bagarre ; Connaissances : Parchemins, Runes ; Coups Puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Esquive ; Exploitation Minière ; Identification des morts-vivants ; Incantation : cléricale 1-2 ; Inscription de Runes (niv.1-2) ; Langage Secret : Jargon des Batailles Nains ; Langue Hermétique : Nains ancien, Magikane élémentaire, Néromantique, Magikane ; Législation (Nains) ; Méditation ; Métallurgie ; Pathologie ; Sens de la Magie ; Théologie ; Traumatologie ; Travail du Métal.

Points de Magie : 17

Sorts/Rituels :

[Bataille 1] Soins des blessures légères, Détection de la magie, Immunité aux poisons ; [Néromantique 1] Destruction de mort-vivants ; [Culte 1] Rite funéraire, Funérailles anonymes.

[Bataille 2] Duel mental, Zone de sanctuaire ; [Culte 2] Exorcisme, Vengeance.

Runes :

1] Détection de l'ennemi, Rétablissement. [2] Alarme, Fermeture, Ouverture.

Possessions : Epée, Arbalète (32/64/300 FE4) et munitions, Robes noires à bordure rouge et rune de Gazul brochée sur la poitrine, Sac à dos et Duvet.

Détails personnels : Comme d'autres prêtres de Gazul, Mundri a choisi d'accompagner une troupe militaire sur le terrain. Sa tâche principale consiste à aider à débarrasser le domaine de Karaz Ankor du fléau des morts-vivants, à fournir de l'aide aux Nains blessés, et à administrer les derniers sacrements à ceux qui ont périés. Mundri est endurci par les batailles, et il n'hésitera pas à prendre les armes contre les ennemis des Nains. Il a aussi passé du temps parmi les expatriés Nains, et sait qu'ils sont fidèles (bien qu'un peu excentriques) aux Dieux Ancestraux des Nains. D'un certain point de vue, Mundri préfère la vie avec la Compagnie des Portemorts à l'existence ennuyeuse qui l'attend quand il rentrera finalement au temple de Karak Kadrin.

20 Guerriers Nains Impériaux, (Soldats de la Compagnie des Portemorts).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	31	3	4	9	31	2	21	59	29	49	49	19

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Exploitation Minières ; Langage Secret : Jargon des Batailles des Nains ; Métallurgie.

Possessions : Chemise de maille à manches (1PA corps/bras), Heaume (1PA tête), Bouclier (1PA partout), Hache, Arbalète (32/64/300, FE4) et munitions, Sac à dos et duvet.

2 Eclaireurs Nains Impériaux, (ex-Chasseurs, ex-Montagnards).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	45	4	5	13	43	2	35	61	43	64	61	22

Compétences : Arme de Spécialisation : Arquebuse ; Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Escalade ; Langage Secret : Forestier ; Orientation ; Pictographie : Eclaireur, Forestier, Montagnard ; Pistage ; Ski ; Soins des Animaux.

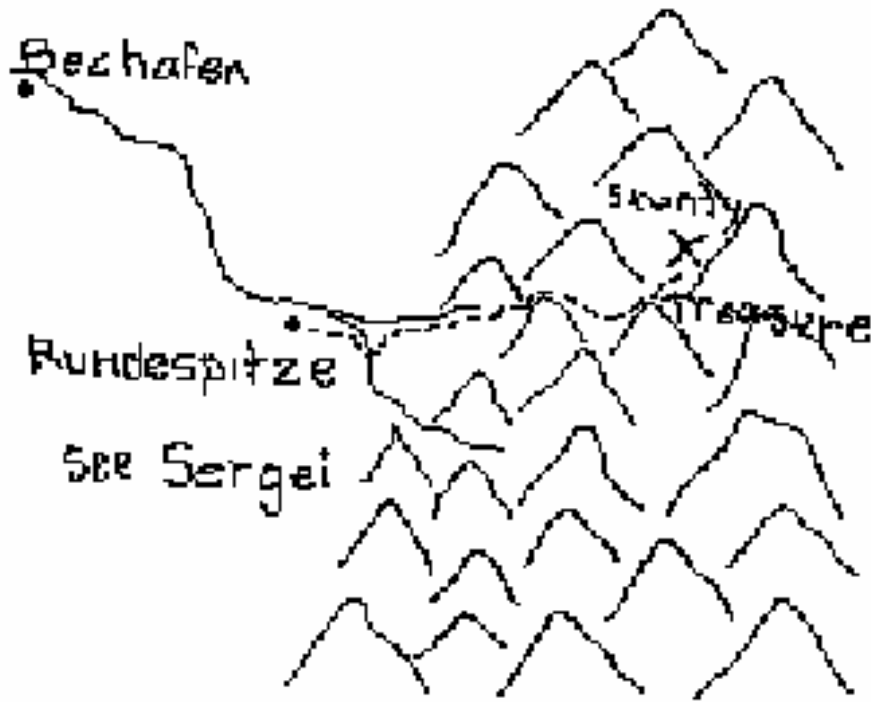
Possessions : Chemise de maille à manches (1PA corps/bras), Bouclier (1PA partout), Hache, Arquebuse (30/60/300, FE4) et munitions, Sac à dos et duvet.

Annexes 2 : Points d'expérience.

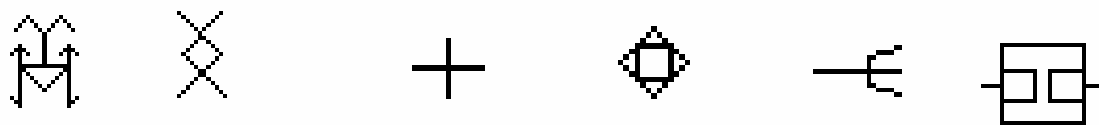
Les points d'expérience fournis ici ne représentent rien de plus qu'une suggestion à destination du MJ pour indiquer le niveau de récompense des joueurs. Elles sont relativement modestes, afin de faire en sorte que l'avancement soit quelque chose qui nécessite du temps et des efforts.

PEX	Motif
10-20	Rôleplay
5	Coopérer avec les Patrouilleurs Ruraux
10	Trouver l'anneau Nain dans la communauté agricole en ruine
5	Obtenir un abri pour de la pluie
5	Vaincre les Ogres
5	Repousser le Griffon
10	Trouver les traces au pied des escaliers
5	Réaliser que les traces vont dans le sens des conclusions de Sergei
10	Remarquer que le plateau a été nettoyé de ses traces
10	Commencer à avoir des soupçons sur Sergei
10	Administrer de l'aide à Skalf Largepelle
10	Apprendre la présence de Nains du Chaos de la part de Skalf
5	Découvrir le tunnel secret à partir du parchemin runique
15	Trouver l'épée runique dissimulée avec la cadavre de Nain dans la chambre secrète.
5	Trouver le tunnel secret dans la brasserie
15	Vaincre la bande d'esclavagistes Nains du Chaos
10	Eviter un conflit armé avec les Nains impériaux

Annexes 3 : Documents.



Document 1



Document 2

