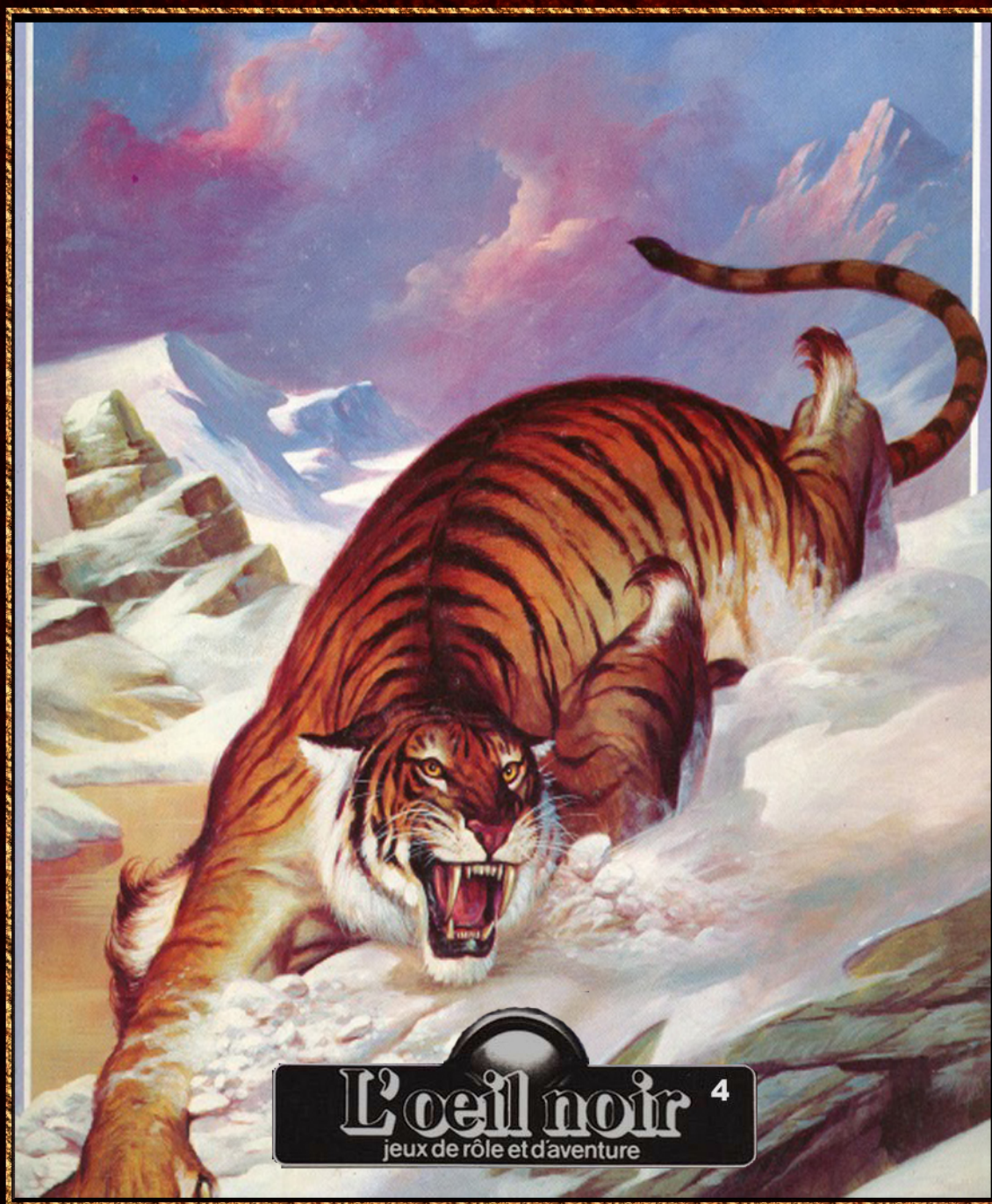


# Tempete, Peaux Rousses et Autres Petits Tracas



L'oeil noir <sup>4</sup>  
jeux de rôle et d'aventure

AVENTURIE<sup>®</sup>  
.COM



L'Œil Noir

# Tempêtes, Peaux Rousses et Autres Petits Tracas

ou

Rencontre avec les Elfes des Névés

Par  
Calenloth

*Avec l'aide précieuse pour le texte de Rohal, Tonton Alrik, Sydyann et Aesculaper Satajarna, et bien sûr des  
joueurs ayant playtesté ce scénario !*

*Illustrations de Caryad, Ugurcan Yüce, Sabine Weiss, Boros-Szikszaï Mia Steingrüber et Ina Kramer issues des  
parutions de DSA*

*Illustration Hérisson des Glaces et précipice : auteurs inconnus*

[www.aventurie.com](http://www.aventurie.com)

Septième scénario de la Saga « 20000 Lieues sur Dère »



## AVANT-PROPOS

Ce scénario est la suite des aventures par e-mail (« pbem ») joué sur le groupe Yahoo « Aventurie » par de vaillants Héros. Il est a priori jouable seul mais l'histoire commence avec les six scénarii précédents. L'histoire ne s'arrêtera pas à la fin de ce scénario mais continuera au fil du temps pour former, je l'espère, une saga en Aventurie. Il a été adapté pour des niveaux moyens (de 6 à 9) mais rien ne vous empêche de multiplier le nombre et les caractéristiques des créatures que vos Héros rencontreront.

Je remercie désormais ceux qui constituent l'équipe de la Saga, particulièrement Aesculaper, et toujours mes joueurs pour avoir servis de cobayés.

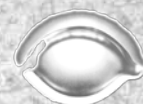
La suite de la saga « 20000 Lieues sur Dère » est à retrouver sur [www.aventurie.com](http://www.aventurie.com). N'hésitez pas à y faire vos commentaires et suggestions ainsi qu'à y poser toutes vos questions.

Ce scénario est le premier acte des aventures des Héros dans le Grand Nord qui en comptera deux. Le deuxième sera plus difficilement jouable sans le premier. Mais des Héros ayant joué toute la saga seront récompensés car un des objets récupérés dans le scénario n°2 (le mystérieux arc en ivoire) pourra jouer un rôle important dans la conclusion de ce scénario.

Dans ce scénario maintes et maintes fois modifié, des scorpions apparaissent. Mais pourquoi des scorpions et pas une autre créature ? Tout simplement parce qu'un jour j'ai vu dans un documentaire que ces petites bêtes avaient la capacité étonnante de pouvoir être congelées puis dégelées et être toujours vivantes après ce traitement, d'où l'idée de ce scénario.

Enfin, désormais, les textes tirés des parutions officielles allemandes seront marqués d'un Œil Noir.

Bonne partie !  
Calenloth



### Prologue

« - Voyons, où en étais-je dans mon histoire...

- A la Perle d'Efferd, Grand-père ! Comment est-elle ?

- C'est une magnifique et majestueuse caravelle comme on n'en verra jamais deux. Elle appartenait jadis au grand Héros originaire de l'Archipel des Cyclopes Pelasgos.

- Tu as connu Pelasgos ? Celui dont on raconte l'histoire dans l'Iliadus qui est dans ta bibliothèque ?

- Oui, d'ailleurs, nous l'avons retrouvé sur la Perle. Il y avait été enfermé avec la belle Isora, son amour. Les deux amoureux avaient été enfermés dans la bouteille par le père d'Isora, qui était très jaloux pour les empêcher de s'aimer.

- Mais c'est pas juste !

- Non, mais finalement cela s'est bien terminé pour eux et ils ont rejoint l'équipage ainsi que bien d'autres grands marins dont la femme d'Aergal, le Capitaine à l'époque mais désormais, c'est Luffy qui commande à bord de la Perle et c'est lui qui t'accueillera.

- Grand-père ! Tu t'égares ! Raconte-moi la suite ! Et la course ??

- La Course ? Heu... Ha oui, la course et bien ce fut juste car nos adversaires étaient d'excellents marins mais nous l'avons gagnée ! Mais un des capitaines contestait encore la suprématie d'Aergal et nous nous sommes lancés dans une nouvelle course, encore plus longue, qui devait nous emmener loin au nord jusqu'à la cité de Riva. Mais entretemps, nous sommes tombés dans un piège magique tendu par un démon qui nous retenait, ainsi que ses victimes, dans le monde des rêves, pour absorber nos énergies. Heureusement, nous nous sommes sortis finalement et nous avons même remporté la deuxième course.

- Tu es trop fort, Grand-père ! Et après, vous avez continué à voguer sur la Perle ?

- Non, Guldin le Nain de notre groupe en avait assez de la mer et voulait retrouver la terre ferme. Et je devine déjà ta question mais je te réponds avant, la suite sera pour demain.

- Ho oui, chouette ! Bonne nuit, Grand-père !

- Bonne nuit, mon petit !



## A Riva

Les Héros se trouvent à Riva avec la plupart des membres de la « Perle d'Efferd ». Garsvir, Luffy et Zoro sont partis avec Aergal pour chercher un Orc botaniste célèbre dans la région. Les Glaces ont fini d'envahir la mer en cette saison, la Perle ne repartira pas avant plusieurs semaines voir plusieurs mois. Mais les Héros ne vont pas devoir attendre si longtemps pour reprendre les chemins de l'aventure.

En effet, un représentant de la riche et puissante famille marchand Stoorrebrandt prend contact avec eux. Il leur parle de monter une expédition dans le Grand Nord. Le but est d'explorer une région située au nord-est de Frisov pour retrouver un bateau pris dans la glace éternelle et démoniaque de l'empire de Glorana, l'une des sept Heptarques, chefs des sept terres dominées par les serviteurs des archidémons ces dernières années. La cargaison, secrète pour le moment, est d'une grande valeur et pourrait faire basculer la guerre que mènent les Hommes contre les Démons, d'un côté comme de l'autre suivant qui la récupérerait.

Les Héros en apprendront plus s'ils acceptent la mission sachant qu'ils seront récompensés en fonction de ce qu'ils trouveront. S'ils acceptent, le représentant des Stoorrebrandt leur proposera de partir avec la dernière caravane, financée par les Stoorrebrandt en partance pour Frisov avant la période la plus rigoureuse de l'hiver. Depuis la main mise sur la région par Glorana, Frisov a vu sa population augmenter rapidement avec l'arrivée de nombreux réfugiés. En conséquence, elle a besoin de matériel pour nourrir, habiller, soigner et loger ses nouveaux habitants mais aussi de personnes comme des charpentiers, des exploitants, des marchands, des chasseurs et la famille Stoorrebrandt y voit là une bonne occasion de s'implanter là-bas....

Ils ne doivent pas oublier de s'équiper chaudement car les températures vont énormément baisser et quelques fourrures ne seront pas de trop. Dans le Nord, ces vêtements sont heureusement plutôt bon marché. Si vos Héros sont suffisamment tête en l'air pour partir avec des vêtements normaux, quand ils auront commencé à perdre leurs premiers Points de Vie à cause du froid, ils pourront évidemment en acheter au commerçant du convoi, mais le prix aura doublé et il ne sera plus question de ristourne.

En termes de règles, l'équipement d'un Héros doit lui apporter des PRf (Protection contre le froid) pour se protéger des Pif (Points d'Impact dus au froid). Voir l'annexe 1 pour plus de détails et une liste d'équipement chaud pour les Héros.

Les prix indiqués dans l'annexe concernent des vêtements de qualité *simple*. Pour des vêtements plus solides, de *qualité*, le prix sera plus élevé de 50%. Pour des vêtements *couteux*, le prix sera triplé mais l'ensemble protégera mieux du froid (PRf total = PRf normal +1). Un ensemble Anorak, bottes fourrées et moufles de fourrures (coûtant normalement 12 pièces d'argent et 2 pièces de bronze avec un PRf de 11) coûtera pour une qualité *coûteuse* environ 37 pièces d'argent et aura un total de 12 PRf. Ainsi équipé, un Héros résistera sans problème jusqu'à un froid *Glacial*<sup>1</sup>. Par contre, lors d'une tempête ou un Froid de Firun, une cape de fourrure en supplément ne sera pas de trop. On peut considérer qu'avec un PRf de 10 ou plus, la PR est 2. En dessous, elle est de 1.

Pour chaque semaine de voyage, il sera indiqué le type de froid régnant. Les Héros ne devront pas oublier de se procurer quelques protections contre le Feu de Praios (surtout pour les Héros à la peau blanche) et quelques onguents pour soigner les gelures (voir Annexe 2).

---

<sup>1</sup> Voir annexe 1



## La Caravane

Le Convoi est composé d'une quarantaine de chariots pour environ une centaine de personnes, mercenaires compris. Le voyage durera 3 semaines. Les Héros n'ont rien à payer (ils peuvent même recevoir un salaire pouvant monter jusqu'à 5 PA par jour suivant leur curriculum vitae et leur talent à négocier) s'ils acceptent d'être embauchés sous les ordres de la chef des mercenaires protégeant le convoi, une Norbarde nommée Mézeraï. Elle est secondée par son compagnon, Dergej. Ils ont plusieurs années d'expérience de ce genre de mission et ont déjà fait le trajet à de nombreuses reprises. Si les Héros n'acceptent pas de travailler, ils devront acheter eux même de quoi se nourrir pour le voyage.

Les Héros doivent piloter le 25<sup>ème</sup> chariot mais ils ont aussi la garde des 24<sup>ème</sup> et 26<sup>ème</sup> chariots de la caravane. L'idéal est d'avoir au moins un garde par chariot. Si besoin, Mézeraï ajoutera un de ses mercenaires au groupe des Héros s'ils ne sont que deux ou trois.

Chaque soir, le convoi s'arrête, la plupart du temps dans des endroits relativement à l'abri des forces de la nature et connus de Mézeraï. Les caravaniers se retrouvent alors auprès du feu, mangent, dansent, veillent, bref la caravane forme une entité où chacun a sa place et où des liens se font et se défont. Les Héros peuvent y prendre part en proposant au reste de la communauté leurs compétences (Médecine, Cuisine, Charpenterie, Forge, ...) ou simplement leur aide, il y aura toujours quelque chose à faire, à réparer, à préparer ou à panser, etc... Ils pourront ainsi tisser des liens d'amitié voir plus avec d'autres caravaniers.

### Le 25<sup>ème</sup> chariot : Chariot des Héros

Le chariot contient surtout des provisions et rien de remarquable. Un des Héros doit le conduire. Si ce sont toujours les mêmes, les Héros conducteurs pourront bénéficier d'une expérience spéciale pour l'aptitude Conduire/Chariots à la fin de l'aventure.





Ce qui suit, qui concerne le reste du convoi, ne doit être révélé aux Héros que si ils s'y intéressent.

### Le 23<sup>ème</sup> chariot : le chariot-geôle



*Le Mercenaire Gunnar*

Le chariot le plus remarquable du convoi est un chariot-geôle. Le chariot-geôle n'est gardé que par un seul guerrier : un Fjarninger<sup>2</sup> du nom de Gunnar. Ce nom, les Héros ne pourront l'apprendre que d'une autre personne car pendant ses missions de garde, Gunnar n'adresse la parole à personne. Tout juste toise-t-il d'un regard méfiant et la main sur son épée tous ceux qui s'approchent sans les assiettes contenant son repas et celui du prisonnier qu'une personne lui apporte 3 fois par jour. C'est lui-même qui ouvre une petite trappe pour faire passer le plat au prisonnier. Il ne s'éloigne jamais et semble ne jamais dormir. Toujours auprès d'autres personnes du convoi, notamment les autres mercenaires, les Héros peuvent apprendre, après quelques jets de persuasion réussis, que le prisonnier transporté est un mage puissant du nom de Merkan emmené pour être jugé à Frisov pour plusieurs crimes dont quelques-uns de sang et pour, dit-on, nécromancie (ce qui est vrai). C'est Gunnar qui l'a capturé et lui seul a la clé pour défaire les liens en basalte de Kosch réprimant les pouvoirs magiques du mage.

### Le 24<sup>ème</sup> chariot : Ligron le Nivésien

Ligron est l'amical conducteur du 24<sup>ème</sup> chariot qui est essentiellement rempli de matériels et de matériaux utiles pour la construction de maison. Ligron est un vieux Nivésien, qui porte la barbe, fume la pipe en quantité (pour bien vous le représenter, MJ, c'est le portrait craché de Vitalis, le vieux de « Rémi sans famille » ! ☺ ). Sur ses épaules trône quasiment en permanence son chat noir, prénommé Latal. Ligron n'apprécie que moyennement la température qui descend surtout quand le temps se gâte un peu et il s'emmitoufle rapidement, ainsi que son chat, dans son grand manteau.



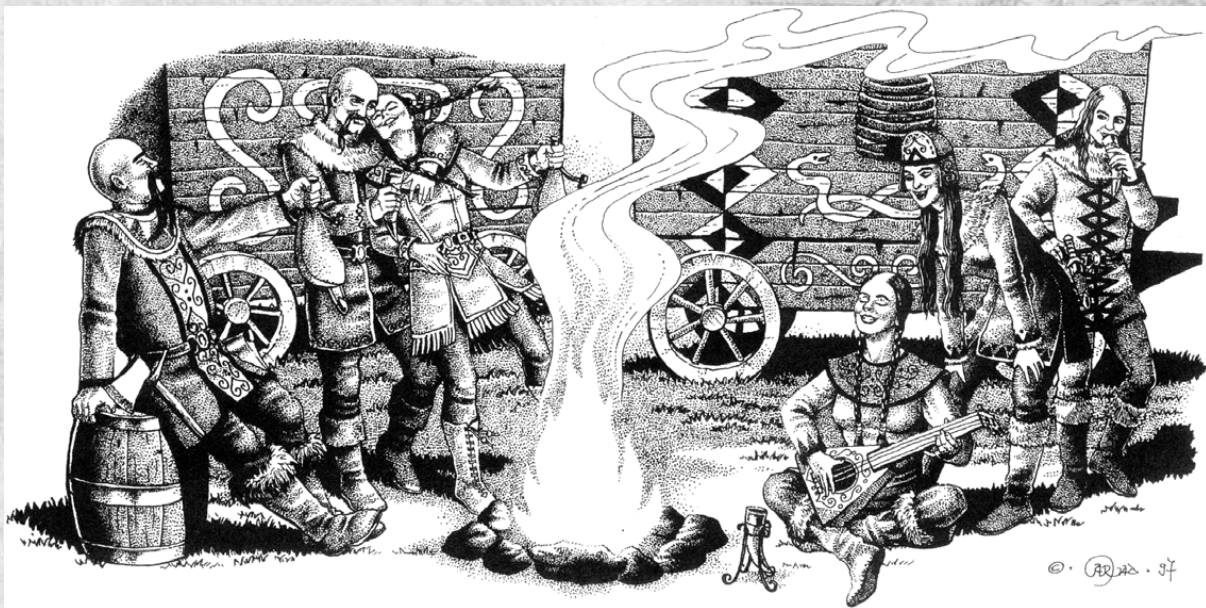
*Le Chat Latal*

<sup>2</sup> Comme les Thorwalers (l'équivalents des vikings sur Terre) les Fjarningers sont des descendants des Hjalddinger, des colons venus de Myranor, un lointain continent. Ils sont plus grands et plus forts que les Throwalers. Ce sont des guerriers des montagnes à la culture légèrement archaïque, sédentaires et vivants principalement de chasse. Ils s'habillent de fourrures et de cuir et utilisent souvent des épées ou des haches de barbares. Les Tribus vivent dispersées et sont dirigées par les plus forts. Les individus inutiles pour le clan sont exclus et abandonnés dans le froid du Nord. Ces derniers temps, ils sont engagés dans la lutte contre Glorana.



## Le 26<sup>ème</sup> chariot : La famille norbarde

Une famille de Norbards habite ce chariot. Plutôt amicaux, ils inviteront rapidement les Héros à prendre place le soir autour de leur feu. La chef de la famille est Miska, la grand-mère. Son allure, ses paroles et son corbeau perché sur l'épaule font tout de suite penser à une diseuse de bonne aventure, elle proposera d'ailleurs de la dire aux Héros s'ils le souhaitent. Elle a un fils, Jenko, marié à Lexaja. Eux-mêmes ont eu deux filles. La première s'appelle Eika et est enceinte de son premier enfant. Son compagnon s'appelle Boril. La deuxième des filles est l'espiègle Ziya, toujours accompagné de son petit singe Kiki dressé à exécuter une multitude de tours. Une autre jeune femme les accompagne qu'ils présentent comme une amie de la famille : il s'agit de la discrète Eza, toujours accompagnée de son chien Bouldepoils.



### Les Secrets du convoi

Quelques Sorcières sont présentes dans le convoi. Ces filles de Satuarria, comme on les appelle aussi, sont constituées de plusieurs communautés (noms en gras dans le texte). Chacune d'elle se lie à vie avec un animal symbole de sa communauté. Pour plus d'infos sur les Sorcières : <http://www.aventure.com/professions/sorcières>.

- Miska est une sorcière de la communauté des **Prophétesses de l'Instant Présent et des Matins**. Les Prophétesses de l'Instant Présent et des Matins se consacrent principalement aux prédilections et à l'interprétation du destin. Elles sont parfois considérées par leurs autres Sœurs<sup>3</sup> comme légèrement décalées du monde. Leurs Âmes Animales sont des corbeaux auxquels elles attribuent des capacités prophétiques. Les filles Satuariques de cette communauté de Sœurs décuplent parfois leurs visions à l'aide de drogues de différentes sortes et s'entourent volontiers d'un voile de mystère. Les Prophétesses de l'Instant Présent et des Matins sont en général considérées comme introverties mais toutefois comme des prophétesses douées, c'est pourquoi, on leur rend souvent visite pour des questions sur l'avenir. A cet égard, la magie de ces Sorcières est tournée vers la Clairvoyance et la Communication. Ces Sorcières ont toujours le doigt sur "l'impulsion du destin". C'est-à-dire, qu'elles aident les gens à prendre conscience de leur destin (et à le rencontrer au besoin). En

<sup>3</sup> Les autres Sorcières.



conséquence, si les Héros se montrent amicaux, Miska leur déclarera qu'ils auront une grande destinée et qu'ils vivront des choses que d'autres ne vivraient pas, même avec plusieurs vies. Elle insistera particulièrement pour que les Héros réalisent l'expédition pour laquelle ils ont été embauchés et qui partira de Frisov. En effet, il s'agira de réhabiliter une partie de Sumu la Terre-Mère, mère de Satuaria, déesse que les Sorcières vénèrent.

- Ziya, petite-fille de Sorcière, est elle aussi promise à devenir Sorcière mais elle a montré plus de signe à rejoindre la communauté des **Soeurs de la Communauté en Marche** qui parcourent l'Aventurie en tout sens et n'ont pas de réel but ni ne cherchent de sens particulier dans la vie, ce qui convient parfaitement à la petite fille, insouciante et pleine de joie de vivre.
- La discrète Eza a elle aussi un secret qu'elle partagera difficilement. Elle a fui son clan, après avoir tué l'homme qui la violait. Le clan de Miska l'a recueillie. Elle se confiera peut-être à un Héros qui saura se montrer patient. C'est peut-être sur elle que la suspicion des Héros se portera après les différentes péripéties du convoi.
- Ligron est lui aussi un sorcier mais de la communauté des **Belles de la Nuit**. Le chat Latal est son familier. Il s'est introduit dans le convoi pour faire échapper le mage nécromancien Merkan. Le but des deux faiseurs de magie est de retrouver le bâton maléfique des Elfes de la Nuit (ou Elfes Noirs).
- Merkan avait entrepris une quête avant de venir ici. Récupérer un artefact maléfique : le Bâton de Cristal Noir des Elfes de la Nuit. Les Elfes de la Nuit sont les pendants maléfiques des Firnelfes et leurs ennemis depuis toujours. Merkan a vu que son possesseur était pris dans une gangue de glace grâce à un Œil Noir et il est venu dans le Grand Nord pour s'emparer du bâton. Il s'est fait arrêter, bien malgré lui par Gunnar, mais tous ses espoirs ne sont pas perdus.





## Première semaine de voyage (degré de froid : *Froid*)

La première semaine se passe sans souci ce qui laisse le temps suffisant pour qu'un certain train-train quotidien s'installe. Les Héros ont sans doute commencé à prendre leurs marques, à déterminer leurs emplacements au niveau des chariots, le rôle de chacun. Si ce n'est pas le cas, Mézeraï se charge d'imposer un peu de rigueur à ses soldats.

Et elle fait bien car en fin d'après-midi du septième jour, juste avant d'arriver à Tavaljuk, le voyage s'anime (1 sur la carte, voir annexe 3). Une troupe de Gobelins des Neiges attaque le convoi. Il en sort de partout depuis la tête de la caravane jusqu'aux derniers chariots. Un nombre de Gobelins des Neiges égal au nombre de Héros attaquent leurs chariots, plus spécifiquement le 25<sup>ème</sup> (celui contenant les provisions). De plus, 2 archers Gobelins en léger surplomb soutiennent les guerriers de leurs flèches. Un cavalier peut cependant rapidement contourner les rochers pour les prendre à revers.

### Valeurs d'un guerrier Gobelins des Neiges :

Initiative :	8+1D	Attaque :	10	Parade :	8
Points de vie :	22	Protection :	2	CN:	9
Points d'Impact :	1D+2 (lance)	Vitesse :	8	RM :	1
Endurance:	30				

### Valeurs d'un archer Gobelins des Neiges :

Initiative :	8+1D	Attaque :	10	Parade :	8
Points de vie :	22	Protection :	2	CN:	9
Points d'Impact :	1D+3 (arc)	Distance	5/15/25/40/50	RM :	1
Vitesse :	8	Bonus/MalusPI	+1/+1/0/0/-1	Endurance :	30

Les Gobelins des Neiges ne portent rien sur eux hormis des fourrures *bon marché* et des lances de piètre qualité. Leurs flèches infligent 1 PI de moins que la normale.

Après un combat qu'ils devraient remporter sans grande difficulté, les Héros peuvent lever le nez. Gunnar est encore en plein combat. Deux flèches l'ont transpercé. Une dizaine de cadavres de Gobelins gît autour de lui. Les peaux rousses ont mis le paquet pour l'abattre mais le Fjarninger tient bon. Au moment où les Héros se lancent pour l'aider, il est frappé par le chef des Gobelins. Gunnar tombe. Les Héros vont devoir de nouveau combattre un nombre égal de Gobelins -1, plus leur chef :

### Valeurs du champion Gobelins des Neiges :

Initiative :	15+1D	Attaque :	15	Parade :	14
Points de vie :	33	Protection :	3	CN:	14
Points d'Impact :	1D+5 (sabre)	Vitesse :	9	RM :	5
End :	40				

Gunnar est salement amoché. Même après des premiers soins parfaitement réussis, il ne reprend pas connaissance. Il en a pour plusieurs jours avant de se remettre. Mézeraï réorganise immédiatement la disposition des gardes. Elle demande des volontaires pour prendre la relève de Gunnar et désigne les Héros s'ils ne se proposent pas eux-mêmes.

Les Gobelins ont été engagés par Ligron pour tenter de délivrer Merkan sans s'exposer. Même si le convoi a été attaqué de toute part, à la vue de l'acharnement des Gobelins sur ce chariot en particulier, les Héros peuvent se méfier et s'interroger sur la véritable but de l'attaque et penser que c'était une tentative de libération du mage.



## Deuxième semaine de voyage (degré de froid : *Froid*)

Il se passe 4 nouveaux jours avant un nouvel évènement. Le convoi a dû nettement ralentir l'allure. En effet, juste après le petit village de Koskjuk (2 sur la carte), une petite chaîne de montagne oblige le convoi à passer par un chemin qui longe un ravin très profond aux parois verticales. Certaines personnes descendent des chariots pour se dégourdir les jambes et marcher un peu. Malgré leurs œillères, les chevaux sont nerveux.



Soudain, le cheval du chariot de Ligron se cabre. Eza, qui profitait de l'allure ralentie pour faire gambader son chien, est bousculée et tombe dans le ravin. Heureusement elle parvient à s'accrocher à une branche 10 mètres plus bas. Les Héros doivent agir vite. L'un d'eux doit calmer le cheval avant de pouvoir intervenir car Ligron semble littéralement paralysé par l'évènement avec le regard fixe et ne répondant à aucune sollicitation. Deux autres Héros avec au moins une corde de plus de 10 mètres peuvent ensuite entreprendre le sauvetage. Avec deux cordes, aucune épreuve n'est nécessaire (sauf si vous êtes sadique) mais avec une seule une épreuve d'Escalade et de Force sont le minimum.

Finalement, Eza doit pouvoir s'en sortir avec seulement quelques égratignures. Les Héros peuvent retourner garder le chariot-geôle. S'ils sont méfiants, ils font le tour pour vérifier que tout va bien. Or, la petite trappe, servant à faire passer le repas à Merkan, est ouverte. A terre, ils trouveront une clé pouvant ouvrir les entraves du mage mais heureusement, celui-ci est toujours là. Les Héros ont frôlé la catastrophe et sont revenus assez tôt pour faire échouer la deuxième tentative d'évasion. Il n'y a pas de traces de pas détectables hormis celles du chien d'Eza.

Et pour cause, aucun être humain ne s'est approché, c'est Latal, le chat de Ligron qui a tenté de passer la clé par la trappe. Pour cela, Ligron a utilisé un rituel satuarique qui consiste à transférer son esprit dans le corps de son familier en le rendant, qui plus est, invisible. En contrepartie, Ligron devait être dans une sorte de transe, d'où son attitude étrange pendant l'accident.

Cependant, les Héros ne le sauront sans doute jamais et dirigeront probablement leurs soupçons sur Eza car ils seront incapables de dire si le chien était toujours là avant l'incident alors qu'il n'arrêtait pas de courir et d'aboyer juste avant. Et Eza aurait pu provoquer cet accident au moment où elle était sûre de pouvoir s'accrocher à quelque chose.



*Le chien Boulepoils*

Plus tard, dans la soirée, un personnage se présentant être du clan Irgjeloff, dirigeant la ville de Frisov, propose aux Héros, d'acheter une propriété : la seule auberge de la ville, dont le propriétaire est mort récemment. La somme total qu'il demande est de 400 Ducats, ce qui paraît raisonnable à la vue du plan qu'il fournit (si jet Estimation réussie, le Héros sait que la valeur réelle s'approche plus des 450 Ducats). Il demande une avance de 20 Ducats. C'est un arnaqueur (et un bon !) dont la duperie ne peut être décelée qu'avec une épreuve (si les Héros se méfient sinon pas d'épreuve) avec un malus de 8 points (si l'épreuve est ratée, dites-leur qu'il n'a pas l'air de mentir). La suite au prochain scénario.



### **Troisième semaine de voyage (degré de froid : *Froid* avec une *brise enneigée* un jour sur deux)**

L'état de Gunnar s'est stabilisé et c'est un moindre mal vu les conditions de transport et de température. La troisième semaine de voyage fait passer le convoi le long de la rivière Sileri jusqu'au petit village de Kela. Habituellement, c'est par voie fluviale que continuent les chariots à destination de Frisov mais l'eau du fleuve Frisund en cette période de l'hiver est prise dans les glaces. C'est donc par une piste peu utilisée sur la rive ouest que le convoi remonte vers la côte. Au crépuscule du quatrième jour de la troisième semaine, alors qu'il a fait un *froid* combiné avec une chute de neige continue (en conséquence le degré de froid équivaut à *Glacial*), Mézeraï indique une ouverture dans le flanc de la montagne au bord (3 sur la carte). Cette entrée donne sur une immense caverne qui peut accueillir tout le convoi. Elle donne du baume au cœur à tout le monde, on va pouvoir regagner des forces à l'abri du vent et auprès d'un bon feu.

Cette bonne nouvelle ne vient pas seule puisque la chute de neige s'arrête au même moment. L'ouverture étant étroite cela prend du temps de faire rentrer les chariots un par un. Les jeunes profitent de l'accalmie pour jouer et faire quelques batailles de boules de neige. Les Mercenaires sont très occupés à l'intérieur et à l'extérieur pour diriger le cortège sans heurt et le disposer pragmatiquement dans la grotte.

Mais Firun, le dieu de l'Hiver, se rappelle bientôt au bon souvenir des Hommes. Des Tigres des Steppes apparaissent. Ils sont une petite troupe et dévalent la pente, affamés et prêts à en découdre. Mézeraï donne immédiatement l'ordre à tout le monde de se réfugier dans la grotte. Mais un garçon de 4 ans trébuche et tombe à plus d'une vingtaine de mètres de la grotte. Les Tigres seront bientôt sur lui.



A partir de maintenant, les événements vont se précipiter. Les Héros ne pourront pas tout gérer et ne faire qu'au mieux suivant la priorité. Au final, ils en oublieront probablement la garde stricte du chariot-geôle.

#### **1. Le garçonnet**

Evidemment, la première chose à faire est d'aller relever le petit garçon. Ce qui entraîne irrémédiablement un accrochage avec les Tigres.

#### **2. Les Tigres**

Même si le bout d'chou est tiré de leurs griffes, au cas où les Tigres ne sont pas contenus et freinés, ce sera un véritable carnage. Mézeraï ordonne de les ralentir et prend elle-même la tête de la défense, le temps que les derniers chariots rentrent dans la grotte. Cela prendra quelques assauts.



### Valeurs des Tigres des Steppes Noirs :

Initiative :	10+1D	Vitesse :	14	Parade :	10
Points de vie :	50	Protection :	2	CN:	16
Griffes :	Points d'Impact :	1D+3	Attaque :	16	
Morsure :	Points d'Impact :	1D+3	Attaque :	16	
RM :	3	End :	50		

Butin : 100 rations de viande dure (jet sous Cuisine) et 1 fourrure (jet sous tanneur/fourreur, matériel nécessaire, valeur de base 10 Ducats), 1 trophée : dents.

### 3. L'avalanche

Il a neigé tout la journée et toute cette masse de neige n'est pas encore très stable. Il reste encore un chariot à faire rentrer lorsqu'une avalanche se déclenche (à vous d'improviser la raison : un de vos PJs crie au combat, un rugissement de tigre, etc...). Il n'y a guère de solution. En l'absence de tout autre abri, la grotte est le meilleur des saluts. Mézeraï ordonne le repli immédiat. Si les PJs ne s'exécutent pas, que Firun leur vienne en aide ou paix à leur âme.

### 4. La panique

S'ils se replient, c'est juste à temps car l'avalanche s'écrase sur l'arrière du dernier chariot pas encore tout à fait entré. Un seul Tigre a suivi et, paniqué, attaque tout ce qui bouge. Le Cheval du dernier chariot est encore attaché. Il effectue ruade sur ruade, ce qui met en danger tous les mercenaires ou civils encore à côté coincés entre la roche et le chariot, ou blessés.

### 5. L'heureux évènement

Alors que tout semble se calmé, Ziya arrive paniqué. Sa sœur est en train d'accoucher mais cela ne se passe pas bien. Miska a besoin d'assistance. Les Héros doivent l'aider pour que deux heures plus tard, la délivrance se fasse sans conséquence grave.

### 6. Le prisonnier

Avec tout ça, les Héros en ont sans doute oublié ou, en tout cas, délaissé le prisonnier. Si malgré tout, un des Héros reste près du chariot, Ligron lancera un [SOMNIGRAVIS](#) pour l'endormir. Au final, il a profité des circonstances et a lui-même libéré le mage. Le chariot est vide mis à part les menottes en basalt de Kosch et la clé qui a permis de les ouvrir. Ils se sont enfuis par le fond de la caverne qui part en galeries. Ce sont les Héros, qui en avaient la garde, qui sont évidemment chargés de le retrouver, Mézeraï et le reste des hommes restant pour une tâche plus vitale : dégager rapidement l'entrée de la grotte.



## La Traque

Il est assez aisé de suivre les traces des deux faiseurs de magie (épreuve de Pistage soulagée de 3 points). Malgré tout, il est aussi facile de se perdre dans le labyrinthe de galeries qui percent la montagne. A chaque fois, que les Héros se perdent, le mage gagnera du temps pour renforcer ses forces et son pouvoir.

### Le « champ » de Hérissons des Glaces

Après quelques croisements de galeries et autant d'épreuves de pistage, les Héros pénètrent dans une grande caverne. A une vingtaine de mètres, un corps est allongé au milieu d'étranges boules de glace hérissées de pics de glace. D'après la couleur de ses habits et le chat noir qui se tient à ses côtés, il semble que ce soit Ligron. Les Héros peuvent s'approcher de lui mais probablement sans se douter du danger qui les guette : celui des Hérissons des Glaces.



Ces créatures cristallines ont un corps convexe de deux pieds de diamètre recouvert de deux douzaines de longs aiguillons qui grandissent tout au long de leur vie. Ces créatures sont considérées en général comme paisibles, d'autant plus qu'elles ne peuvent pas se déplacer de leur propre gré (elles ont juste l'étrange capacité de se laisser rouler par le vent par colonies entières). Mais les hérissons de glace plus âgés développent une influence menaçante qui est fondée sur le renvoi et la confrontation des peurs de son observateur. Si un Hérissons des Glaces devient vieux, la charge est si grande par les lourds aiguillons que la créature explose n'importe quand. De nouveaux Hérissons des Glaces naissent des échardes. Chaque organisme dans les alentours de trois pas supporte 4D6 PI du fait de la grêle d'échardes aux longueurs d'épée. Au-delà de trois mètres de distance, le dommage se réduit à un D6. Une écharde restée dans une blessure va grandir aussi...

En pratique, un Héros qui s'approche d'un hérisson se retrouve hypnotisé par une de ses peurs se reflétant sur un des aiguillons. S'il échoue au test avec malus, il s'y dirige invariablement comme aimanté, et le hérisson explose. S'il réussit à se contrôler, il se détourne au dernier moment mais le hérisson explose tout de même. Il faudra réussir une épreuve de Médecine/Blessures pour enlever les échardes.

Les Héros qui échappent au piège des Hérissons peuvent fouiller le corps de Ligron, terrassé par un aiguillon de la taille d'une épée. Dans une bourse contenant 24 Ducats, ils trouvent un bout de papier sur lequel il a griffonné quelques notes. Les Héros peuvent y lire : libération impérative 18<sup>ème</sup> jour à grotte des Elfes des Névés<sup>4</sup>. Les Héros découvrent un objectif visé par Merkan qui était donc cette grotte. Ils ont en plus une perspective de rencontrer des Elfes, mais ils n'imaginent pas encore les circonstances de cette rencontre.

<sup>4</sup> Appelés aussi Elfes des Glaces, ou encore Firnelles. Pour plus d'infos sur les Firnelles : <http://www.aventurie.com/people/firnelles>.



## Le Tombeau de Glace

Quelques grottes et couloirs plus loin, les Héros pénètrent dans une nouvelle grande caverne. Un spectacle à couper le souffle s'offre à leurs yeux. Ils peuvent observer une scène de combat époustouflante. D'un côté un Elfe de la Nuit, pâle comme la mort, yeux et cheveux blancs, revêtu d'une armure des plus noires, armé d'un bâton magique de cristal noir et portant un magnifique bouclier de cristal, mène une petite troupe de Scorpions Géants à la bataille. De l'autre côté se trouve tout un clan d'Elfe des Névés, apparemment sur la défensive, les guerriers cherchant à protéger les plus faibles et résistant tant bien que mal aux assauts des énormes arthropodes. Mais ce qui est spectaculaire, c'est que toute cette scène est figée dans l'espace et le temps. En effet, tous ces êtres sont emprisonnés dans une énorme gangue de glace, emprisonnées à jamais dans cet unique tombeau.

Un être, toutefois bouge dans cette caverne, s'escrimant à l'aide d'une pierre à entamer cette enveloppe de glace mais ce n'est pas Merkan, c'est un Elfe des Névés. Il se retourne à l'irruption des Héros et dégaine immédiatement sa lance en criant : « Qui êtes-vous ? ».

Les Héros vont certainement lui retourner la question. Pour l'instant, ils ne connaissent rien des plans de Merkan mais ils s'attendaient à rencontrer des Firnelles sous la montagne. L'annonce qu'un nécromant maléfique recherche, même pour une raison inconnue, le clan confiné dans la glace calme l'Elfe et que les Héros se présentent comme ceux envoyés pour l'arrêter l'incite à se présenter. L'Elfe se nomme Diundavar Envoyé d'Oie des Neiges. Sans nouvelle du clan des Lynx de Cristal dont il avait aidé à l'installation ici, il vient enfin de les retrouver et c'est avec un grand désarroi qu'il les a découverts. Apparemment, un Elfe de la Nuit les avait retrouvés et tentait de les vaincre quand ils ont été pris dans cette glace éternelle.

Plus d'infos sur Diundavar (officielles<sup>5</sup> en plus !) pour toi MJ, car tu le vaudras bien : Diundavar est une personnalité chez les Firnelles. Au cours des années suivant l'apparition de Glorania, l'Empire de Glace, nombre d'Elfes des Névés sont passés comme Diundavar (né en 926 CB<sup>6</sup>), du métier de chasseur à celui d'agent d'espionnage et de combattant. Pendant que d'autres essaient de reconquérir ainsi leur pays natal, ou se contentent de garantir une maigre survie à leurs clans à la limite de l'empire de glace, Diundavar prend un chemin contraire : il cherche de nouvelles terres de chasse à l'Ouest. Des plages de la Baie d'Ambre Jaune sur les îles dans la Voie de Firun jusqu'à la côte orientale du golfe de Riva, il choisit des emplacements convenables et propose aux clans d'Elfes des Névés opprimés de s'installer là. Parfois, il y a déjà quelqu'un dans ces nouveaux domaines de chasse comme des Gobelins des Neiges, des baleiniers ou autres non-elfes. En général, il y a assez de place pour tout le monde. Dans quelques cas néanmoins cela se passe mal et les occupants sont inexorablement chassés par l'intimidation, la magie ou des volées de flèches.

Diundavar



La glace est solide comme l'endurium, un métal magique et le plus puissant des coups porté avec une arme non-magique ne l'ébrèchera même pas. Seules les armes magiques lourdes et des guerriers costauds (FO > 14) peuvent entamer sa paroi, mais il faudrait des années pour espérer libérer ne serait-ce qu'une personne de cette prison glacée, et encore, avec moult entailles et contusion ! La magie n'a que peu d'effets non plus. Seule la magie liée à l'élément Humus/Terre a un effet (voir plus bas).

<sup>5</sup> Le portrait situé juste à côté de sa description n'est pas, lui, par contre, officiel.

<sup>6</sup> 926 CB : 926 ans après la Chute de Bosparan



Après peut-être quelques tentatives, les Héros n'ont pas d'autre choix que de continuer la traque de Merkan, mais cette fois-ci accompagnés de Diundavar, excellent pisteur. Si jamais ils réussissent à libérer le clan, la traque avec Merkan sera sans doute plus facile car ils se feront aider de quelques Firnelfes guerriers supplémentaires.

En chemin, ils découvriront quelques cadavres gelés (mais cette fois-ci de manière naturelle) de Scorpions Géants. Si un des Héros maîtrise le talent de Zoologie à plus de 7, il pourra récupérer 1 dose de poison sur chaque cadavre pour un total de 6 doses. Le poison est comme un poison de contact, il doit être enduit sur l'arme. Il n'agit qu'à la première blessure mais se répand pendant 6 assauts infligeant 1D3 BL/assaut.

### L'affrontement

Après encore quelques temps de poursuite, les Héros parviennent finalement à rejoindre le mage. Suivant leur aptitude à la survie, à l'orientation et au pistage, le mage aura en conséquence régénéré et partiellement recouvré ses pouvoirs, surtout que Ligron lui a fait boire une potion magique lui ayant rendu une partie de son Energie Astrale. Il s'est de plus « servi » parmi les cadavres des Scorpions Géants. Plus les Héros auront été maladroits, plus il y a de chances pour que le nécromant ait « relevé » un nombre important de créatures mais il sera accompagné au minimum deux d'entre elles. L'affrontement est inévitable. Pendant le combat, Diundavar s'occupe seul d'un des Scorpions Géants. Les Héros doivent donc affronter Merkan et au moins un Scorpion Géant.

**Merkan le Nécromant :** Humain/ Sudaventurien / Magicien du Hall Sombre de l'Esprit de Brabak

**Courage 14 ; Intelligence 16 ; Intuition 13 ; Charisme 15,**

**Adresse 11 ; Dextérité 11; Constitution 10 ; Force 9**

**Initiative : 10**

**Avantages :** Formation académique, ensorceleur complet

**Désavantages :** Curiosité 7, groupe marginale

### Valeur de combat

**Bâton:** AT 8; PRD 12; PI: 1D6+1

**EV 29 End 22 EA(restante) 15 PR 1 RM 5 Vitesse 8**

**Aptitudes spécifiques :** Volonté 10

**Aptitudes magiques :** Flim Flam 5, Horriphibus 8, Eclair 5,

Protectio 6, Fulminictus 8



### Valeurs des Scorpions Géants Morts-vivants :

Initiative :	10+1D	Vitesse :	6	Parade (pinces) :	5
Points de vie :	56	Protection :	6	CN:	20
Queue :	Attaque :	10	Points d'Impact :	1D+5	
RM :	3	End : 50	+ poison :	1D3/assaut pendant 6 assauts	

Capacité Spéciale de combat : les scorpions maîtrisent « Coup Précis » : Coup sur une zone précise permettant d'ignorer la protection et d'infliger une Blessure Sérieuse.

Butin : poison, carapace, 1 trophée : dard.

Note : Les Elfes des Glaces récupèrent tout. A la fin de l'aventure, si tout se passe bien pour les Héros, ils pourront demander aux Firnelfes de forger quelque chose avec les carapaces de scorpions. Les Elfes réussiront à fabriquer un très joli bouclier aux caractéristiques suivantes :

### Bouclier en carapace de scorpion :

**ATT/PRD :-2/+4**

**FDR : 2**

**Poids : 150**

**Initiative : 0**

**Prix : 250**



Merkan se rend quand les scorpions sont tombés. Si son Energie Vitale descend en dessous de 5 pendant le combat, il s'évanouit. Il revient à lui à la fin du combat. Un peu de persuasion de la part des Héros lui fait vite cracher le morceau. Contrarié d'échouer si près du but, il raconte toute l'histoire.

En contact avec un démon serviteur de Belshirash<sup>7</sup>, Merkan a appris de lui qu'un démoniste Elfe de la Nuit très puissant avait réussi à forger un bâton magique de cristal noir ayant les mêmes propriétés et la même forme que les gigantesques démons Yash'Oreel, serviteurs eux aussi serviteurs de Belshirash.

Les Yash'Oreel sont utilisés par les serviteurs des démons pour arracher la force vitale de la terre sous forme de thériaque. Chaque faiseur de magie et chaque prêtre au moins sait que la thériaque est une substance (liquide verdâtre) unique issue de la région glacée de Gloriana, et c'est un de ses produits les plus recherchés. La Thériaque est à la base du Sikaryan (l'énergie vitale de Sumu même) condensé et solidifié suite au gel permanent de la région (après que l'heptarque Glorana ait exécuté le Magnum Opus<sup>8</sup> de l'hiver éternel). Pour le récolter, il faut trouver un endroit propice et y placer des aiguilles de Yash'Oreel qui pompent le jus de la terre environnante. Les mains nues sont les seuls moyens de manipuler le jus sans effets secondaires importants. En effet, toute matière inerte (métal, bois, cuir, tissu, etc...) prend vie au contact de la substance. Les investissements sont gigantesques, les efforts surhumains, la production petite et les pertes de Thériaque toujours grandes. Mais les résultats valent la peine : un peu de Thériaque restaure la force vitale de manière beaucoup plus profonde qu'un simple élixir de guérison. Au-delà de la guérison des blessures la thériaque permet de récupérer la vitalité fondamentale que nous avons tous reçus à notre naissance. La Thériaque permet donc de prolonger de très longtemps la vie. Encore mieux : les pactiseurs et les utilisateurs de magie du sang ou de nécromancie peuvent s'en servir pour réparer une partie importante de leur corps en désagrégation. Pour les croyants la thériaque est cependant un sacrilège : non seulement il est gagné grâce à des démons, mais en plus c'est une véritable exsanguination de la terre mère, Sumu, la source de toute la création.



Esclaves humains travaillant à l'extraction de la Thériaque au pied des Yash'Oreel

<sup>7</sup> Pour rappel, Belshirash est le pendant démoniaque du dieu Firun, il est le Chasseur Glacial et le Seigneur des braconniers.

<sup>8</sup> Rituel démoniaque. Il en existe 1 pour chacun des 12 Archidémons qui, s'ils sont correctement réalisés, ont des effets particulièrement puissants. Celui de Belshirash a permis de plonger une région entière dans un hiver éternel. Celui de Thargunitoth, archidémon des morts-vivants, lancé en Tobrie, a fourni, aux serviteurs des Archidémons, une armée de morts-vivants. Celui d'Agrioth, archidémon du feu (entre autres), a détruit la ville de Wehrheim. Celui de Mishkara a répandu la Peste Rouge pendant 2 ans dans le royaume d'Horas.



Merkan continue son histoire. Après quelques recherches, il a rapidement appris que le bâton possédait les mêmes propriétés que les aiguilles de Yash'Oreel. Même sa forme est identique sauf que sa matière est faite dans le cristal le plus noir. Toutefois, le bâton, une fois planté dans le sol, pompant l'énergie de Sumu, la transfère immédiatement à son porteur, le rendant potentiellement immortel avec, s'il est doué en magie, une Energie Astrale renouvelée en permanence. Les Héros vont sans doute imaginer les terribles conséquences que cela pourrait entraîner si le bâton tombait entre de mauvaises mains comme celles de Merkan. Celui-ci a réussi à trouver le porteur du bâton grâce à un Œil Noir mais il était déjà prisonnier des glaces, sans doute à cause d'un hiatus<sup>9</sup> très grave d'un **CORPOFRIGO** couplé à une grande quantité astronomique d'Energie Astrale consommée grâce au bâton qui aurait mal tourné. N'arrivant pas à déceler l'endroit exact, il a élargi le champ d'observation de l'Œil Noir et le premier être qu'il a vu fut Mézeraï, menant son énième convoi entre Riva et Frisov. Il s'est ensuite rendu à Frisov, en se rendant au passage coupable de quelques crimes dont il a le secret. Deux grains de sable sont venus contrecarrer ses projets. D'abord, Gunnar, qui a réussi à l'arrêter mais qui l'a malgré tout embarqué dans le convoi. Puis, la présence des Héros qui ont contrecarré par deux fois les plans de Ligron pour son évvasion puis qui l'ont rattrapé si près du bâton. Il est passé par la fameuse caverne mais n'a pas eu le temps d'entreprendre la moindre expérience, surpris par Diundavar. Il est persuadé que seule la magie pourra détruire cette glace, encore faut-il trouver le sort qui le permettra. Les Héros ne doivent pas oublier de remettre les menottes en basalt de Kosch à Merkan pour annihiler ses pouvoirs.

Toute la troupe repart à la caverne du tombeau des glaces. Laissez chercher les Héros mais seul un sort de l'élément opposé à celui de la Glace aura de l'effet : un sort lié à l'élément Humus. S'il l'un d'entre eux suggère cette idée, il faudra le récompenser en conséquence. Un magicien pourra même tenter l'expérience et ébrèchera passablement la gangue de glace. Néanmoins, même en utilisant toute son énergie astrale plusieurs fois, cela prendrait des semaines pour tout dégager.

A un moment ou à un autre, et encore mieux quand les Héros sont désespérés, Diundavar remarque l'arc en ivoire porté par l'un des Héros, celui qu'il a trouvé dans le temple d'Angrosh dans le scénario n°2 de cette même saga. Diundavar explique que cet arc a été fabriqué par son peuple et qu'il est magique. Son pouvoir est lié à son porteur et latent. Un Elfe des Glaces (ou d'une autre race), par une brève cérémonie, peut libérer une partie de ce pouvoir en fonction de la puissance de son porteur. Six pouvoirs peuvent être libérés : le 1<sup>er</sup> au niveau 4, le 2<sup>ème</sup> au niveau 6, le 3<sup>ème</sup> au niveau 8 etc. jusqu'au 6<sup>ème</sup> au niveau 14. Chaque libération de pouvoir permet au porteur de tirer une flèche magique de l'élément que l'Elfe de la cérémonie aura choisi (sans doute en concertation avec le porteur) par jour. Après trois libérations de pouvoir, le porteur pourra tirer 3 flèches magiques par jour (1 de feu, 1 de glace et 1 de terre par exemple). Diundavar précise que tous les Elfes ne connaissent pas les cérémonies de chaque élément et qu'il existe une septième et ultime cérémonie dont il ne donnera aucun détail. Diundavar peut libérer les pouvoirs de l'Humus, de la Glace et de l'Air.

Pour rappel, voici les caractéristiques de l'arc : C'est un très bel ouvrage en ivoire taillé et joliment sculpté. Les héros savaient que l'ivoire provenait d'un pachyderme, Diundavar, leur apprend que c'est celui d'un mammouth.

PI : 1D+5, Bonus PI/distance : +3/10, +2/20, +1/40, +1/80, 0/150, Poids 30, Charge : 3 assauts

Evidemment, Diundavar ne transigera pas avec la première cérémonie : ce sera celle de l'Humus.

---

<sup>9</sup> Hiatus : en termes de règles, cela signifie que le magicien fait un échec colossal (2 ou 3 20 successifs en lançant son sort), les conséquences sont alors désastreuses. Plus de détail sur le site : <http://www.aventurie.com/magie/succesechecetexp>.



Et il a raison car le Héros d'une seule flèche magique de la Terre décochée sur la gangue de glace la fera se fissurer. Fissure qui augmentera petit à petit de taille pour désagréger, en d'innombrables petits glaçons, le cercueil de glace. Les êtres les plus faibles qui étaient prisonniers, notamment les femmes et les enfants, mais aussi les moins vigoureux de leurs animaux familiers, des Firlynx, tombent au sol en état d'hypothermie. Les plus forts restent debout mais ont pour l'instant une force très diminuée. Seul l'Elfe Noir semble être en parfaite condition physique, la magie du bâton aidant sûrement. Ses scorpions aussi se relèvent. A moins qu'un des Héros soit particulièrement vif et se



précipite pour arracher le bâton des mains de l'Elfe maléfique, il va falloir une nouvelle fois en découdre. Les Firnelles encore debout se jettent aussi dans la bataille. Au final, les Héros doivent affronter l'Elfe de la Nuit et 2 scorpions.

#### Elfe de la Nuit :

**Courage 14 ; Intelligence 16 ; Intuition 13 ; Charisme 13, Adresse 12 ; Dextérité 10; Constitution 14 ; Force 10**

**Initiative : 12 +1D**

**Valeur de combat**

**Bâton: AT 12; PRD 9; PI: 1D6+3**

**EV 35 End 50 EA 28 PR 5 RM 4 Vitesse 8**

**Aptitudes spécifiques : Volonté 10**

**Aptitudes magiques :** Corpofrigo 3, Que les Tourments de l'Enfer te Déchirent ! 6, Ténèbres 5, Axxeleratus 7, Peur du Noir 4.

Capacité Spéciale de combat : Coup puissant et projection à bas<sup>10</sup>

L'Elfe régénère son EV et son EA dès que l'une des deux est à 25% du total. Il plante alors son bâton au sol. Cela prend 5 assauts pour tout régénérer. Le mieux est de lui arracher son bâton ce qui est possible en réussissant une attaque avec un malus de 8 et en l'annonçant.

#### Valeurs des Scorpions Géants :

Initiative :	11+1D	Vitesse :	10	Parade (pincés) :	6
Points de vie :	50	Protection :	6	CN:	18
Queue :	Attaque :	11	Points d'Impact :	1D+5	
RM :	2	End : 40	+ poison :	1D3/assaut pendant 6 assauts	

Capacité Spéciale de combat : les scorpions maîtrisent « Coup Précis » : Coup sur une zone précise permettant d'ignorer la protection et d'infliger une Blessure Sérieuse.

Butin : poison, carapace, 1 trophée : dard.

<sup>10</sup> Voir leur description sur le site : <http://www.aventurie.com/regles/manoeuvrescombat>.



L'Elfe mort, les scorpions encore vivants fuient. Du côté des Elfes, on peut compter quelques blessés mais tout le monde est vivant. Ils sont d'ailleurs infiniment reconnaissants envers les Héros. Mais ce ne sera jamais une raison pour renier leurs principes : le corps de l'Elfe Noir et son équipement seront détruits. Les Héros peuvent seulement négocier le bouclier et le bâton mais avant cela, le clan effectuera à l'aide d'un [UNITATIO](#), un [REVERSALIS](#) sur le bâton car son pouvoir est trop puissant.

#### **Bouclier en cristal de Hérisson des Glaces :**

ATT/PRD -1/+4 FDR 2 Poids 160 Initiative 0 Prix : très cher (plusieurs dizaines de Ducats). Ce bouclier, d'origine firnelfe, volé par l'Elfe de la Nuit, peut lancer 3 fois par jour la variante « Cône de Lumière » du sort [FLIM FLAM](#). Il se recharge à la lumière du jour et peut être utilisé pendant autant de temps qu'il a été exposé à la lumière du soleil jusqu'à un maximum de 12 heures. Le Cône sort du milieu du bouclier et est donc parfait pour l'exploration de galerie. Le mot de commande est le mot soleil en Isdira, la langue elfique : « sha »

#### **Bâton magique de cristal :**

PI : 1D6+3, ATT/PRD 0/+1, FDR -, Poids : 80, PI/FO : 11/5, INI : 0, capacités spéciales: EA du porteur +10, planté dans le sol, on peut restituer de la Thériaque à la terre en la faisant couler en son intérieur. Si c'est à un endroit d'où a été extrait la Thériaque, la Terre reprend vie, sinon, la vie est particulièrement développée comparativement à la normale mais à moins que ce soit une importante quantité, les conditions particulières de la région feront revenir une situation exceptionnelle à un état normal. Exemple : une goutte sur la banquise fera apparaître un parterre de fleur mais ces fleurs gèleront vite sans chance de proliférer.

En outre, les Elfes des Glaces offriront aux Héros des vêtements de fourrures firnelfes. Un ensemble de vêtements elfiques apporte une protection contre les Pif de 14 et les gants ne font perdre que 2 points en Dextérité. L'ensemble apporte une PR de 3. Leur valeur n'a rien de commun avec ce qu'on pourrait trouver dans n'importe quel marché humain. Si certains des Héros sont blessés, ils pourront bénéficier des sorts de soins des Elfes.

En plus de ces superbes cadeaux, si les Héros ont toujours montré que tous leurs actes se faisaient au profit du bien-être des Elfes, ceux-ci les déclareront *Amis des Elfes des Névés* et leur offriront à chacun une amulette en forme d'œil noir qui, disent-ils, les protégeront des puissants Dragons des Glaces. Une vieille chanson elfe raconte qu'on peut se sauver devant la Guivre des Glaces, si on jette un objet noir derrière soi. Car le monstre entasse tout qui est noir parce que c'est la couleur de Pardona et de tous ses artefacts.

#### **Retour vers le convoi**

Diundavar raccompagne les Héros pour retrouver leur convoi. En chemin, ils croisent le mercenaire Gunnar, qui appuyé sur son épée, avec pour seule idée en tête de retrouver Merkan, s'est levé de sa couche. Mézeraï est soulagée de revoir les Héros en vie, avec le mage renégat et intriguée et rassurée de les voir accompagnés d'un Elfe des Glaces. En effet, Diundavar propose de guider le convoi à travers les galeries de glace de la montagne pour les faire ressortir rapidement de la montagne. Une fois la traversée effectuée, l'Elfe leur dit adieu et part à la recherche de nouvelles terres pour son peuple.

Le convoi peut reprendre la route et c'est sans encombre (normalement) qu'il termine son voyage jusqu'à Frisov. Chacun montre plus ou moins de reconnaissance suivant l'aide apportée par les Héros (Mézeraï, Gunnar qui est presque remis, la famille norbarde...) mais il va être temps pour eux de les quitter pour organiser l'expédition dans le Grand Nord avec l'émissaire de la famille Storrebrandt.



## Les points d'aventure et expériences spéciales :

Les joueurs peuvent bénéficier d'une *expérience spéciale* en Conduite/Véhicule s'ils ont conduit un des chariots. Le pistage peut éventuellement aussi bénéficier d'une expérience spéciale.

Pour chaque personnage, vous pourrez calculer à partir de la liste suivante sa récompense en points d'aventure, que vous pourrez moduler selon l'attitude de vos joueurs, leur role-play, leurs bonnes idées et initiatives, leur motivation, etc.

### Sur tout le voyage

- Implication dans la vie du convoi 0 à 20 Points d'Aventure
- Découverte du secret d'Eza 20 Points d'Aventure

### Première semaine

- Rôle et implication en tant que garde du convoi 0 à 20 Points d'Aventure
- Attaque des Gobelins des Neiges 5 Points d'Aventure par Gobelins à répartir
- Victoire contre le chef Gobelins 10 Points d'aventure

### Deuxième semaine

- Rôle et implication en tant que garde du prisonnier 0 à 20 Points d'Aventure
- Gestion de « l'accident » 0 à 20 Points d'Aventure

### Troisième semaine

- Combat contre les Tigres des Steppes 20 Points d'Aventure par tigre à répartir
- Sauvetage du petit garçon 5 Points d'Aventure
- Gestion de la panique (chevaux, blessés...) 0 à 30 Points d'Aventure
- Aide pour la mise au monde du bébé d'Eika 10 Points d'Aventure

### La traque

- Champ de Hérissons des Glaces 0 à 5 Points d'Aventure
- Rencontre avec Duindavar 5 à 10 Points d'Aventure
- Combat contre Merkan 20 + 20 Points d'Aventure par Scorpion à répartir
- Idée pour détruire le tombeau de glace 0 à 5 Points d'Aventure
- Combat contre l'Elfe Noir 20 + 10 Points d'Aventure par Scorpion à répartir
- Observation/Participation à l'Unitatio +10/+30 seulement pour les Mages
- Rituel de l'Arc (cumulable) + 5 Points d'aventure pour son propriétaire

On peut donc tabler sur un total d'environ 200 Points d'Aventure si les joueurs ont plutôt bien réussi ce scénario sans oublier une récompense de 0 à 100 points suivant l'investissement des joueurs et la manière de jouer leur personnage (race, culture, profession, défauts, etc. : voir Annexe du scénario n°1 de la Saga).

Calenloth



## Annexe 1 : Quelques règles sur les dangers et la survie dans le Grand Nord

*Note : les PI subits seulement à cause du froid seront notés Pif*

### Température

Le froid représente sans doute la plus dure des épreuves au royaume de Firun. Certes, le véritable empire de Firun – celui dans lequel l'hiver ne finit jamais - commence seulement à environ un jour de voyage au nord de l'Île du Yéti, mais la fureur de l'Ancien revient chaque année chasser sur les terres des hommes pour leur rappeler sa colère inexorable que seule sa douce fille Ifirn peut adoucir.

Puisque le thermomètre est inconnu en Aventurie, la température ressentie est divisée en six degrés sachant que la Fureur du Froid est ressentie en hiver et seulement dans le désert du même nom et aux sommets des créneaux des montagnes ; Glacial le jour et Froid de Firun la nuit sont au contraire les caractéristiques habituelles des mois de Boron jusqu'à Phex au nord d'une ligne Riva-Notmark...

**Froid** (correspond aux températures terrestres de 0°C et moins) : une mince couche de glace recouvre les eaux, le gel sur les routes peut entraver la progression; certains produits alimentaires deviennent par le froid puis un dégel sans saveur et fades; une personne subit 1D+1 Pif par jour.

**Froid Glacial** (correspond aux températures terrestres de -10°C et moins) : de longues périodes glaciales mènent au gel des rivières et des lacs; la terre gelée est très dur et ne peut être travaillé qu'avec des pics; l'eau potable transportée risque de geler; la plupart des produits alimentaires doivent être dégelés ou être réchauffés tout du moins; une personne subit 2D+1 Pif par jour.

**Froid de Firun** (correspond aux températures terrestres de -25°C et moins) : l'eau potable et tout l'approvisionnement transportés sont dur comme la pierre et sont donc comestibles seulement après avoir été réchauffés; la peau se colle au métal (peut causer 1D3 BL); une personne subit 2D+2 Pif par tranche de 2 heures.

**Fureur du Froid** (correspond aux températures terrestres de -50°C et moins) : à ces températures même l'eau-de-vie gèle; le FR des armes de métal augmente de 1, et de 2 pour les armes de bois; une personne subit 2D+2 Pif par tranche de 2 Tours de jeu.

**Froid sans nom** (correspond aux températures terrestres de -100°C et moins) : la respiration fait mal, les yeux commencent à pleurer au plus petit souffle de vent; le FR des armes de métal augmente de 2, celui des armes de bois de 5; une personne subit 2D+2 Pif par Tours de jeu.

**Froid de l'Enfer Inférieur** (correspond aux températures terrestres de -150°C et moins) : à ces températures, même l'air gèle. Seuls les démons ou les personnes protégées par un ouvrage magique peuvent survivre sous ces circonstances plus longtemps que quelques instants; le FR des armes de métal augmente de 3, celui des armes de bois de 7; une personne subit 3D+3 Pif par tranche de 2 assauts.

Dans cet aperçu se trouve les Pif qui peuvent être réduits au moyen d'habits. A chaque fin de période indiquée, il faut lancer le dé pour calculer les Pif et les réduire de la protection contre le froid du héros PRf (voir ci-dessous). Nivesiens, Elfes des Névés et Orks retirent de ce résultat 2 Pif, les Nains, les Norbards et les habitants des régions du nord des Monts de la Salamandre (Gjalskerländais, la plupart des Elfes, Sewerien ...) enlèvent quant à eux 1 point; les Hommes des Bois doivent ajouter 2 Pif, les habitants des Cités-Etats du sud 1.

Une brise enneigée ou un fort vent baissent la température ressentie d'un degré, une tempête ou un ouragan de 2 degrés.

Une tempête de neige (se produit seulement lors de **Froid** ou **Froid Glacial**) avec le problème d'orientation qu'elle entraîne peut rapidement mener à une « douce » mort d'autant plus qu'à partir de 4 heures la tempête de neige détrempe lentement mais sûrement les habits – ce qui baisse la température ressentie d'un autre degré.

### Protection contre le Froid

Contre de telles températures extrêmes, certes, il n'y a aucun remède à part une bonne place près d'un feu (bien que de la Chonchinis aide pour les gelures), mais il est tout à fait possible de se protéger du froid glacial et du vent tranchant au moyen d'habits convenables.

Dans le tableau ci-dessous, une valeur de protection contre le froid (PRf) est classée pour chaque vêtement qui agit contre les Pif comme pour une protection contre les PI normaux. Si votre Héros dans une tempête de neige subit 11 Pif et qu'il est revêtu de bottes, d'une culotte de cuir, d'une chemise en



laine et d'une veste en cuir (l'ensemble fait une protection contre le froid de 4), il ne subit que 7 points de dommage.

Tout cela est seulement valable pour des habits secs - après une chute dans un ruisseau glacé un Anorak protège presque autant qu'une robe de Rahja...

Bausch<sup>11</sup>, lin ou soie peuvent être utilisés en dessous des vêtements, certes (la protection contre le froid pour un assortiment complet est de 1), mais ils ne protègent pas du tout comme le survêtement. Même chose pour les protections de métal ou en cuir dur qui semblent peu adaptées, et encore plus comme vêtements portés sous le survêtement...

Vêtements	PRf	ENC	Prix (PA)	Poids
Chemise, blouse (laine)	1	0	0,2	15
Veston (un lourd tissu en laine)	2	0	2	40
Veston (cuir)	1	1	1	38
Gilet de fourrure	3	1	0,6	25
Pantalon (laine)	2	0	0,3	30
Pantalon (cuir)	1	0	0,5	35
Pantalon (fourrure)	2	0	0,8	40
Cape (fourrure), couche supplémentaire	3	0	2	50
Bonnet (fourrure)	1	0	0,1	3
Jupes (laine)	1	0	0,3	45
Robe (laine)	3	0	1	60
Manteau à capuche, long (laine épaisse)	3	1	1,3	80
Manteau court (laine)	2	0	0,6	50
Manteau de fourrure	4	2	2	60
Moufles de fourrure ou manchon	1 (-5en Dextérité)	1	0,2	4
Bottes	1	0	3	75
Bottes fourrées	2	0	5	85
Anorak*	8	4	7	120
Vêtements portés en-dessous	1	0	var.	var.

Note : ces prix sont nettement plus élevés si on cherche à acheter ce genre d'articles plus au sud du continent. Exemple : dans le Midland, ces prix seront à multiplier par 3 pour tous les articles avec de la fourrure ou de la laine.

\* Habit d'hiver traditionnel nivésien qui se trouve aussi chez les Elfes des Névés : une chemise de cuir fourrée avec une capuche étroitement fermée, avec un pantalon de même facture fixé avec des cordes à la chemise. Des variantes avec une unique partie d'habits sont connues. En combinaison avec des bottes fourrées et des moufles de fourrure, il donne une véritable protection contre le froid. Nivésiens et Elfes des Névés ne portent d'ailleurs aucun autre habit sous l'Anorak mais des Midlandais peuvent donc se permettre de rajouter une chemise légère et un pantalon en laine.

## Gelures

Si un héros subit 10 ou plus de BL par le froid, il doit encaisser des gelures; un D6 décide quelle partie du corps est concernée :

*1 pied droit, 2 pied gauche, 3 main droite, 4 main gauche, 5 visage, 6 dispersées (le Héros a de la chance).*

- Des gelures aux pieds divisent par deux la vitesse de déplacement et baissent l'AG de 1 point par pied concerné.

- Des gelures aux mains baissent la DE et l'AG de 2 points si c'est la main portant l'arme ou d'1 point, si c'est l'autre main.

- Des gelures au visage baissent le CH de 2 et l'acuité des sens de 3 points.

- Si un héros supporte une autre fois 10 BL ou plus, il doit de nouveau lancer le D. Si le résultat est le même la deuxième fois, la victime perd un PV permanent, subit des pertes doubles et est atteint avec une probabilité de 50% de fièvres traumatiques.

<sup>11</sup> NdT : je n'ai pas réussi à trouver la traduction de cette matière.



Si ce n'est pas immédiatement traité (l'épreuve Médecine/Blessures est compliquée de 15 points), l'amputation est inévitable.

Si une partie du corps est concernée une troisième fois par des gelures, elle est irrémédiablement perdue : la victime perd 1D6 PV permanents et est atteinte, en outre, et dans tous les cas de fièvres traumatiques (c'est aussi valable pour les Elfes).

### Régénération

La régénération de l'EV, de l'End, et des PA est pour une température correspondant à *Froid*, diminuée de 2 points (pour un minimum de 0), de seulement 1 point pour les êtres avec *Résistance au Froid*, et de 3 points pour les êtres avec une *Sensibilité Acérée au Froid*. Par *Froid Glacial*, la régénération est diminuée de 4, de 2 points pour les êtres avec la résistance, les êtres avec la *Sensibilité* ne régénèrent pas du tout.

Par *Froid de Firun*, seuls les êtres avec résistance au froid régénèrent, avec un malus de 4 points. À des températures inférieures, il n'y a généralement pas de régénération. L'avantage *Acclimatation* (froid) agit comme une résistance générale au froid. Un très bon sac de couchage doublé de fourrures (c'est également une invention nivésienne), ou un lit composé de plusieurs couches de fourrures peuvent augmenter le niveau de température perçue d'un cran, de même qu'un refuge à l'abri du vent et des intempéries, et chauffé. Dans le pire des degrés de froid, les deux (sac de couchage et refuge chauffé) peuvent être nécessaires pour une régénérescence.



## Annexe 2 : Chonchinis

L'onguent de Chonchinis se présente en Aventurie dans des récipients qui portent le signe de l'élément du feu et de la déesse Peraine. Si on entend parler dans les légendes de terres lointaines, des Héros qui, en se baignant dans le sang de dragon, sont devenus invulnérables au feu, des contes du Kosch nous apprennent que des sorcières se baignent dans le lait de Chonchinis se prémunir des blessures par le feu.

### La plante

**Type** : plante médicinale

**Région** : milieu de l'Aventurie de Garetie jusqu'aux Marais des Lézards

**Diffusion** : steppe (occasionnellement), lisières du bois (rarement), massif montagneux (très rarement)

**Epreuve** : +6

**Récoltes** : de Tsa jusqu'à Boron, avant tout en Efferd, puisque ils contiennent alors la plus grande quantité du lait médicinal.

**Quantité** : D20 feuilles.

**Doses et effets** : 5 feuilles d'une plante de Chonchinis, appliquées sur les brûlures, font regagner 5 PV en tout, réduisent la blessure et presque aucune douleur n'est alors plus sentie.

**Conservation** : D6+22 heures

**Prix** : 2 S les 5 feuilles

### Préparations possibles

**Nom** : Onguent contre les brûlures

**Type** : médicament

**Préparation** : mélanger du jus de trois feuilles et une touffe d'Herbe Wirsel<sup>12</sup>, et épaissir avec de la matière grasse.

**Epreuve** : +2

**Doses et effets** : l'onguent, appliqué sur une brûlure de feu ou de cautérisation vieille d'un jour, redonne 2D6+2 PV et agit comme un sédatif.

**Conservation** : 2D6+18 mois

**Prix** : 7 D

**Nom** : Lait de Praios

**Type** : médicament

**Préparation** : mélanger du lait de Chonchinis liquide avec de l'eau et de l'huile de Fleur de Praios

**Epreuve** : +5

**Doses et effets** : soulagement des douleurs du feu de Praios et autres rougeurs de peau mais aussi guérison plus rapide.

**Conservation** : D3+3 mois

**Prix** : 3 D (pour une ampoule du jus de deux plantes)

<sup>12</sup> NdT : aucune traduction trouvée, peut-être un mot inventé



Annexe 3 : Parcours du convoi

