



Mêmes joueurs jouent encore

Une histoire de nains morts malgré eux

Scénario Loup-Solitaire (ou système OGL/D&D 3.5) pour 4 à 5 joueurs de niveau 7-8 par LOYE Nicolas.

Jouable par un MJ débutant mais un peu d'improvisation serait préférable pour donner plus de vie aux personnages (les pauvres étant morts pour la plupart, ils auront bien besoin de ça) et au cadre dans lequel ils évoluent.

Introduction

« Alors que vous reprenez conscience vos sens vous paraissent engourdis. Pourtant vous entendez bien le blizzard qui hurlent au dehors contre les parois de la montagne. Le froid ambiant vous étreint et les gouttes d'eau glacées qui tombent depuis le plafond éveillent une sensation alors qu'elles glissent sur votre visage. Pourtant tout semble étouffé, comme au réveil d'une bonne cuite.

Les souvenirs vous reviennent doucement alors que vos yeux s'accommodent à une pénombre encore floue. Le préfet Nolror, la mission qu'il vous avait confié, une équipe envoyée à l'Outre-Mont, cette vieille montagne qui servait de cimetière à la capitale il y a plus d'un millénaire. Vous deviez dresser une carte précise de la nécropole et évaluer les possibilités de creuser de nouvelles galeries mortuaires. On vous avait confié les clés de tous les caveaux et mausolées pour faciliter votre travail. Après un peu plus d'une semaine passée dans la montagne vous aviez enfin atteint la dernière et plus haute salle de la montagne. Vous aviez ouvert les lourdes chaînes qui pendaient en travers des portes et fait pivoté les lourds battants du caveau.

Une lumière et un froid intenses avaient envahi le couloir et un souffle violent vous avait projeté violemment en arrière. La dernière chose que perçut votre esprit avant de sombrer fut le fracas de votre chariot qui se renversait et le claquement du harnais de cuir de votre chèvre qui s'enfuyait. »



Les personnages

Vous l'aurez compris, nos chers joueurs n'ont pas encore joué qu'ils sont déjà morts. Si vous souhaitez leur faire jouer les quelques derniers instants de leurs personnages en guise d'introduction libre à vous de leur faire fouiller/piller/cartographier quelques tombes. Une fois morts corps et ... pas encore tout à fait âme, amenez leur état nouveau de façon brutale. Il ne doit y avoir aucun doute sur le fait qu'ils ne sont plus du monde des vivants.

Déterminer de la façon aléatoire qui vous plaira quel sera l'état de vos joueurs (cartons à tirer dans un chapeau, jets de dés, état imposé, etc.) Dans tous les cas vous devrez avoir au moins un représentant de chaque type de revenant, au moins un zombie et un squelette ainsi qu'un unique mais indispensable spectre.



Squelettes

Ceux dont il ne restera plus que des os étaient ceux qui étaient au plus près de la porte lorsqu'elle s'est ouverte. Ils ont subi un froid si intense que leur chair a littéralement explosé ne laissant qu'un squelette aussi blanc que lisse.

Bonus & malus

- Les squelettes sont insensibles aux dégâts des armes tranchantes et perforantes, toutefois les armes telles que les masses ou les armes à feu conservent tout leur effet sur eux.
- Le bruit de leurs articulations qui s'entrechoquent est difficile à cacher. Ils ont un malus de -4 aux jets de discrétion.
- Ils sont facilement désarticulés. Sur un jet critique (d'eux même ou d'un adversaire selon le cas de figure) ils perdent une partie de leur corps qui ne pourra être remise en place qu'au prix d'un round complet. De même ils ont un malus cumulatif de 10% de chances de se désarticuler en utilisant une arme à feu.



Zombies

Ceux qui étaient au milieu du couloir sont morts essentiellement de la projection contre les parois rocheuses du couloir et le froid ambiant aura relativement bien conservé leurs chairs, même si quelques mouches semblent très attirées par eux.

Bonus & malus

- Si les zombies tombent à 0 points d'Endurance, ils ne meurent pas. Ils perdent un membre définitivement et leurs points d'Endurance sont réinitialisés à leur total de départ - 1D20.
- L'odeur de décomposition de leurs chairs provoque la nausée à tout vivant à moins de 3 mètres d'eux. Ils ont un malus de -4 à leurs jets de déguisement lorsqu'ils se font passer pour des vivants.
- Les muscles rongés et les nerfs morts ralentissent considérablement leurs mouvements, ils ont un malus de -4 à tous les jets d'Initiative.



Spectre

Celui qui était le plus en arrière a vu son corps épargné mais son esprit arraché par l'entité qui était dans le caveau. Le spectre est translucide et a l'exacte apparence de son propriétaire au moment de sa mort, équipements et vêtements compris.

Bonus & malus

- Le spectre est intangible, il flotte dans les airs, peut traverser la matière tant que l'épaisseur à franchir n'est pas plus grande que le personnage et est insensible aux armes non magiques.
- Le spectre est intangible ... il ne peut pas interagir avec le monde réel. Seuls les objets qu'il avait sur lui, devenus spectraux eux aussi, peuvent être manipulés par lui. L'efficacité de ses armes dans le monde tangible est laissée à l'appréciation du MJ.
- Dans le cas où l'usage de ses armes serait autorisé, le spectre sera accompagné d'une aura froide qui fera frissonner tout vivant dans un rayon de 3 mètres autour de lui, lui conférant un malus de -4 aux jets de discrétion.

L'équipe qu'à envoyé le préfet pour cartographier l'Outre-Mont était composée de nains compétents dans leurs domaines particuliers. Il a choisit pour cette mission au moins un nain parmi les corps de métiers suivants :

- Cartographe, la raison de sa présence est évidente.
- Mineur, présent pour étudier la sécurité des galeries d'un point de vue structurel.
- Soldat, présent pour protéger le groupe contre les créatures cavernicoles qui auraient élu domicile dans la nécropole et pour s'assurer que les autres membres de l'équipe ne s'adonneront pas au pillage de tombes (dans la mesure de sa propre honnêteté.)

Contexte & faits précédents notre affaire

L'action se situe dans le royaume nain de Bor, l'unique nation du Magnamund a disposer du secret de la poudre explosive. Il y a plus d'un millénaire une guerre de succession au trône du royaume a mené un nouveau clan au pouvoir, le clan Thorgrim. Le nouveau roi, Daen Thorgrim, était ambitieux, calculateur et cruel. Il souhaitait voir la naissance d'une race naine plus pure et plus digne qui durerait, comme la devise de son clan le proclamait, « pour toujours et à jamais. »

Il donna tous pouvoirs aux nobles de son clan qui transformèrent soulevèrent le pays en un temple de l'injustice pour ses sujets. La population, déjà en proie à la rébellion, s'engagea dans une révolution lorsque le roi, assoiffé de pouvoir, finit par s'engager dans d'occultes recherches magiques. Les nains avaient toujours en mémoire la Grande Peste des druides de Céner, de sombres érudits, qui avaient ravagé leur population au point d'éteindre





définitivement leur proches cousins géants. L'ensemble du royaume se dressa alors face au roi désormais maudit et à son clan damné.

Acculé dans sa forteresse, le roi en vint à faire un pacte avec un démon des glaces des temps anciens. Il offrit son corps au démon en échange de toute la puissance que celui-ci pourrait lui offrir. Malheureusement pour lui les nains sont une race opiniâtre et il purent le vaincre au prix de nombreuses vies. Ne parvenant pas à tuer leur roi, trop puissant pour eux, ils l'enfermèrent dans un caveau spécialement construit pour lui et rayèrent son nom de l'histoire.

Les membres du clan maudit furent traqués et tués afin que plus jamais le nom de Throgrim ne refasse surface. Il advint toutefois qu'une naine survécut à ce massacre et perpétua sa lignée dans le plus grand secret. A l'époque de notre récit le conseiller du roi, Ulfrin Rune-claire, est un descendant de Throgrim. Il a récemment redécouvert cette ascendance qu'il juge prestigieuse grâce aux mémoires de Daen qu'il retrouva, dernier ouvrage maudit du tyran sauvé miraculeusement de l'autodafé.



A la lecture de ces textes maudits il comprit que l'esprit de Throgrim et celui du démon ne faisait plus qu'un. Il mit alors au point un stratagème permettant à son ancêtre de renaître pour rendre au clan Throgrim sa gloire passée.

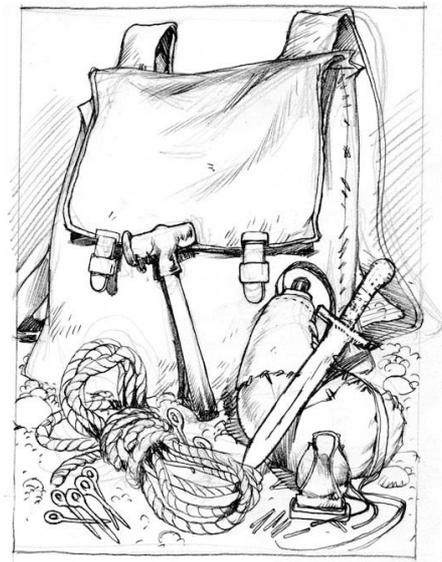
Il retrouva les anciens trousseaux de clés de l'Outre-Mont et s'y rendit. Là, il effaça les inscriptions d'avertissement gravées sur les portes du caveau de son ancêtre. Il retourna ensuite convaincre son souverain que l'actuelle nécropole de Boradon, la capitale, devenait peut sûre. Il paya pour ce faire des sapeurs peu scrupuleux afin de faire s'effondrer des galeries entières de la nécropole en question. Il convainquit ensuite le bon roi Ryvin de réhabiliter l'ancienne montagne nécropole où l'on pourrait assurément creuser de nouvelles galeries mortuaires et fit embaucher une équipe pour cartographier la zone dans ce but.

Il confia au préfet Nolror le trousseau de clés et sacrifia l'équipe de cartographie à son ancêtre puis attendit non loin de l'Outre-Mont que celui-ci se manifeste. Plus d'une semaine après le départ de l'équipe l'un des nains envoyés sur place reparu, les yeux couverts d'un givre lumineux et arborant le sceau des Thorgrim au doigt. Ulfrin se fit connaître, lui prêta allégeance et lui offrit de reprendre sa place légitime.

Ils rentrèrent tous deux à Boradon et utilisèrent Draupnir, le sceau magique de Thorgrim, capable de faire couler de lui-même des anneaux identiques, esclaves de l'original permettant à Daen de contrôler l'esprit de leurs porteurs. Ils prirent ainsi le contrôle de Boradon petit à petit. Daen tua le descendant de ceux qui osèrent l'emprisonner et pris sa femme pour épouse pour finir d'humilier sa lignée.

Depuis lors il s'empresse de convertir la population de Boradon car pendant l'absence d'Ulfrin le roi Ryvin avait invité les monarques des royaumes voisins de Talestrie, du Palmyrion et de l'Eru à venir en délégations renouveler de vieux accords d'alliance. C'est une aubaine car il s'agira d'une occasion unique de prendre le contrôle d'autres royaumes très simplement mais il faut rapidement contrôler la population sur place pour que les délégations ne suspectent rien.

Environ dix jours se seront écoulés dans la nécropoles avant que la magie nécromantique du démon des glaces ne finisse d'éveiller les morts ... et nos chers joueurs.



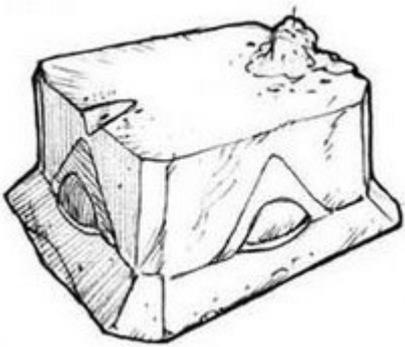


Réveil à l'Outre-Mont

Le caveau

A leur réveil, les joueurs découvrent de façon brutale leur nouvel état. Il est possible que l'un ou l'autre prenne peur devant l'apparence de leurs compagnons et veuillent les attaquer mais leur propre apparence devrait leur sauter aux yeux (ou aux orbites) et les arrêter avant l'irréparable.

S'ils cherchent la chèvre qui s'est enfuit il ne la retrouve pas, sans doute a-t-elle servit de repas à une créature rôdant dans les galeries. La charrette est renversée mais peut être utilisée. Les lanternes qui étaient suspendues dessus se sont brisées dans la chute. Les vivres qu'elle transportait se sont gâtés, le tonneau de bière encore à demi plein a pris l'humidité et la bière est imbuvable. Il ne reste qu'une flasque d'huile pour lanterne, leurs plans et les couvertures de couchage qui soient utilisables.



Devant eux le caveau est entrouvert. Les inscriptions sur le mur sont très bien effacées, on pourra en déchiffrer une partie (jet de Déchiffrer les manuscrits DD 15 ou Perception DD 25) : « Ici repose ... puisse son nom ... dit soit celui qui ... aître à notre race. » Un squelette appuyé sur les battants de la porte tombera si on ouvre davantage les battants. Une couronne en argent et incrustée de saphirs est posée sur sa tête. Ses vêtements ont été rongé par le temps de même que ses armes. Ses bagues sont déjà éparpillées près de lui, le roi à récupéré son sceau sur son cadavre.

S'ils décident de jeter un œil dans le caveau ils trouveront une petite salle carrée dont l'intérieur est entièrement couvert d'un métal bleu luminescent, du cobalt bleu (jet de connaissance Architecture DD20 ou d'Art de la Magie DD15). Tous les murs sont parés de runes naines de malédiction. Des grandes gargouilles grimaçantes sont sculptées partout dans la pièce, un grand visage de nain déformé par une expression de rage pare l'intérieur des battants. Les battants de la porte sont couvert de marques d'usures et de griffures faites dans la pierre par le roi pendant sa captivité. Il sera facile de faire le lien avec les phalanges de son squelette anormalement usées au bout. Ils ne trouveront pas davantage d'informations dans le caveau.

L'Outre-Mont

S'ils souhaitent trouver d'avantage d'informations dans la prospection qu'ils ont fait eux-même les derniers jours de leur vie ils pourront déterminer, d'après leur notes et leurs plans que la montagne comprends une forme de chronologie dans l'organisation des salles. Des grandes salles ont été aménagées pour les paysans sans le sou et des caveaux ou mausolées particuliers pour les nobles. Les premières galeries ont été creusées au milieu de la montagne (l'accès se fait par un pont) et sont remontées au fil des siècles d'utilisation. Ainsi les plus vieilles installations sont proches du sommet. Les caveaux et mausolées attenants à celui de Thorgrim sont donc de la même époque que celui-ci.



La descente & le caveau noble

En redescendant les couloirs qu'ils ont emprunté à l'aller, ils pourront entendre des gémissements provenant des différents caveaux et mausolées. S'ils ont assez de courage pour en ouvrir un ils pourront constater que les gémissements proviennent des tombeaux.



S'ils en ouvrent un ils pourront faire la connaissance de Fraïn ou d'Orran du clan Thorgrim, deux nobles morts avant la rébellion du peuple. Fraïn est mort à la chasse, l'arrière de son crâne est trouée par une balle. C'est son fils qui lui a tiré dessus pour prendre son domaine et son titre. Orran, son fils, est mort de maladie.

Tous deux ont l'apparence de squelettes et disposent de leurs attributs nobiliaires. Ils n'ont pas conscience d'être morts et croiront être victime d'une mauvaise farce de sorcier. Dans tous les cas ils seront hautains, réclameront leurs gens et à voir le roi Thorgrim pour lui faire part du mauvais traitement qu'on leur fait subir.

Si on leur posent des questions sur le roi ils en dresseront un portrait glorieux : un meneur de nains, un fin stratège, un érudit versé dans les sciences. Ils ne lui connaîtront pas de recherches en magie obscures, ils sont morts trop tôt pour connaître cet aspect de leur roi.

La grande nécropole et la sortie

En rebroussant chemin ils seront attaqués dans un couloir par un Kalkoth (voir Adversaires potentiels) qu'ils avaient réussi à éviter à l'aller et qui semble assez enclin à faire de nos amis son dîner. Cette créature a creusé son trou en hauteur et attaquera le dernier nain qui passera devant son trou en tentant de l'entraîner avec elle. Etant morts les joueurs ne craignent plus son poison, mais ses griffes restent dangereuses. Une fois tuée la créature n'offrira aucun butin particulier à nos amis.



Ils repassent ensuite dans l'immense nécropole qu'ils avaient parcouru en venant. Celle-ci paraît bien plus animée après le passage du démon des glaces. Les tombes les plus récentes sont ouvertes et les joueurs croiseront inmanquablement une foule mêlée de spectres et de squelettes ravis de se revoir dans l'autre monde. S'ils interrogent les morts présents nos joueurs apprendront que les morts ont sentis une présence et qu'ils se sont éveillés. Ils réagiront en voyant le visage du joueur qui incarne le spectre : ils ont vu son visage lorsqu'ils ont été appelés hors de la tombe.

Lorsqu'ils arrivent à l'entrée de la montagne la gille est fermée et le vide s'offre à eux derrière puisque le pont-levis qui mène à la montagne a été relevé. Ils ont cartographié plusieurs ouvertures plus faut à flanc de montagne qui peuvent être utilisées mais il faudra faire un peu d'escalade (jet d'Escalade de DD15 pour ne pas finir dévaler les pentes abruptes de la montagne à toute vitesse.) Ils peuvent également choisir de forcer le passage en défonçant la porte ou en la crochetant (jet de Crochetage de DD 12) charge à eux de trouver une solution pour passer sur le pont. Une pioche accrochée à une corde permettra par exemple de faire un grappin de fortune mais les joueurs trouveront bien une idée farfelue eux-même.

Boradon, la capitale endormie sous la montagne

Le retour triomphal des héros

Une fois de l'autre côté de la grille ils peuvent rejoindre la cité de Boradon, capitale du royaume. En chemin ils pourront, s'ils souhaitent camoufler leur apparence, trouver une ferme pour acheter ce qui pourrait leur manquer, dans les limites du stock normal d'un paysan nain. Il faudra un jet de Déguisement de DD 15 pour camoufler correctement son apparence.

Le voyage de retour leur prendra une demi-journée ou toute la nuit. Des combats contre des autochtones ou des animaux nocturnes peuvent être insérés ici pour enrichir un peu le voyage à la discrétion du MJ.



Boradon est une ville sous la montagne, l'ensemble des constructions civiles et militaires est contenu dans les galeries et cavités creusées par les nains et éclairées par des cristaux phosphorescents ou des torches. Au passage des portes un jet de Psychologie de DD12 ou de Perception de DD 15 permettra de s'apercevoir que les gens (gardes compris) ont un comportement étrange, difficile de dire quoi exactement, peut être ont-ils l'air un peu trop absents, le regard vide ?

Une fois à l'intérieur ils peuvent retourner voir le préfet Nolror qui les a envoyé en mission ou bien tenter d'en apprendre plus en ville. Dans les deux cas ils verront la mise en place d'un ordre nouveau. Le bon roi Dolgaran de la lignée Ryvin est mort (trouvé mort dans sa couche un matin) et la reine s'est remariée avec un obscur descendant du clan Thorgrim, un nom qui n'évoque rien aux joueurs à moins qu'ils aient parlé avec les nobles dans l'Outre-Mont ou à moins d'un jet en Histoire de DD 25 ou de Connaissance Noblesse & Royauté de DD 20.



Tous les nains de la cité semblent bizarrement heureux de la situation, si on y regarde de plus près ils portent tous un anneau identique au doigt (jet de Perception de DD 15 pour s'en apercevoir.) C'est un anneau argenté en forme de loup orné d'un saphir en guise d'œil. Partout en ville des affiches invitent les nains à se présenter au palais pour recevoir un cadeau somptueux de la part du nouveau souverain et on annonce également le retour du Prince au palais, parti il y a quelques semaines porter les invitations aux délégations attendues bientôt.

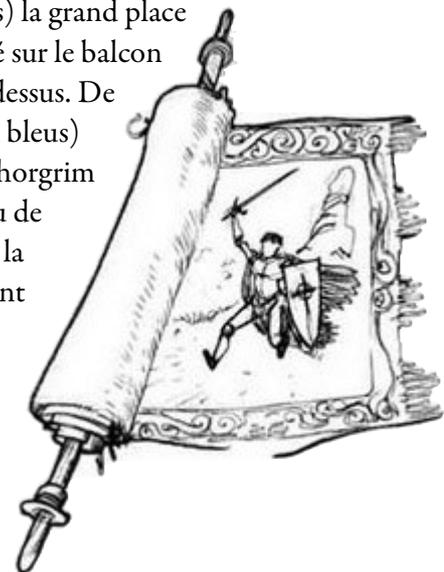
Si les joueurs souhaitent tenter de retirer l'anneau du doigt d'un des envoutés ils constateront que l'anneau a fusionné avec la peau de celui-ci. S'ils adoptent la solution extrême de couper le doigt à l'un des porteurs d'anneau celui-ci sera effectivement libéré du sortilège mais s'évanouira sûrement de douleur.

Le préfet & le prince

S'ils vont voir le préfet Nolror ils pourront constater que lui aussi porte une bague. Ils les reconnaît bien et agit avec eux comme à l'accoutumée mais son regard paraît vide. Si on le questionne il dira ce qu'il sait : le conseiller Ulfrin lui a donné le même trousseau de clés qu'il a ensuite donné aux joueurs. Il a demandé qu'une petite équipe soit envoyée pour cartographier l'intégralité de l'Outre-Mont. Si les joueurs harcèlent le préfet pour avoir plus d'informations il s'énervera et appellera 4 Gardes de Boradon en renforts (voir Adversaires potentiels.)

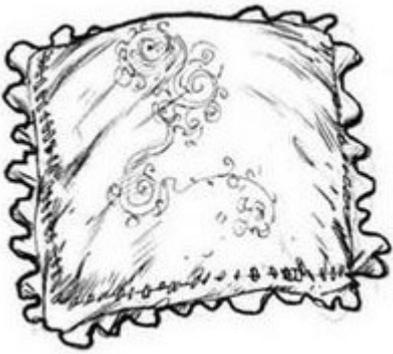
Le soir venu (ou le lendemain selon votre chronologie des événements) la grand place devant le palais du roi est envahi par la foule. Une estrade a été installée sur le balcon surplombant les portes du palais et les trônes royaux ont été installés dessus. De grands oriflammes aux couleurs de Thorgrim (un loup blanc aux yeux bleus) ont été suspendus au dessus des portes. La foule scande les noms de Thorgrim et du prince Dwalek, bien entendu il faudra un jet de Déguisement ou de Discrétion (selon le type de mort-vivant incarné) pour se fondre dans la foule sans provoquer de réactions autour des joueurs. Les cris atteignent leur paroxysme lorsque le roi Thorgrim, la reine Hilde et le conseiller Ulfrin arrivent sur le balcon.

Le roi porte un loup en argent qui masque le haut de son visage, deux saphirs de belle taille en démarquent les yeux, mais il est clairement identifiable comme ayant les traits du personnage spectral. La reine a l'air aussi absente que tous les nains précédemment croisés. Ils s'installent sur leurs trônes et le roi entame un discours annonçant à la





foule qu'il reçoit aujourd'hui le serment d'allégeance du prince et le reçoit comme son fils. Le prince étant l'envoyé qui a été missionné auprès des délégations attendues il ne peut pas encore le supprimer.



Une fois son discours fini, des gardes amènent le prince Dwalek qui ne semble pas prêt à faire allégeance au nouveau roi. Il hurle les pires insultes au roi, le traitant d'usurpateur, de meurtrier et invective la foule à venir à son aide. Le conseiller du roi approche un coussin du roi qui tend sa main au dessus, un anneau semble alors couler de sa propre bague pour atterrir sur le coussin. Les gardes forcent le prince à tendre sa main et le conseiller lui passe l'anneau. Le prince se détend d'un coup, se tourne vers la foule et fait serment d'allégeance d'une voix motivée. Si les joueurs décident d'agir 2 Garde royaux (voir Adversaires potentiels) s'en prendront à eux avant qu'une cohorte de gardes ne leur fonde dessus et la

fuite sera alors la seule solution pour survivre.

Les rebelles

A partir de là il devient évident que c'est au palais qu'il faut agir. Si les joueurs ne le réalisent pas eux-même, faites leur croiser la route de nains dissidents qui les auront remarqué dans la foule et les attireront à l'écart pour leur proposer de se joindre à eux.

Ils souhaitent organiser une infiltration ayant pour but de fouiller les appartements du conseiller et du roi pour trouver des armes contre le roi. Ils comptent agir pendant la réception au cours de laquelle le roi recevra les délégations des royaumes voisins. Les joueurs pourront ainsi participer aux préparatifs d'infiltration et décider quelle tactique est la meilleure pour entrer dans le palais.

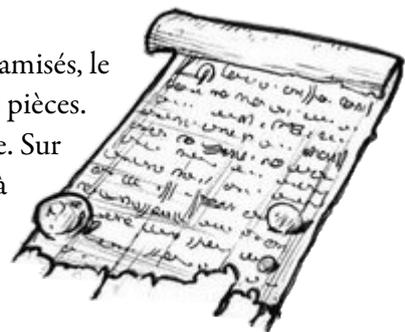
Les rebelles pensent utiliser les corniches qui surplombent le palais et d'où seront tirés les feux d'artifice à l'arrivée des délégations. L'accès ne sera que peu gardé (un Garde de Boradon (voir Adversaires potentiels) et une grille à ouvrir d'un jet de Crochetage de DD 12) et permet de rejoindre la cours extérieure du palais à l'aide d'une corde. Les joueurs sont libres d'utiliser la voie qui leur conviendra le mieux, les rebelles mettent à leur disposition un plan du palais.

Le palais royal

Les appartements royaux

Une fois dans le palais les joueurs peuvent trouver un grand nombre d'indices dans les appartements de la cour, du roi et de la reine. La salle de réception où se réunissent les délégations pour un banquet en musique se déroule au premier étage, au second se trouvent les appartements des proches courtisans (dont ceux du conseillers) et au second les appartements royaux.

Les appartements de la reine est en désordre, les cristaux d'éclairage sont tamisés, le lit à baldaquin est défait et de carafes de vins sont visibles partout dans les pièces. Elle consolait son chagrin de la mort de son mari lorsqu'elle a été envoutée. Sur son secrétaire les joueurs trouveront un message du conseiller qui l'invite à se rendre dans les appartements ses appartements pour une entrevue concernant les causes de la mort de son époux et sur d'éventuels indices laissant à penser à un empoisonnement.



Les appartements du roi ne sont pas gardés. A l'intérieur les joueurs découvriront que le mobilier a été ôté et que de nombreuses forges ont été installées. Une vingtaine de nains entretiennent le feu et travaillent ici.



Ils forgent une armure de plates ainsi qu'une masse et une épée d'un air totalement absent et ne remarquent même pas nos amis. Le métal forgé émet une curieuse lueur bleuté semblable à celle du caveau de l'Outre-Mont. Ils répètent en boucle « Mille fois reforgee par le sang des damnés, par leur métal infâme naissent armure et lames, au clan Thorgrim vainqueur vengé par leurs douleurs » et s'entaillent ou se brûlent régulièrement le corps avec les morceaux de métaux chauffés à blanc qu'ils forgent. Un petit stock de cobalt bleu sera également présent dans la pièce, de quoi forger deux petites lames ou une grande lame et une balle de pistolet ou de fusil de Bor par personnage (sans compter le spectre.)

Les appartements du conseiller Ulfrin

Les appartements du conseiller sont très bien gardés au contraire de ceux du roi. Ici on pourra trouver une pièce cachée derrière la bibliothèque (le passage sera ouvert en grand dans la mesure où il n'a plus de raison de se méfier de qui que ce soit) dans cette pièce on trouvera l'ensemble de ses recherches sur les origines de son clan, le clan Thorgrim, ainsi qu'une tapisserie au mur représentant l'arbre généalogique le reliant à ce clan.

Parmi les ouvrages ouverts sur la table on pourra trouver des croquis du roi Thorgrim et de son sceau ainsi que les mémoires dudit roi avec ses expériences de magie obscures consciencieusement annotées. Il y aura également de nombreux documents d'archives poussiéreux des érudits de Boradon qui mettront en avant la faiblesse du démon face au cobalt bleu.

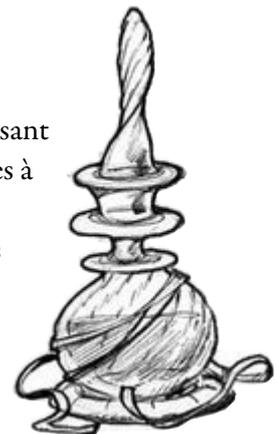
Le prince pourra être croisé dans les couloirs en compagnie du conseiller alors qu'il se rendent au banquet. Si les personnages choisissent de les attaquer le prince prendra la défense du conseiller pour lui permettre de fuir. Ulfrin quant à lui fuira tout affrontement ou se rendra sans résistance.

Le prince tirera avec son pistolet en premier lieu puis s'engagera au corps à corps (voir le prince dans les Adversaires potentiels.)



Le banquet

La salle de banquet est pleine d'invités. C'est une grande salle tout en longueur disposant d'arcades de chaque côté permettant aux employés de venir des cuisines par des portes à l'avant et l'arrière de part et d'autre des convives. Elle est agrémentée de tables basses alignées autour desquelles les gens sont assis sur des coussins à même le sol. De riches plats sont disposés partout et des serveurs vont et viennent avec des tonnelets de bières et des carafes de vins. Une grande cheminée occupe la largeur de la salle au fond derrière le roi et une estrade à l'autre extrémité de la salle accueille les musiciens et danseurs qui enchaînent les morceaux les plus festifs du royaume.



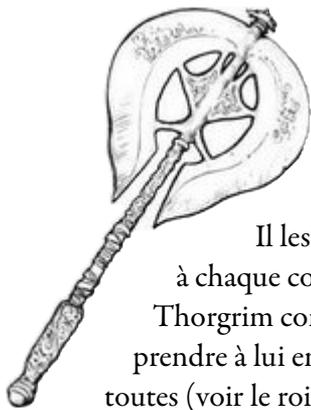


Les discussions vont bon train et les convives, tous parés de masques divers (petite mascarade organisée par le roi pour justifier le masque qui cache ses yeux de démon), ont laissé la politique de côté pour profiter de la soirée.

Un grand nombre de laquais attendent près des cuisines, chacun avec une bague disposée sur un petit coussin, vraisemblablement destinées aux invités. La salle des fêtes est accessible facilement, sans doute le roi a-t-il préféré laisser ses invités vaquer librement pour mieux les piéger. Il n'y a que quatre gardes à l'entrée de la salle (face au roi, une porte de chaque côté de l'estrade des artistes.) Le prince et la reine sont en bonne place à côté du roi. Les joueurs pourront choisir d'agir pendant la fête (et donc d'affronter quelques gardes voire certains invités armés) ou d'attendre que le roi retourne à ses appartements.



S'ils choisissent l'affrontement pendant le banquet ils devront affronter 3 Gardes Royaux (voir Adversaires potentiels) avant d'affronter le roi lui-même. Les délégations chercheront avant tout à protéger leurs souverains respectifs, si l'un des joueurs s'approche trop près de l'une d'entre elles des gardes du corps attaqueront (au choix deux Guerriers niveau 4 armés d'une épée et d'une arbalète ou un Adeptes niveau 6 disposant de sorts offensifs ou disruptifs.)



Sinon ils affronteront uniquement le roi mais celui-ci, n'ayant aucune apparence à sauver, déchainera toute sa puissance sur eux en remplissant la pièce d'un blizzard qui nécessitera un jet de Vigueur de DD12 à chaque tour pour ne pas perdre 2 points d'Endurance et subir une pénalité de -2 sur ses jets du fait du froid.

Il les affrontera avec une hache de glace qui émettra de puissantes détonations de givre à chaque coup porté, cette arme est magique et peut blesser le spectre. Considérez Daen Thorgrim comme un guerrier agressif, s'il voit un de nos amis à terre il n'hésitera pas à s'en prendre à lui en premier lieu pour se débarrasser d'un ennemi rapidement et une bonne fois pour toutes (voir le roi Thorgrim dans les Adversaires potentiels.)

Si le spectre tente de récupérer son corps en se jetant dessus il devra réussir un jet de Volonté de DD 25 pour reprendre possession de son corps. L'esprit du roi se matérialisera alors comme un élémentaire de glace pour affronter les joueurs. Le sceau du clan Thorgrim sera matérialisé sur l'élémentaire au moment de l'éjection, le joueur ne l'aura plus au doigt.

Epilogues

Seules les armes faites de cobalt bleu, des armes magiques ou des sortilèges peuvent effectivement infliger des dégâts à Daen Thorgrim. Si vos joueurs n'ont pas pensé à ce détail ou n'ont pas trouvé les informations permettant de le comprendre vous avez le choix :

- Laissez les s'acharner quelques tours sur lui avant de se faire massacrer sans ménagement
- Considérez que le démon des glaces qu'il fut autrefois n'a pas encore regagné toute sa puissance après un millénaire passé dans sa prison et que même leurs armes non magiques peuvent lui infliger des dégâts.

Si le roi est vaincu il explose dans un souffle de glace qui couvrira de givre toute la pièce mais ne blessera personne fort heureusement. Les personnages qui avaient une bague au doigt vont la voir fondre comme de



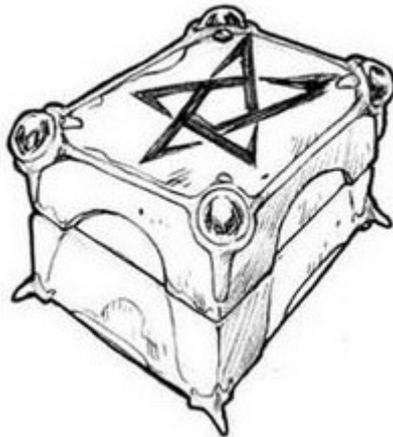
la glace sur leur peau et retrouveront leurs esprits immédiatement. Le sceau du roi tombera à l'emplacement de sa défaite et quiconque tentera de le passer souffrira d'une horrible brûlure de froid qui l'empêchera de la mettre.

Enfin il reste à définir quel sera leur sort après la défaite du roi s'ils parviennent à le vaincre. Ce choix est à la discrétion du MJ, il peut être tiré au hasard par les joueurs ou le MJ, ou bien déterminé arbitrairement.

Plusieurs épilogues sont possibles :

- La destruction du roi entraîne la destruction de nos compères qui s'en vont retrouver les palais d'albâtre d'Ishir, la déesse de la lune, pour l'éternité. Ils seront témoins de la fin depuis leurs limbes. A l'exception du spectre s'il a pu réintégrer son corps, dans ce cas, si le joueur y pense et qu'il réussit un jet de Diplomatie de DD 12, il pourra marchander une résurrection pour ses amis auprès des mages de la cour.
- La déflagration du démon pourra surcharger d'énergie nécromantique nos héros qui se verront accorder une durée de non-mort prolongée d'autant que l'énergie qu'ils auront pu absorber. Ils resteront en l'état pour bien des années encore et les mages de la cour pourront se pencher sur leur cas pour essayer de leur rendre leur apparence première ... l'histoire ne dit pas ce qu'il en sera. Les morts de l'Outre-Mont n'étant pas à proximité lors de cette explosion sont tout simplement désensorcelés sur le coup.

Le prince et la reine remettront bon ordre dans leur royaume. Le roi Ryvin se verra offrir les funérailles qu'il méritait et le prince prendra sa suite pour perpétuer la lignée. Si les joueurs ne suggèrent rien quant au destin du sceau de Thorgrim (ou ne sont pas en possibilité de le faire) celle-ci disparaîtra, sans doute volée par quelque serviteur et le cycle pourra recommencer ailleurs à nouveau. Sinon la seule solution efficace sera d'enfermer le sceau dans un coffre ou un caveau de cobalt bleu pour éviter qu'un jour peut être, une brîbe de l'esprit du roi de ne germe à nouveau à travers sa bague.





Personnages non joueurs

Dolgaran Ryvin

Il était le roi du royaume de Bor jusqu'au retour de Thorgrim. Il était considéré par tous comme un roi exemplaire. La bière de son dîner a été empoisonnée par le conseiller qui y a mélangé un poison lent.

Hilde Ryvin

La reine est une naine de fort caractère qui ne se laisse pas facilement marcher sur les pieds, bien des généraux en ont fait les frais lorsqu'elle assurait l'intendance en l'absence de son mari. La mort de Dolgaran l'a profondément attristée. Elle s'est enfermée dans ses appartements pour y noyer son chagrin dans les meilleurs liqueurs du palais avant que le conseiller ne la piège à son tour.

Le prince Dwalek Ryvin

Futur roi de Bor il est très apprécié du peuple qui voit en lui la même noblesse naine que son père et le même caractère impétueux que sa mère. Il revient juste d'une mission diplomatique de plusieurs mois et annonce l'arrivée prochaine des souverains des royaumes voisins.

Ulfrin Rune-claire

C'est un érudit versé dans les arts de l'alchimie. Le peuple le connaît comme l'un des plus intelligents nains du royaume. Il a toujours été un conseiller dévoué du roi jusqu'au jour où il a redécouvert ses origines et à choisit de faire renaître la gloire passée de son clan.

Le préfet Nolror Bouclier-Fendu

Il travaille au service de sa majesté depuis aussi loin qu'il s'en souviennent, c'est un loyal soldat qui respecte les ordres et la chaîne de commandement.

Fraïn & Orran Thorgrim

Deux nobles nains morts il y a environ un millénaire. Le fils a tué le père lors d'une partie de chasse avant de succomber à son tour de maladie. Ils sont deux fervents nobles du clan Thorgrim prônant des valeurs de race pure et de sacrifice du peuple au bénéfice de la noblesse.

Daen Thorgrim

Roi maudit des temps anciens dont le nom a été rayé de l'histoire naine. Perpétuellement à la recherche de pouvoir il a cherché à concrétiser la devise de son clan « pour toujours et à jamais » en trouvant un moyen d'acquérir la vie éternelle. Pour ce faire il a offert son corps et son âme à un démon des glaces. Malheureusement pour lui sa puissance n'a pas suffi à contenir tout un peuple en colère et il s'est vu enfermé pour des siècles avant d'être libéré par l'habile stratagème d'un de ses descendants.



Adversaires potentiels



Kalkoth

Prédateur sauvage cavernicoles, il abandonne rapidement le combat s'il n'a pas l'avantage sur ses proies. Il est muni de six longues pattes, d'un corps sinueux recouvert d'une peau humide et sa mâchoire dispose de quatre crocs empoisonnés.

Endurance : 80

Initiative : +5 (+1 Dex, +4 naturelle)

CA : 18 (-1 taille, +1 Dex, +8 naturelle)

Bonus de base à l'attaque : +6

Attaque : Griffes +10 au CAC (1D6 +4)

Attaque à outrance : 2 Griffes +10 au CAC (1D6 +4) et morsure +5 (1D8+4)

Particularités ; Vision aveugle 30m, Résistance (Magie) 15

Jets de sauvegarde : Vig +5, Ref +3, Vol +10

Caractéristiques : For 18, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 12

Compétences : Perception +15, Discrétion +12, Survie +15



Garde de Boradon (Guerrier niveau 4)

Les fidèles soldats du royaume de Bor sont de fiers guerriers qui n'abandonnent pas facilement le combat et qui aime ripailler gaiement entre amis. La plupart savent manier les armes à feu mais tous sont de vaillants combattants au corps à corps.

Endurance : 3D8 + 16

Initiative : +1

CA : 12 (+1 Dex, +1 armure matelassée)

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque :

Hache de bataille drodarine +6 (1D10 / x3),

Pistolet +5 (2D6 / 18-20 / 9m)

Particularités : Arme de choix (+1 à l'attaque avec la hache de bataille)

Jets de sauvegarde : Vig +5, Ref +2, Vol +1

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Con 13, Int 11, Sag 10, Cha 13

Compétences : Athlétisme 9, Escalade 4, Dressage 2, Intimidation 6, Equitation 5, Survie 3



Garde royal (Guerrier niveau 7)

Les gardes royaux du palais de Boradon sont des soldats d'élite spécialisés dans l'utilisation du fusil de Bor. Vétérans pour la plupart ils sont aussi redoutables à distance que mortel au corps à corps.

Endurance : 6D8+ 36

Initiative : +4

CA : 16 (+4 Dex, +2 armure de cuir)

Bonus de base à l'attaque : +7/+2

Attaque :

Hache de bataille drodarine +10 (1D10 / x3),

Fusil de Bor +11 (2D8 / 18-20 / 36m)

Attaque à Outrance :

Hache de bataille drodarine +10/+5 (1D10 / x3)

Particularités : Arme de Choix (+1 à l'attaque avec le fusil de Bor), Chargement rapide (1 point d'Endurance dépensé pour recharger son fusil en un round complet au lieu de deux)

Jets de sauvegarde : Vig +7, Ref +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 18, Con 15, Int 12, Sag 11, Cha 11

Compétences : Athlétisme 13, Escalade 8, Dressage 2, Intimidation 5, Connaissance (Nature) 3, Connaissance (Guerre) 9, Equitation 8, Survie 4



Prince Dwalek Ryvin (Guerrier niveau 8)

Le prince a participé à nombre de batailles pour préserver la liberté dans son pays. Il est même arrivé qu'il se jette à corps perdu au milieu des ennemis pour récupérer un de ses soldats au mépris de sa propre vie.

Endurance : 7D8+ 37

Initiative : +4

CA : 18 (+4 Dex, +4 chemise de maille)

Bonus de base à l'attaque : +8/+3

Attaque :

Sabre de qualité supérieure +13 (1D6+2 / 18-20),

Pistolet de qualité supérieure +14 (2D6+2 / 18-20 / 9m)

Attaque à Outrance :

Sabre de qualité supérieure +13/+8 (1D6+2 / 18-20)

Particularités : Arme de Choix (+1 à l'attaque avec le sabre), Incroyable précision (1 point d'Endurance dépensé pour infliger 1 point de dégât supplémentaire au pistolet)

Jets de sauvegarde : Vig +8, Ref +6, Vol +2

Caractéristiques : For 16, Dex 18, Con 15, Int 12, Sag 11, Cha 11

Compétences : Athlétisme 11, Escalade 6, Dressage 2, Intimidation 5, Connaissance (Nature) 3, Connaissance (Guerre) 9, Equitation 8, Survie 4



Roi maudit Daen Thorgrim (Guerrier niveau 10)

Il fut un grand guerrier qui a vaincu ses adversaires pour prendre le pouvoir et rien ne l'empêchera de conserver ce pouvoir qu'il a patiemment attendu de reprendre.

Endurance : 9D8+ 50

Initiative : +4

CA : 22 (+4 Dex, +4 chemise de maille +4 naturel)

Bonus de base à l'attaque : +10/+5

Attaque :

Hache de glace +14 (1D10+3 / x3),

Attaque à Outrance :

Hache de glace +14/+9 (1D10+3 / x3)

Particularités : Froid (immunisé aux dégâts de froid mais reçoit 50% de dégâts supplémentaires par le feu)

Jets de sauvegarde : Vig +9, Ref +7, Vol +11

Caractéristiques : For 18, Dex 18, Con 15, Int 14, Sag 13, Cha 17

Compétences : Athlétisme 17, Escalade 8, Dressage 5, Intimidation 16, Connaissance (Nature) 4, Connaissance (Guerre) 15, Equitation 12, Survie 11