

Chroniques de Mag Nemed



Chapitre 3 **Le Cor de la Destruction**

Christophe « BJ » BREYSSE

PRESENTATION

INTRODUCTION

Ce scénario est le troisième chapitre des Chroniques de Mag Nemed. Il a été écrit pour le tournoi de jeux de rôles du Festival International des Jeux (FIJ) de Cannes 2010. Le 1^o épisode a été joué lors du FIJ 2009. Le second scénario a été joué lors de la convention 2009 du Club Calliopé à Vence (06).

Il est relativement linéaire dans le sens où il est prévu pour être joué dans un temps très court dans le cadre d'une initiation. Il sera donc nécessaire de favoriser les descriptions et les échanges sociaux avec les PnJs pour lui donner plus de couleur.

HISTORIQUE

Dans le nord du continent, aux limites des froides terres inhospitalières septentrionales, se trouve la tribu Mag Nemed. Autrefois, Mag Nemed était le nom d'une puissante cité éladrine située à la frontière entre le monde des fées et le monde des mortels. Un long conflit territorial opposa ses seigneurs à une tribu barbare d'humains qui avaient été repoussés dans le nord suite à la violente expansion de l'Empire Lunaire. Aucun des deux camps ne réussit à chasser l'autre, mais au cours des années, ils s'affaiblirent mutuellement. Des Fomoriens les attaquèrent alors, d'abord en s'arrangeant pour que leurs attaques soient attribuées au camp ennemi, puis de façon ouverte. Nobles et barbares ne durent leur survie qu'à l'improbable alliance qu'ils réussirent à fonder sur le respect guerrier né entre eux au fil des combats. Ils réussirent à repousser la menace Fomorian mais pas avant que la cité féerique n'ait été rasée.

Plutôt que de déguerpir et de disparaître, les survivants préférèrent pérenniser leur alliance en devenant une seule tribu, dont les traditions mélangent les héritages des deux peuples. La tribu de Mag Nemed compte aujourd'hui des humains, des éladrins et un nombre conséquent de demi-elfes nés de leur union. Bien que l'ancienne cité soit en ruine et peuplée de créatures monstrueuses, la tribu s'est sédentarisée au contact des éladrins. Ses membres vivent dans des villages fortifiés bâtis aux sommets de collines, disposés de façon circulaire autour des ruines de Mag Nemed. Des expéditions y sont régulièrement organisées pour récupérer d'anciens trésors.

L'influence éladrine est aussi perceptible chez les guerriers de la tribu, que ce soit dans leur style de combat plus rigoureux ou dans leur tendance à utiliser des armures ouvragées. Autrefois constituée essentiellement de barbares, on trouve plus de maîtres de guerre et de guerriers en son sein. Naturellement la tribu compte un nombre important de sorciers ayant passé des pactes avec les anciennes puissances féeriques, la plupart étant des éladrins.

Au sud se trouve le décadent Empire Lunaire qui, après quelques siècles d'expansion rapide et puissante, s'enferme peu à peu dans une période de récession

militaire, philosophique et politique. L'empereur Siméon IV vient de mourir, il s'est bêtement noyé dans son bain en essayant de se soulager d'un noyau d'olive qu'il avait avalé de travers, et son cousin Lodacre II lui succède non sans avoir, selon les rumeurs, grassement payé les sénateurs corrompus pour obtenir leur soutien. A la limite de l'implosion et menacé par des voisins de plus en plus audacieux, l'Empire vit ses dernières heures.

A l'est se trouve la Magiocratie Solaire. Pour des raisons que seuls les sages et les mages comprennent, les terres en question sont un paradis pour les utilisateurs de magie car elles en facilitent l'utilisation. C'est tout naturellement que la plupart de ses habitants ont développé des dons en rapport et qu'un gouvernement de mages s'est imposé. Là où le bas blesse c'est que les mages sont assez orgueilleux et intolérants. Ils considèrent que les non mages sont inférieurs et doivent être considérés comme tels. Depuis quelques décennies la Magiocratie devient de plus en plus active dans ce sens, n'hésitant pas à déplacer voire bannir les populations de non mages ou refusant l'ordre établi.

Au sud-est la Théocratie Céleste sort d'une longue période d'autarcie pendant laquelle de nombreuses guerres civiles et religieuses l'ont mis à mal. Aujourd'hui un ordre nouveau émerge, avec un Dieu officiel considéré comme universel et des prétentions expansionnistes sur les terres délaissées de l'Empire Solaire. Les Théocrates estiment que leur Dieu est le seul et unique, les autres divinités ne pouvant être, au choix, que des facettes de leur Dieu ou bien de ses Anges les plus haut placés dans la hiérarchie céleste. Pour le moment la Théocratie Céleste est relativement calme, le Théocrate Hokugash entreprend d'en consolider les fondations. Mais sous peu elle pourrait se réveiller brutalement pour démontrer au monde le bien fondé de son credo.

LES PLANS SECRETS DE LA MAGIOCRATIE

Cachés derrière le Cercle Intérieur d'Archimages qui dirige la Magiocratie se trouvent des sorciers Tieffelins. Ils ont passé un pacte avec des puissances infernales et veulent rétablir le grand empire de Bael Thurán. Agissant comme des éminences grises, disposant de nombreux moyens de pression, ils avancent leurs pièces les unes après les autres. Pour des raisons historiques bien connues, les Drakéides ont, les premiers, fait les frais du plan des Magiocrates Ténébreux. En effet, ne voulant risquer de se retrouver opposés aux descendants de ceux qui, naguère, avaient créé l'Empire d'Arkhosia et avaient entraîné la chute de Bael Thurán, ils ont décidé de mener secrètement une campagne d'élimination des Drakéides. Le peuple de Skarzol en a fait les frais. Les Magiocrates savent très bien que l'ancienne cité Eladrine de Mag Nemed renferme des trésors précieux et magiques qui favoriseront la montée de leur puissance. Plusieurs expéditions sont déjà parties mais jusqu'à maintenant aucune n'est revenue.

Chroniques de Mag Nemed

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Ilbéric, Gunwald, Lonefin, Adunael et Skarzol sont arrivés à la fin de l'adolescence. Ils ont pénétré dans l'ancienne citée Eladrine de Mag Nemed pour participer à leur Rite de Passage. C'est une épreuve grâce à laquelle ils devaient devenir des adultes reconnus. Pendant leur recherche du lieu de l'épreuve ils ont affronté une âme-en-peine. Enfin arrivés ils ont résolu une énigme et ont rencontré trois êtres Féériques, des Faeryls. Ils ont prêté un serment ancien, comme leurs parents avant eux, d'alliance et d'entraide mutuelle avec les trois derniers représentants de cette race. En récompense ils ont reçu chacun un objet magique. A peine sortis ils ont été attaqués par des malandrins qui, justement, les cherchaient. Après s'être débarrassés d'eux ils sont retournés au village et n'ont retrouvé que des ruines fumantes. Avant de mourir un survivant prévint Gunwald "qu'ils" étaient à sa recherche et qu'il devait rencontrer le sage de la montagne.

En chemin pour celle-ci nos héros ont rencontré des réfugiés se rendant à Karzhal pour fuir Valinus Claubert le commandant des mercenaires Impériaux. Obligés de se réfugier dans une grande forêt pour échapper à une patrouille impériale volante, ils ont rencontré des elfes sauvages membres de la mystérieuse tribu de la "Chasse Sauvage". Après avoir passé du temps avec nos héros, les elfes ont décidé d'en faire leurs proies pour leur propre chasse sauvage. Après une course poursuite dans la forêt et un combat décisif les héros ont réussi à fuir leurs chasseurs. A l'occasion de la défense d'un fortin nain contre des assaillants orques, nos héros ont appris que la Magiocratie Solaire chassait tous les indigents de ses terres, d'où les importantes migrations gobelinoïdes rendant les montagnes dangereuses. En prenant un raccourci pour atteindre le Sage, nos héros ont découvert, sans pour autant réussir à l'ouvrir, une mystérieuse porte ornée d'étranges symboles. Une monstrueuse araignée en a profité pour les attaquer. Débarrassés d'elle ils ont atteint le Sage qui leur a posé une énigme. Après sa résolution, il a accepté de leur dévoiler un secret.

Gunwald n'est autre que l'héritier bâtard de l'empereur Siméon IV. En effet, 17 ans plus tôt ce dernier avait mené une campagne militaire contre les tribus barbares du nord de l'Empire. Il voulait ainsi faire quelques exemples politiques et surtout "perdre" pendant la campagne quelques sénateurs adversaires politiques. Lors d'un raid les troupes de l'empereur ont capturé des prisonniers dont la fille d'un maître de guerre barbare réputé. Une idylle naquit entre eux mais les sénateurs présents comprirent qu'il y avait là un grand danger pour l'avenir de l'Empire. Ils essayèrent d'empoisonner la jeune fille, sans y parvenir, puis réussirent à convaincre Siméon d'abandonner cette folle aventure, ce qu'il fit. Mais il l'avait mise enceinte.

Des espions des sénateurs, resté en arrière pour vérifier ce genre de choses, entreprirent de se débarrasser de l'héritier né de cette union. Ils réussirent à tuer la fille mais l'enfant fut sauvé par son grand-père. Il le confia à

un ami, jeune chef de village, qui reconnu l'enfant et entreprit de l'éduquer tout en lui cachant la vérité. Les quelques tentatives d'assassinat suivantes furent interceptées mais avec le temps elles se firent rares. Plus de quinze années après, le jeune bâtard est devenu un beau jeune homme plein de vie, ignorant de son héritage. Malheureusement, dans l'Empire, Siméon IV est mort, assassiné par son cousin. Celui-ci a alors appris l'existence de l'héritier légitime. Il a décidé de tout mettre en œuvre pour l'éliminer en envoyant Valinus Claubert et sa troupe de mercenaires sanguinaires.

Mais un danger plus grand menace la tribu de Mag Nemed. Le Sage leur dévoile que la Magiocratie suit d'obscur plans que ses pouvoirs ne lui permettent pas de voir. Il sait qu'un groupe de pillards est parti pour l'ancienne citée pour rechercher le Cor de Destruction. C'est le destin de nos héros que de les empêcher de le retrouver. Peut-être que les anciens de la tribu, réunis à Karzhal en savent plus.

SYNOPSIS

Nos héros prennent la direction de Karzhal. Ils doivent éviter la compagnie de mercenaires qui se déplace vers la même direction. Ils se rendent compte qu'ils sont bien plus nombreux, armés et entraînés.

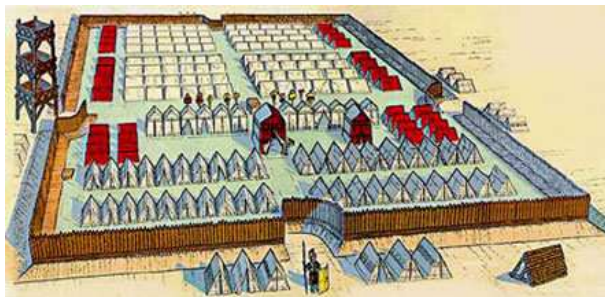
A Karzhal ils réalisent que les clans sont totalement désunis sur la marche à suivre. Les quelques survivants de leur clan rentrent même dans un conflit de succession pour savoir qui, de Gunwald ou d'Ilbéric, va accéder à la fonction de chef de village. Un sage leur apprendra que le Cor de la Destruction est un artefact très dangereux caché et protégé dans un ancien temple Féérique de Mag Nemed. Il leur donne la localisation approximative.

Arrivés à la cité de Mag Nemed ils doivent affronter les dangers de celle-ci. Lorsqu'ils trouvent le temple ils réalisent qu'ils ne peuvent emprunter l'entrée principale gardée mais l'aide inespérée d'un Faeryl leur permet d'y accéder par un passage secret. A l'intérieur ils devront affronter les pièges du temple et les pillards pour finalement se retrouver face à un Tieffelin maléfique et son mignon infernal. Enfin en possession du Cor de la Destruction ils pourront retourner à Karzhal qui est assiégée et en mauvaise posture. L'utilisation de l'artefact donnera la victoire à la tribu de Mag Nemed.

Cette première partie de la campagne se termine lorsque Ilbéric est reconnu chef du clan. Gunwald décide de se rendre dans l'Empire pour en savoir plus sur ses origines. Lonefin part chercher la mythique forêt de la "Chasse Sauvage". Adunael s'intéresse plus aux Faeryls et aux moyens de les aider à survivre. Enfin Skarzol part dans les montagnes à la recherche d'autres communautés Drakéïdes pour les ramener à Mag Nemed.

DEROULEMENT

L'ARMEE DE MERCENAIRES



Après plusieurs jours de marche vous sortez enfin des montagnes. Le Sage vous a indiqué un chemin plus direct que celui que vous aviez pris pour le rejoindre, vous permettant par la même d'éviter des patrouilles d'orques et de gobelins. C'est avec plaisir que vous retrouvez les grandes plaines, territoires de la tribu de Mag Nemed.

Vous prenez la direction de la forteresse de Karzhal. Autrefois construite, puis abandonnée, par les nains, elle est devenue un haut lieu politique pour la tribu et surtout le dernier rempart contre l'invasion Impériale. Là bas les chefs et guerriers valeureux de tous les villages doivent certainement se réunir et décider d'une contre offensive qui va bouter les Impériaux hors des Terres Claniques du Nord, vos terres.

Un matin Lonefin revient d'une mission d'éclaireur avec d'inquiétantes nouvelles. Une grosse légion Impériale, constituée de plusieurs milliers d'hommes, est en marche pour la forteresse. Vu la taille de l'armée, elle mettra encore deux semaines pour l'atteindre, bien moins que vous, mais une fois arrivée vous doutez de vaincre face à elle.

Malheureusement l'armée adverse est accompagnée de nombreuses patrouilles qu'il va falloir éviter pour rejoindre la forteresse.

Vous pouvez d'ores et déjà faire jouer le défi de compétences ci-dessous :

Défi de Compétence
EVITER LES PATROUILLES
Mise en place : les Pjs doivent réussir à traverser les lignes ennemies sans se faire repérer. Un échec à ce défi entraîne une rencontre avec une patrouille qui engage les Pjs immédiatement.
Niveau : 4
Complexité : 1 (4 succès avant 2 échecs)
Discrétion : les Pjs repèrent une patrouille au loin et essayent de ne pas être vus. Utilisez la valeur de discrétion du personnage ayant la compétence la plus faible pour effectuer le jet. Les Pjs peuvent utiliser cette compétence tant qu'ils n'échouent pas. En cas d'échec ils sont repérés par une patrouille et doivent décider de la semer ou de la convaincre qu'ils sont des

mercenaires.

Athlétisme : repérés par une patrouille, les Pjs décident de la semer plutôt que de l'engager au combat. Utilisez la valeur de compétence la plus faible des Pjs pour faire le test. En cas de réussite ils pourront reprendre leurs jets de Discrétion mais la difficulté des jets de Discrétion augmente de 5 point à cause des pisteurs lancés à leurs trousses.

Nature : afin de semer les pisteurs qui les traquent les Pjs emploient diverses méthodes sophistiquées pour cacher leurs traces et/ou les embrouiller. Utilisez la compétence la plus forte des Pjs. En cas de réussite les Pjs ne subissent plus le malus de 5 à la difficulté des jets de Discrétion.

Bluff : les Pjs tombent nez à nez avec une patrouille et essayent de se faire passer pour des mercenaires engagés par les Impériaux pour pouvoir passer tranquillement.

En cas d'échec les Pjs tombent sur une patrouille qui engage le combat. Elle est composée de 5 légionnaires. Une fois la rencontre passée les Pjs doivent recommencer le défi de compétence depuis le début jusqu'à ce qu'ils réussissent. Passez alors au chapitre suivant.

Mise en place et tactique : les légionnaires ont l'habitude de rester groupés en une ligne de front. Ils bénéficient ainsi de leur avantage de groupe et peuvent avancer sur l'adversaire pour le repousser implacablement.

Patrouilleur Légionnaire
Soldats niveau 3 – Humanoïde naturel de taille M
Initiative : +5 Sens : Perception +6
Pv : 47 ; péril 23
CA : 18 Vigueur : 16 Réflexes : 15 Volonté : 14
VD : 5
Lance (base; simple ; à volonté) ♦ arme
+10 contre CA ; 1d8+3 dégâts.
Discipline de combat
Le patrouilleur légionnaire bénéficie d'un bonus de +2 à ses Défenses lorsqu'au moins 1 autre patrouilleur légionnaire, conscient et capable d'agir se situe dans une case adjacente.
Alignement : non-aligné
Compétences : --
FOR : 16 (+4) – DEX : 14 (+3) – SAG : 11 (+1)
CON : 15 (+3) – INT : 10 (+1) – CHA : 12 (+2)
Équipement : armure de cuir et lance, 1d6 pc

KARZHAL

Vous avez réussi à passer les lignes ennemies et avez forcé le train pour arriver au plus vite à la forteresse de Karzhal. A peine trois jours se sont écoulés alors que vous atteignez le gigantesque rocher solitaire qui fut creusé il y a de cela des dizaines de siècles par les nains pour y abriter leur forteresse. Depuis les filons se sont taris et la plupart des mineurs sont partis. Quelques irréductibles sont restés et, à l'occasion d'une invasion orque venue de l'Ouest, ont accueillis les tribus et clans des plaines claniques. Une fois les hordes de peaux vertes repoussées, le lieu est devenu un point central dans la politique des clans et les derniers descendants des nains fondateurs se sont éteints.

La tribu de Mag Nemed est divisée en 5 clans, répartis sur des territoires au sein de plusieurs villages. Votre village avait la caractéristique d'être la principale communauté de votre clan puisque son chef, le père d'Ibéric et de Gunwald, était aussi chef du clan des Têtes d'Ivoire. Les quatre autres clans sont les Peaux d'Ebène, dont la caractéristique est d'avoir une peau très sombre, les Marcheurs Carmins, qui n'ont aucun village et sont nomades, les Foncers des Steppes réputés pour leur vitesse et les Arpenteurs Féériques qui ont plus d'Eladrins que les autres clans en leur sein.

A votre arrivée devant la forteresse vous constatez que les choses sont plus graves que vous ne l'imaginiez. Les réfugiés viennent de toutes les Terres Claniques et s'entassent dans ce dernier havre de sécurité. A l'entrée vous vous faites connaître et immédiatement êtes menés auprès des chefs de clans qui sont en grande discussion.

Vous montez au plus haut du donjon principal, collé à la falaise, et entendez les cris et disputes des chefs de clans. A votre entrée ils font silence. Vous reconnaissez en premier lieu Eolidys, un grand et fier Eladrin portant une lourde robe brodée de couleurs vives. Il dirige les Arpenteurs Féériques. A son côté Beldorn, chef des Peaux d'Ebène, se tient bien droit et lance vers vous un regard dur et perçant. Enfin Dyladoria, femme chef des Foncers des Steppes est assise à l'opposé de la porte d'entrée et garde un visage crispé par la colère.

On vous apprend vite que personne n'a de nouvelle des Marcheurs Carmins, mais on vous fait comprendre qu'une récente dispute avec les Foncers des Steppes a entamé leur orgueil et qu'il se pourrait qu'ils ne viennent pas au rendez-vous. Il n'y a donc que trois chefs de clans présents.

On vous demande alors de conter votre récit.

Une fois que les **Pjs** auront terminé de raconter leur histoire, lisez la suite. Notez que si les Pjs ont mentionné le **Sage** et le **Cor de la Destruction**, les chefs de clans ignoreront leurs dires sous le prétexte que l'un est un fou et l'autre une légende. Notez aussi qu'ils ne croiront pas l'histoire selon laquelle **Gunwald** serait la raison de l'invasion impériale.

Les trois chefs de clan ont écouté vos dires avec une attention redoublée à chaque fois que vous mentionniez les légions impériales. Ils vous demandent alors de vous retirer afin qu'ils puissent décider d'un plan de bataille.

Gunwald et **Ibéric** pourraient revendiquer leur statut afin d'être présent lors de l'élaboration du plan, les chefs de clan rétorqueront qu'il faut pour ça une cérémonie et que personne n'a le temps pour ce genre de futilité alors que le danger est à leurs portes.

CONFLIT DE SUCCESSION

Dans la soirée **Gunwald** et **Ibéric** sont, chacun de leur côté, accaparés par des membres de leur clan. Il s'agit de partisans qui souhaitent voir leur champion devenir le nouveau chef de clan. Ils poussent chacun des Pjs à revendiquer officiellement la place qui lui est dû, même s'il faut en passer par le **Korv'Eragh**, le combat rituel de succession. Si jamais la situation dégénère au point que les deux Pjs en viennent à se défier mutuellement en invoquant cette tradition, un vieux membre du clan ramènera tout le monde à la raison, indiquant que c'est pour faire couler le sang des Impériaux qu'il faudra suer, pas pour des querelles que l'on pourra résoudre plus tard.

C'est ce même vieux personnage, demi elfe nommé **Quwarain**, qui renseignera les Pjs sur le **Cor de la Destruction**. Que ce soit parce qu'ils auront questionné à droite et à gauche à ce sujet ou qu'ils l'aient mentionné dans leur compte-rendu aux chefs de clans, **Quwarain** aura bien compris que les **Pjs** s'y intéressent et qu'il y a là un véritable espoir contre les Légions Impériales. Il les recevra dans une salle éloignée et abandonnée de la forteresse pour leur parler du **Cor**...

Quwarain vous entraîne à l'écart des oreilles indiscretes, dans une salle éloignée et abandonnée. Là il vous montre, à la lueur de vos torches, des gravures sur les murs représentant une armée mise en déroute par un nain utilisant un cor. Quwarain vous explique que le Cor de la Destruction fut autrefois forgé et enchanté par les nains pour mener leurs batailles contre les goblinoides.

Lorsque les Eladrins de Mag Nemed se rendirent compte que les Fomoriens entretenaient leur guerre contre les clans barbares des steppes, ils demandèrent l'aide des nains. Mais ces derniers étaient déjà bien faibles dans le nord. Ils acceptèrent de prêter le Cor de la Destruction et envoyèrent une petite troupe jusqu'à la cité de Mag Nemed.

Lorsqu'ils arrivèrent sur place le plus fort du conflit avait commencé. Les Fomoriens s'étaient révélés et, accompagnés de leurs serviteurs ogres, géants et esprits féériques corrompus, ils prenaient d'assaut la ville de l'intérieur. La troupe de fiers guerriers nains réussit à atteindre le roi Eladrin qui souffla dans le Cor et détruisit une grosse partie de l'armée ennemie. Malheureusement son château s'effondra et tous moururent.

Le Cor fut enterré sous les décombres et la légende raconte qu'il attend toujours qu'on vienne le chercher. Mais il est protégé par les esprits de ses gardiens nains qui n'ont put trouver le repos.

A ce moment là une voie retentit : « la légende n'est pas totalement vraie, si vous cherchez dans les ruines du palais vous ne le retrouverez pas ! » Tous se retournent pour voir entrer Eolidys, chef des Arpenteurs Féeriques. Il précise alors que quelques nuits avant votre arrivée il a reçu la visite en rêve d'un Faeryl. Celui-ci lui a ordonné de vous aider dans votre quête, aussi folle soit-elle. Aussi le voilà pour restaurer la vérité. Le Cor a bien été enseveli sous les décombres du palais mais la reine, présente aux côtés du roi et qui était une sorcière puissante, avait tissé des charmes protecteurs qui protégèrent le couple et l'objet.

Terrifiés par cet artefact de destruction et des conséquences pour la cité, le couple royal décida de ne plus l'utiliser jusqu'à la fin de la guerre. Ils le mirent en lieu sûr, protégé par les nains qui l'avaient amené. Malheureusement le conflit a englobé toute la cité pour finalement la détruire.

Le temple féerique où se trouve le Cor de Destruction est toujours là et je vous indiquerai comment vous y rendre.

Les Pjs ont les informations nécessaires pour retrouver le Cor de la Destruction.

LE TEMPLE FEERIQUE – EXTERIEUR

Vous êtes partis dans le plus grand secret de la forteresse pour rejoindre Mag Nemed. Après avoir franchi les lignes ennemies, vous avez rallié l'antique cité et avez enfin pénétré ses faubourgs en ruine. Votre sagacité vous a permis d'éviter quelques malheureuses rencontres et finalement vous êtes arrivés devant le temple féerique. Mais une mauvaise surprise vous y attend. Quelques chevaux, des chariots et une dizaine d'hommes en arme campent devant tout en montant la garde. Ils n'ont pas d'uniforme de légionnaire et vous imaginez sans peine que vous êtes en présence des pillards dont le Sage parlait.

Laissez les Pjs échafauder quelques plans et tactiques pour entrer dans le temple puis poursuivez...

Vous êtes en grande discussion lorsque soudain Adunael se fige et entre dans une sorte de transe éveillée. Il se lève et, tout en restant discret vis à vis des sentinelles ennemies, il entreprend de faire le tour du temple. Arrivé hors de vue de vos adversaires il prend la direction de l'édifice en ruine au niveau d'une statue qui émerge du mur. Elle représente une créature femelle, sorte d'animal humanoïde, croisement improbable entre un loup et un Eladrin. Il se place devant elle et entreprend de la caresser en divers endroits tout en récitant quelques paroles dans une langue aux accents féeriques. Quelques minutes plus tard un passage secret s'ouvre devant vous.

Adunael reprend ses esprits. Il prétend alors qu'un Faeryl l'a guidé pour trouver cette entrée secrète.

Vous suivez un passage étroit qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre pendant quelques minutes avant de déboucher sur une grande salle à colonnades. Sur les murs sont gravées et peintes des fresques relatant l'alliance entre les Eladrins et la Cour Féerique des Faeryls.

LE TEMPLE FEERIQUE – INTERIEUR

Alors que vous êtes tous entrés le passage se ferme, vous laissant enfermés dans cette pièce. Vous recherchez vainement une porte de sortie sans succès. C'est alors qu'un froid glacial s'installe dans la pièce. Des formes blanches commencent à apparaître autour de vous, elles vous encerclent, il y en a une dizaine. Rapidement elles prennent consistance. Ce sont une dizaine de nains lourdement armés qui vous regardent avec hargne, l'arme au poing et bien décidés à en découdre.

« Il n'est nul repos pour les gardiens. Vous allez rejoindre vos ancêtres vils profanateurs. »

Les Pjs peuvent essayer de convaincre les esprits des nains qu'ils ne sont pas des profanateurs et qu'ils ont besoin du Cor de la Destruction. S'ils échouent, ou n'essayent même pas, ils devront livrer un combat contre les nains.

Défi de Compétence

CONVAINCRE LES ESPRITS DES NAINS

Mise en place : les Pjs doivent réussir à convaincre les esprits des nains qui gardent le Cor qu'ils sont dignes de venir le chercher.

Niveau : 4

Complexité : 1 (4 succès avant 2 échecs)

Histoire : ils utilisent leurs connaissances des événements historiques liés au Cor pour démontrer qu'ils sont dignes d'y avoir accès.

Bluff : ils essaient de mentir aux nains en leur racontant des histoires.

Diplomatie : ils essaient de convaincre les nains en leur expliquant quelle est la situation actuelle et en quoi leur confier le Cor permettra de sauver leur peuple.

En cas d'échec des négociations le combat s'engage.

Mise en place et tactique : les nains entourent les Pjs, ils tachent de donner à tour de rôle des coups de bouclier afin de repousser leurs ennemis voire les jeter à terre et ainsi faire bénéficier leurs alliés d'un avantage de combat.



Gardien Nain

Soldat niveau 3 – Humanoïde naturel de taille M

Initiative : +4 **Sens** : Perception +4, vision nocturne

Pv : 48, **péril** : 24

CA : 21 **Vigueur** : 16 **Réflexes** : 13 **Volonté** : 15

VD : 5

Marteau de guerre (base; simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA ; 1d10 + 2 dégâts.

Coup de bouclier (mineure, recharge 5/6) ♦ arme

+7 contre Vigueur ; 2d6 + 2 dégâts, et la cible se retrouve à terre ou est poussée d'une case (au choix du gardien nain).

Alignement : non-aligné

Compétences : Endurance + 5

FOR : 17 (+4) – **DEX** : 10 (+1) – **SAG** : 14 (+2)

CON : 16 (+4) – **INT** : 11 (+1) – **CHA** : 12 (+2)

Equipement : harnois, bouclier lourd, marteau de guerre.

Au moment où les Pjs arrivent à vaincre ou convaincre les nains :

Les guerriers nains, esprits des gardiens d'antan, disparaissent dans un flash de lumière aveuglant. Une voix résonne dans votre tête : « L'histoire est faite par les vainqueurs, elle n'a que faire de la Vérité. » Vous vous retrouvez dans la pièce vide.

Pour trouver la sortie il faut inspecter les fresques. Si l'un des Pjs vous dit qu'il cherche dans celles-ci un détail qui cloche avec l'histoire qu'il a apprise, ou en cas de réussite d'un jet d'**Histoire FD 15**, il découvre un pan entier qui ne correspond à rien. Convaincu de cette erreur le Pj peut traverser le mur qui se révèle être une illusion.

COMBAT AVEC LES PILLARDS

Le pan de mur cachait un passage menant à une lourde double porte ornementée qui est déjà entre ouverte. Vous jetez un regard à l'intérieur et découvrez une gigantesque salle au centre de la quelle le Cor de la Destruction est posé sur un autel. Un tieffelin, quatre gardes lourdement armés et une créature humanoïde à l'aspect diabolique se trouvent devant l'objet, prêts à s'en emparer.



Pillard Tieffelin

Artilleur niveau 5 – Humanoïde naturel de taille M

Initiative : +8 **Sens** : Perception +6, vision nocturne

Pv : 54 ; **péril** 27

CA : 19 **Vigueur** : 16 **Réflexes** : 17 **Volonté** : 17

VD : 6

Dague (base; simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA (+10 si cible en péril) ; 1d4 + 2 dégâts.

Projectile enflammé (simple ; à volonté) ♦ feu

Distance 10 ; +8 contre Réflexes (+9 si cible en péril) ; 1d6 + 5 dégâts psychiques puis 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Alignement : mauvais

Compétences : Bluff +15, Discrétion +15

FOR : 15 (+4) – **DEX** : 20 (+7) – **SAG** : 16 (+5)

CON : 18 (+6) – **INT** : 13 (+3) – **CHA** : 20 (+7)

Equipement : dague.

Chroniques de Mag Nemed

Mise en place et tactique : dans un premier temps les gardes du corps se précipiteront vers les Pjs pour se faire dépecer comme la bonne chair à canon qu'ils sont, puis le tieffelin et son mignon infernal entrèrent dans la danse.

Garde du corps
Soldats niveau 3 – Humanoïde naturel de taille M
Initiative : +5 Sens : Perception +6
Pv : 47 ; péril 23
CA : 20 Vigueur : 16 Réflexes : 15 Volonté : 14
VD : 5
Epée (base; simple ; à volonté) ♦ arme +10 contre CA ; 1d8+3 dégâts.
Alignement : non-aligné
Compétences : --
FOR : 16 (+4) – DEX : 14 (+3) – SAG : 11 (+1)
CON : 15 (+3) – INT : 10 (+1) – CHA : 12 (+2)
Equipement : armure de mailles, bouclier et épée



Serviteur Fiellon
Niveau 5 – Humanoïde naturel de taille M (fiellon)
Initiative : +8 Sens : Perception +8, vision nocturne
Pv : 56, péril 28
CA : 19 Vigueur : 17 Réflexes : 17 Volonté : 17
Résistance : Feu 15
VD : 4, vol 6 (stationnaire)
Coup (base; simple ; à volonté) +9 contre CA ; 1d6+2 dégâts.
Coup de queue (simple, rencontre, se recharge lorsque

le fiellon utilise son pouvoir de disparition) +10 contre CA ; 1d8+4 dégâts et le fiellon réalise une attaque secondaire contre la même cible ; +7 contre Vigueur ; dégâts de poisons 5 continus et malus de -2 à la Volonté (sauvegarde annule les deux).
Disparition (simple ; à volonté) Le fiellon devient invisible jusqu'à la fin de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'il attaque.
Alignement : mauvais
Compétences : Arcanes +10, Bluff +10, Discrétion +10
FOR : 12 (+3) – DEX : 17 (+5) – SAG : 14 (+4)
CON : 16 (+5) – INT : 16 (+5) – CHA : 16 (+5)

Lorsque le combat est terminé vous pouvez lire ceci :

Vous avez vaincu les pillards venus s'emparer du Cor de la Destruction. C'est une grande victoire mais votre tache ne s'arrête pas là. Vous prenez le Cor avec humilité et respect, c'est alors que la magie, qui maintenait les lieux hors d'atteinte des dommages du temps, s'estompe brusquement. Des fissures commencent à apparaître sur les murs et dans le plafond. Un pan de mur s'effondre, révélant une autre pièce permettant de se rendre à l'extérieur. Vous devez fuir au plus vite pour ne pas être écrasés par le temple qui s'écroule.

Défi de Compétence
FUIR LE TEMPLE QUI S'ECROULE
Mise en place : les Pjs doivent réussir à fuir le temple avant qu'il ne s'écroule sur leur tête. C'est un défi propre à chaque Pj, c'est-à-dire que chacun devra faire son propre jet de compétence et atteindre le nombre de succès requis. En cas d'échec le personnage perd une récupération. S'il n'en a plus il perd ¼ de ses points de vie maximum. Il est possible de s'entre aider. Dans ce cas celui qui aide doit réussir son jet dans la même compétence que celui qui est aidé. Si les deux réussissent alors chacun compte une victoire, si les deux échouent alors un échec est compté pour chacun d'entre eux. Si celui qui aide réussit son jet mais que celui qui est aidé échoue alors son échec est transformé en résultat « neutre » (ni réussite, ni échec), sans conséquence pour les deux personnages.
Niveau : 4
Complexité : 1 (4 succès avant 2 échecs)
Exploration : le personnage met à contribution sa connaissance des lieux clos pour trouver plus vite une sortie.
Athlétisme : le personnage court le plus vite possible.
Acrobatie : le personnage saute et esquive dans tous les sens pour éviter les chutes de pierres et de maçonnerie.

LE SIEGE DE KARZHAL

Vous vous précipitez à l'extérieur de Mag Nemed en direction de la forteresse. A votre arrivée en vue de celle-ci vous constatez que le siège a commencé.

D'énormes catapultes projettent leurs rochers contre les murs tandis que trois tours d'assaut s'en approchent lentement. Les défenseurs font pleuvoir des milliers de flèches enflammées sur l'envahisseur mais celui-ci est innombrable et déterminé.

Evitant quelques patrouilles vous vous placez sur une partie surélevée vous donnant une vue plongeante de la scène. D'un geste lent l'un d'entre vous porte le cor à ses lèvres et lance une unique longue et gutturale note. Le son se propage sur tout le champ de bataille, interrompant chacun. L'un après l'autre les guerriers s'immobilisent et tournent leur attention vers vous. Pendant quelques secondes qui vous paraissent une éternité, le calme s'installe, ne laissant que le bruit léger d'une brise sur l'herbe rase.

Une escouade de légionnaire proche fait mine de vous rejoindre. Soudain, comme un écho, la note revient. Elle est plus longue, plus forte, plus grondante, plus terrifiante. Onde sonore implacable elle progresse sur le champ de bataille, mettant à terre hommes et chevaux, détruisant les machines et sapant le moral.

Profitant de la surprise les assiégés tentent une sortie. Ils taillent dans les rangs des légionnaires avec une fureur déchaînée. Vous réalisez alors que le pouvoir du Cor agit aussi sur eux, décuplant leur force et leur détermination à tuer. Désorganisées les légions essayent de tenir le choc mais cèdent finalement et se débandent dans la peur et la panique. Après une heure de bataille tout est fini.

Voilà, cette première trilogie se termine ici. Aucune autre légion impériale ne sera envoyée après cette débâcle. En effet, outre le manque d'hommes et la peur du Cor de la Destruction, l'annonce de la sécession d'une des provinces de l'Empire a fait momentanément renoncer l'Empereur de poursuivre la campagne dans les Terres Claniques du Nord.

D'autres scénarios vont suivre...