



Viens dans la caravane

lundi 14 septembre 2015, par [Ganshir](#)

Composition de la caravane

- 8 Gardes,
- 20 Paysans dont 5 enfants,
- 5 Chariots,
- 12 Bœufs tractant les chariots,
- Poules, oies, cochons...

Objectif principale

Escorter une caravane du Dharijor aux Tarkesh.

Le trajet

- Départ : Andharr près de Lashmar,
- Arrivée : Askettil,
- Distance moyenne parcourue par jour : 48km (vitesse moyenne : 4 Km/H)
- Distance à parcourir à vol d'oiseau de 680 Km à 725 Km (exactement, à destination du MJ : 694 Km),
- Distance à parcourir au sol : 900 Km à 1 500 Km (1 185 Km),
- Estimation du temps de voyages : 25 jours à 40 jours.
- Monts aux miches, suivre l'étoile d'Axi ;
- Plateau de Covarre jusqu'à l'Arbre Blanc,
- Continuer au Nord jusqu'à la Tour en ruines,
- Prendre à l'Est pour arriver à Askettil.

Le vieux aux cendres

Protagonistes : Naaroh, Orlvah, Aansah et Ordok

Naaroh est un vieux chaman qui a lié son âme à

Nuruh'ah. Il vit les derniers instants de sa vie et souhaite revoir le lieu où il vécu avant de mourir afin d'y être enterré ainsi que les cendres de sa femme Orlvah. Il a su convaincre sa fille Aansah, qui est enceinte, de quitter le Dharijor malgré son mari Ordok lui originaire du pays aux Mille Légions. Naaroh n'a pas confiance en Ordok qu'il suspecte de frapper sa fille. En quittant le Dharijor, Naaroh avait espéré qu'Ordok abandonne sa fille pour qu'elle puisse élever son enfant à venir sans souffrance. Aansah attend son deuxième enfant, elle a perdu le premier suite aux excès de violences que peut avoir son mari lors de ses trop nombreuses soirées alcoolisés. Ordok a été élevé dans une famille et une société violente, c'est la douceur d'Aansah qui l'a pourtant séduit, il regrette la perte de son premier enfant qui aurait été un fils chose qu'il espère avant tout. Il pense (à raison) que l'Urne qui contient les cendres d'Orlvah est un objet rare. Le Dharijorien espère pouvoir la revendre à bon prix. Il ne reste plus beaucoup de richesses à cette famille, ce voyage leur a coûté presque toutes leurs économies.

L'Urne est un artefact qui contient en son fond le véritable Nom d'un Serviteur des Bêtes le Marquis Tofueùfr (cf. supplément sur la Sorcellerie).

Naaroh connaît le Nom de Tofueùfr et l'invoquera en cas de dangers pour lui et sa famille mais cela lui fera perdre ces dernières forces ce qui précipitera sa mort. Il demandera alors aux PJ d'être enterré avec sa femme et l'Urne à l'Arbre Blanc. Ordok demandera aux PJ de la vendre, arguant que ce voyage leurs a coûté toutes leurs économies et « qu'avec le petit qui arrive ça assurera leur avenir . »

Le Chanteur Fou



Une prime a été placée sur la tête du Chanteur Fou. Le chef d'un groupe de Bandits qui détrouse la plupart des caravanes qui passent dans cette région. On ne sait que peu de choses sur cette homme : les quelques témoignages font état de chants étranges entendus par quelques hommes peu de temps avant l'attaque.

La stratégie du Chanteur Fou à l'écharpe rouge : en réalité le Chanteur Fou est un pseudo-démoniste qui s'infiltrer dans les caravanes en se faisant passer pour un simple voyageur. Il invoque alors un démon mineur du nom d'Argéuch'ke (Ekerchuéga) qui se charge d'aller prévenir les hommes du Chanteur Fou. Le démon a la manie de fredonner un air lorsqu'il se déplace d'où le sobriquet que l'on a donné au Bandit. Le groupe actuel se compose de 11 membres.

3 Miliciens P.4

Chance
0000|0000
Bousin-Surin
00000|00000
Machin
00000|00000

3 Brigands P.5

Brak'
000000000|00000
Pikass'
000000000|00000
Jolie Cœur
000000000|00000

3 Archers P.5

Cod'
0000000|00000
Doc'
0000000|00000
Qu'un Œil
00000000|00000

2 Vétérans P.7

Chanteur Fou

0000000000000|0000000
Cap'
0000000000000000|00000

Les survivants

Sur la route les PJ pourront trouver un convoi qui lui aussi fut attaqué par la bande du Chanteur Fou. Il n'y a plus grand chose sur place mais on peut voir que des rescapés ont essayé de survivre quelques temps attendant sans doute des secours : un abri de fortune, quelques herbes et un fagot de bois peuvent être trouvés sur place. Mais plus inquiétant un cadavre d'un homme gît non loin du feu. On peut voire des traces de morsures sur le corps ainsi qu'une blessure un peu moins récente datant de l'attaque du Chanteur Fou. En observant plus longuement on peut voir que des personnes de petite tailles ont tenté de fuir. En remontant la piste on tombera sur le cadavre d'un petit garçon une épée en bois à la main. En continuant il faudra déloger une meute de loups qui attendent près d'un arbre. Une petite fille est bloquée là depuis quelques jours/heures.

Meute de Loups P.9

000000000|00000
000000000|00000
000000000|00000

Alpha Borgne

0000000000000000|00000

La Tour Maudite de Naärs

Cette tour en ruine est réputée maudite par les autochtones. La foudre frappe régulièrement l'édifice.

On peut parfois apercevoir des lueurs étranges les nuits de pleines lunes. La terre aux alentours de cette ruine est sèche, presque rien ne veut pousser. Le sol chaud de la tour empêche quiconque d'y poser les pieds trop longtemps.



Il ne reste plus grand chose de l'édifice qui fut un temps un laboratoire de recherches. C'est lors d'un incident qu'il libéra sans le vouloir un être : Ag Dag Ag Den. Une entité élémentaire destructrice capable de réduire en cendres tout qui vit dans un rayon de 2 Km inspirant ainsi leurs âmes. Mais grâce à ces compatriotes Naärs réussit à faire de son laboratoire la prison de la créature : celle-ci fut coulée en une énorme plaque de métal qui est maintenant le sol de la tour. Naärs fut condamné aux pires tourments suite à cette incident.

Le sol de cette tour ressemble à une plaque de Fer entièrement lisse.

Lorsque l'on entre dans la tour on ressent dans un premier temps une chaleur relativement agréable. Puis très rapidement elle devient insupportable. Rester trop longtemps signifie une mort certaine. C'est en réalité l'entité qui se nourrit pour retrouver de sa puissance. Une étude des reliefs permet de comprendre ce qu'il s'est passé ici. Si quatre êtres

conscients sont sacrifiés sur la plaque métallique l'entité retrouvera alors suffisamment de force pour se libérer de ses chaînes. Elle n'oubliera pas de remercier son libérateur. Pour aller ensuite ravager les Jeunes Royaumes. Sans doute le point de départ d'une campagne.

Inspiration de l'Entité obscure, P.112 de l'Œil du Sorcier Dag-Gadden

Une fois l'entité libérée, on peut voir le sol de la tour et l'accès à un sous-terrain qui est protégé par une rune de Barrage (5 points) empêchant ainsi toutes intrusions.

Il n'y a plus grand chose qui soit en état à l'intérieur du sous-sol. Les parchemins si on ne fait pas attentions risque de tomber en poussières. Mais à force de recherche on peut apprendre la Rune : Change-forme (Sellenn'Kohta). On peut aussi récupérer sur un porte-armure, une lance et une Armure de plaque Melniboné (cf. en P.293).