

RuneQuest

Les Ruines Hantées



MONTEP 91



RuneQuest™

Les Ruines Hantées

Greg Stafford - Sandy Petersen

Participation
John B. Monroe
Frederic Blayo
Lynn Willis

Couverture
Thierry Monter

Cartes
Charlie Krank
Lisa Kosle

Traduction
Thierry Bouly

Illustrations
Daniel Brereton

Maquette
Studio Perspectives

Production
Eric Simon





Sommaire

La Vallée de la Bataille 3

Introduction 3
 Climat, Faune et Végétation 6
 Les Sites de la Vallée de la Bataille 6

Rencontrer les Sazdorfs 8

Leur Histoire 8
 Introduction à l'Aventure 8
 Information Disponible 10
 La Région 10
 Territoires Surveillés 11
 Le périmètre de chasse 11
 Périmètre des Pâtures 12
 Périmètre de Défense 13
 Périmètre de Dissimulation 13
 La Cour d'Entrée 13

Plans de Défense 13

Lorsque tombent les Défenses Extérieures 13
 Le Commandement 14
 Les Tours de Service 15

Des Etrangers Amicaux 16

Les Ruines Hantées 17

L'ENTREE 17
 SECTION PRINCIPALE 19
 L'Etage Supérieur 19
 L'Etage Inférieur 21
 SECTION SUD (42-54) et EST (55-59) 22
 SECTION NORD 27
 SECTION SECRETE (78-86) 28
 LA PORTE DE DERRIERE 31

Le Clan Sazdorf 35

ASTELKAK 35
 BADASS 35
 BELJON 36
 CHALAZAK 36
 DORSNON 37
 DOZKAL 37
 JONAKEL 38
 KOZAKANG 39
 LAGOR 39
 MAKSTAN 40
 MARTORAZ 40
 SIGRON 42
 TONGKAL 42
 Troll Sombre, Guerrier Moyen 43
 Troll Sombre, Guerrier Expérimenté 43
 Troll Sombre Chasseur 43
 Grand Troll, Guerrier Moyen 43
 Grand Troll, Guerrier Expérimenté 43
 Troll des Cavernes de Belorg 44
 Guerrier Trollinet Moyen 44
 Guerrier Trollinet Expérimenté 44
 Esclave Trollinet 44
 Insectes de Guerre 44
 La Horde Nilmerg 45

La Généalogie des Sazdorfs 45

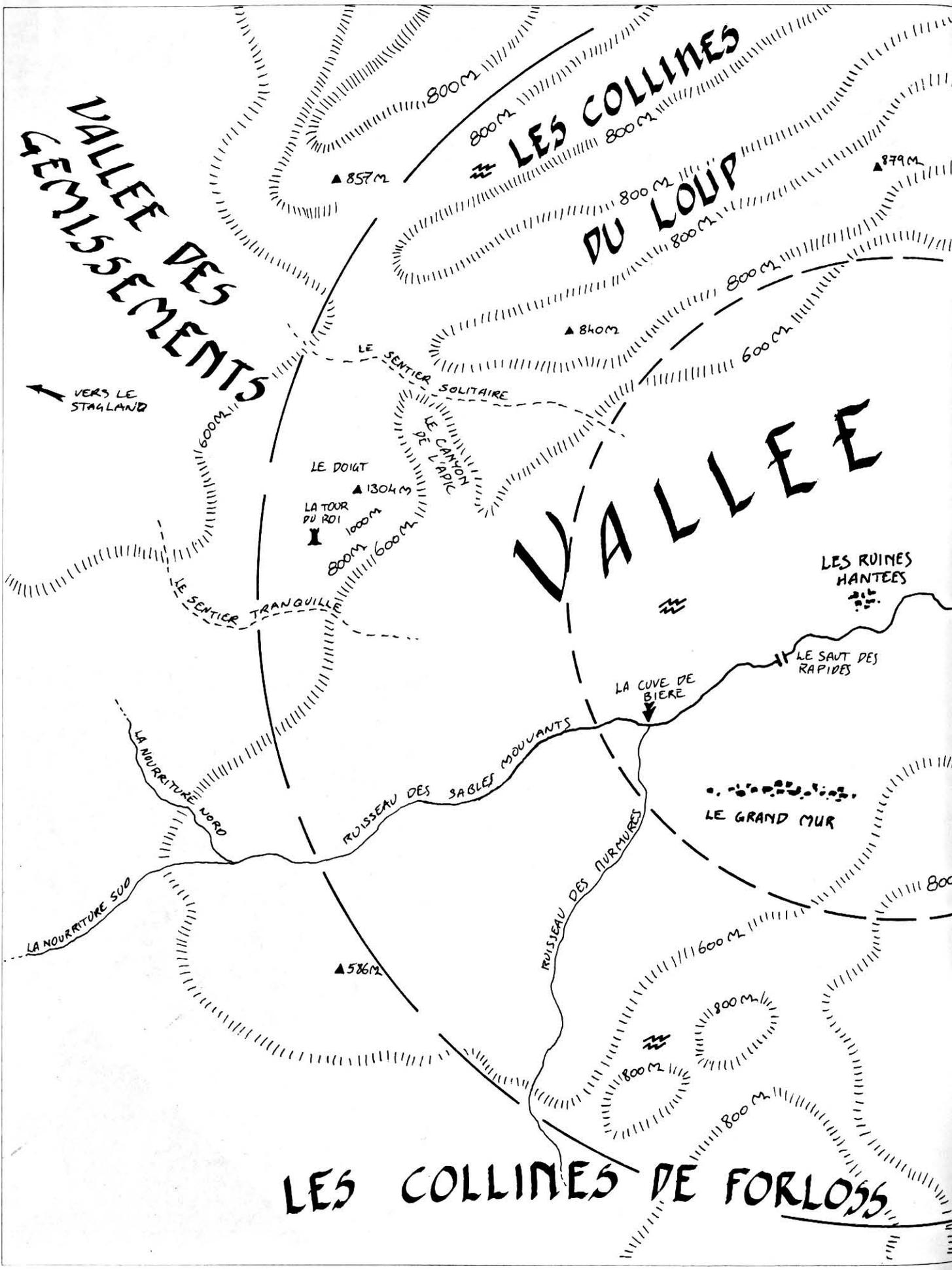
Structure 46

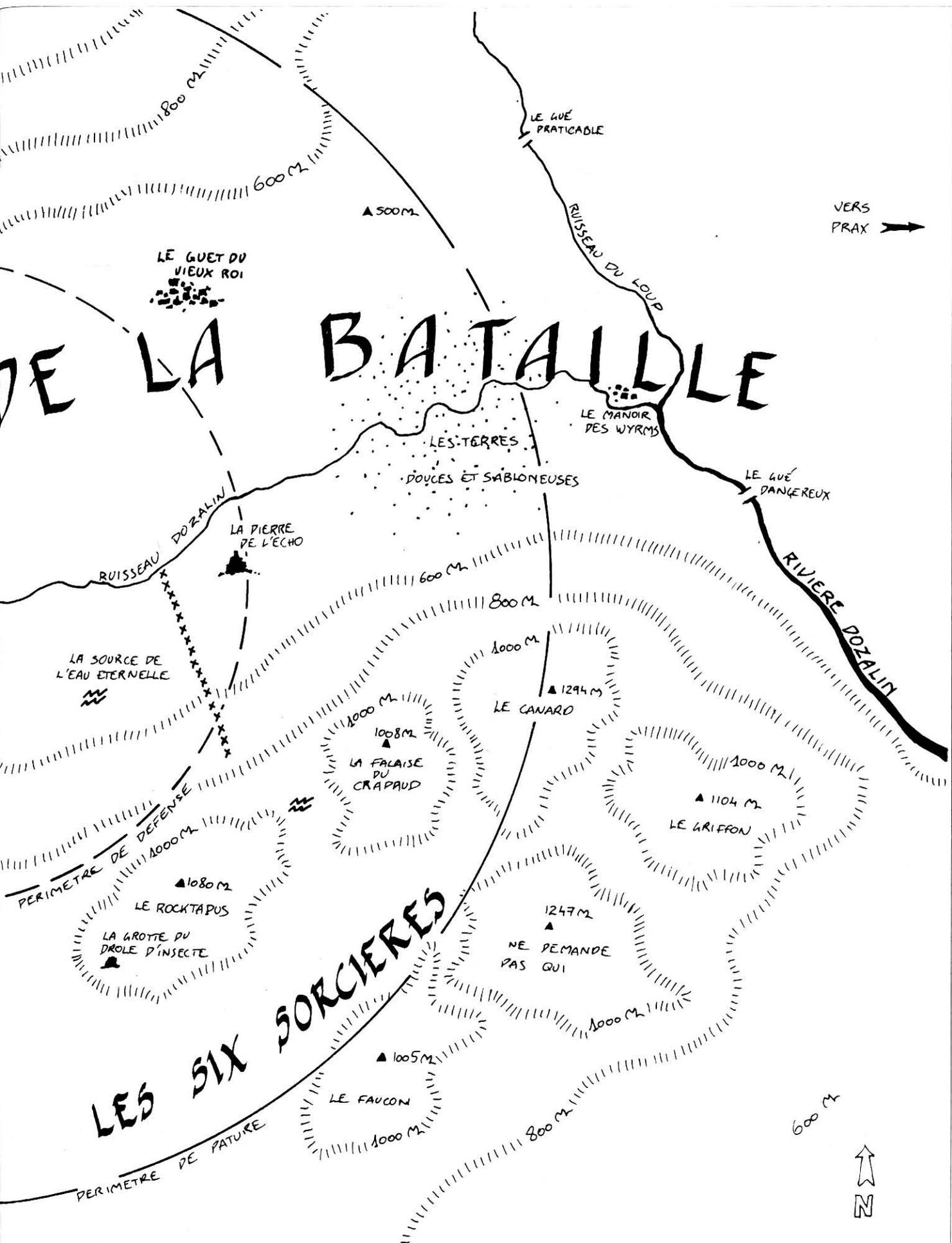
Analyse du clan 46

Les Anciens 46
 Les Mères 47
 Les Guerriers 47
 Les Alliés et les chasseurs 47
 Les Trollinets 48

Runequest® est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill Games, publié en français par Oriflam
 Copyright © 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés.
 Copyright © 1982, 1989 pour "The Haunted Ruins : A Complete Troll Tribe For Runequest" par Chaosium Inc.
 Edité en français par ORIFLAM 132, rue de Marly 57158 Montigny-lès-Metz sous le titre
 "Les Ruines Hantées"
 Maquette informatique sur Xerox Ventura Publisher
 Traitement des disquettes en photocomposition : ATEIGRAM
 Imprimé en France : IGD Nancy









Climat, Faune et Végétation

La vallée de la bataille est un endroit ensoleillé et chaud la majeure partie de l'année. Le jour, pendant les saisons du feu et de la terre, les températures peuvent atteindre 40. La nuit, elles descendent jusqu'à 15. Durant la saison de l'obscurité, les températures la nuit peuvent descendre bien en dessous de zéro. A cause des intempéries lors des saisons du vent et des tempêtes, elles ne peuvent monter au dessus de 10.

L'hiver débute à la saison de l'obscurité et se termine au début de la saison de la mer. C'est une période pendant laquelle il peut tomber jusqu'à 80 cm de neige sur le sol de la vallée. Il en tombe encore plus sur les monts environnants, comme Le Doigt ou Le Canard.

Les vents dominants viennent de l'Ouest. Lorsqu'ils tournent au Nord-Ouest, cela annonce le début de l'hiver. S'ils viennent du Sud-Ouest cela présage le printemps.

Des ouragans et de rares tornades éclatent parfois au début de la saison de l'obscurité.

L'absence de forêts et la profondeur des nappes phréatiques font que cette région se trouve toujours à la limite de la sécheresse. Les précipitations sont, une année sur trois, un tiers moins importantes que la normale. Une année sur cinq, il ne pleut absolument pas. La plupart des trolls se rappellent de sécheresses ayant duré trois ou quatre années.

La pluie tombe généralement sous la forme d'orages importants qui durent plusieurs jours. Chacun d'eux recouvrant la vallée de 5 à 20 cm d'eau. Des ravines érodées et des oueds profonds où l'eau déferle en flot bouillonnant rendent alors les voyages difficiles, (des voyageurs prévoyants se déplaceront par la ligne des crêtes). Bien que la vallée reçoive 110 cm de précipitations par an, ces dernières se concentrent sur une très courte période, laissant l'endroit asséché la majeure partie de l'année. Les rivières se tarissent chaque année. Cependant des puits de trois à cinq mètres de profondeur à proximité des lits des rivières continuent de donner de l'eau. L'existence de sols fertiles invite constamment des fermiers humains à venir s'installer sur les bords de la rivière du loup et de la rivière des sables mouvants.

Les oiseaux foisonnent, les Six Sorcières offrent une protection excellente et de la nourriture abondante pour de nombreuses espèces. Plusieurs espèces de rongeurs habitent la vallée. Des troupeaux de cervidés et d'impalas y émigrent durant certaines saisons. les anti-lopes retournent à Prax pendant les saisons pluvieuses et les cerfs partent dans les montagnes durant la saison sèche.

En ce qui concerne les prédateurs autres que l'homme, les Telmoris ou les trolls, les plus nombreux sont les rôdeurs des ruines (voir les Monts Arc En Ciel), les skrowfs (créature féline pesant en moyenne 15 kilogrammes en langage sombre) et quelques bandes de chiens sauvages ayant élu résidence à l'extrémité Ouest de la Vallée. Les légendes parlent d'insectes géants, mais ces derniers proviennent probablement des troupeaux domestiqués des Sazdorfs.

Le fond de la vallée est herbeux, couvert de fleurs sauvages à la fin de la saison de la mer. De petits feuillus ressemblant à des plants de coton, poussent le long des rivières, mais les rives de ces dernières sont le plus souvent recouvertes d'herbe. De petits conifères et des buissons occasionnels procurent un abri aux rôdeurs des ruines.



Les Sites de la Vallée de la Bataille

La carte fournie dans ce livre vous donne une vue détaillée de la vallée. Ci dessous, vous trouverez les explications des traits géographiques marquants indiqués sur la carte.

Le Canard : un sommet faisant partie des Six Sorcières. Les sages de Lankhor Mhy prétendent que le Canard à le plus beau et le plus intelligent des esprits-soeurs. Sa hauteur guide les voyageurs venant de Prax vers l'embouchure de la vallée.

Le Canyon de l'à pic : un canyon aux parois verticales débouchant sur le sentier solitaire. Il y a trente ans, une bande de 20 aven-

turiers tentèrent de piller les Sazdorfs. Ils furent repoussés, puis aculé dans ce canyon et tranquillement massacrés. Tous les Sazdorfs apprécèrent cette distraction imprévue. Lorsqu'un Sazdorf dit "c'est le canyon de l'à pic" il faut entendre "c'est dans la poche".

Le Saut des Rapides : La rivière Dozalin traverse cette partie de la vallée sous la forme de rapides entourés de parois encaissées. Durant la saison des tempêtes, le Saut des Rapides est la seule route praticable pour traverser la Dozalin. Profonde de 30 mètres, la largeur de la gorge en cet endroit n'est que de 2,5 mètres. Un jet de saut réussi (avec un malus de 10 %) permet au voyageur de traverser sans problème. Pour seulement 1£ par point de taille, un troll sombre viendra et proposera aux humains hésitants de les jeter de l'autre côté, succès garanti.

Les Collines de Forloss : marquant la frontière Sud de la Vallée de la Bataille. Des bosquets d'arbres alternent sur ses flancs avec de vastes étendues herbeuse. Ce sont les pâturages des tribus Aranwyth fréquemment attaquées par les chasseurs Sazdorfs.

Les Collines du Loup : marquent le Nord de la Vallée de la Bataille, fréquentées par les Sazdorfs et les Telmoris, que les trolls dédaignent. On y trouve des bosquets d'arbres et des vallons herbeux. Cette terre fut donnée aux Telmoris par le roi de Sartar, décret que, depuis toujours, les trolls contestent.

La Cuve de Bière : un bassin profond taillé par l'érosion dans la pierre au confluent du ruisseau des sables mouvants et du ruisseau des murmures. Protégée des rayons du soleil, durant la plus grande partie de la journée, grâce à des rochers en surplomb, la cuve de bière retient les eaux bien après que les rivières se soient tarées.

Le Doigt : marque la frontière entre Sartar et Prax, ce sommet haut de 1304 mètres est le point culminant de la carte de la Vallée de la Bataille. Près du sommet se trouve la Tour du Roi.

La Falaise du Crapaud : un sommet faisant partie des Six Sorcières; son autre nom troll est Mooodooche. De longues franges de mousse verte couvrent sa face Nord.

Le Faucon : un sommet faisant partie des Six Sorcières, abrite de nombreuses espèces de faucons et de vautours. Pendant la saison des tempêtes de fréquents éclairs viennent frapper ce sommet.

Le Grand Mur : une fortification en ruine bâtie avec des blocs de pierres de 2 mètres cubes. Personne ne connaît la taille d'origine du mur (ni la profondeur de certaines fissures plongeant dans ses fondations).

Le Griffon : un sommet faisant partie des Six Sorcières. Des nuages tournoyants de chauves-souris le couronnent une fois la nuit tombée. Un gros rocher rond de couleur or occupe son sommet.

La Grotte du Drôle d'Insecte : située sur la face Ouest du Rocktapus. Profonde, mystérieuse et grouillante de vie, les trolls prétendent que les insectes vivant ici sont immangeables car ils sont contaminés par les Sorcières.

Le Gué Praticable : même lorsque le ruisseau du loup est en période de crue, de grandes plaques rocheuses affluent toujours procurant un passage facile aux voyageurs à cheval.

Le Gué Dangereux : situé au beau milieu de rapides et de tourbillons.

Le Guet du Vieux Roi : autrefois une tour puissante, elle est à présent un amas de pierres et de ruines. Les Sazdorfs vendraient avec joie un droit de pillage sur ce site sans valeur pour un prix raisonnable.

Le Long Mur : une muraille de plus de trois mètres, construite en pierres sèches, aujourd'hui crevée de brèches. Les anciens habitants de la vallée, massacrés depuis longtemps, tentèrent de contenir les nomades à l'aide de cette futile construction.



Rencontrer les Sazdorfs

Avant que nos amis aventuriers ne commencent à descendre dans les ruines, le maître de jeu devrait lire attentivement ce chapitre afin de bien assimiler l'histoire et la "diplomatie" du clan Sazdorf.

Leur Histoire

Dame Sazdorf est née à l'époque de la cour céleste. Lorsque les conteurs du clan relatent la grande migration vers Dagori Inkarth, ils narrent ses luttes épiques. Elle entendit l'histoire de la Mort racontée par Eristi l'Incrédule. Dans les plaines d'Hanroo ses pierres de fronde repoussèrent la magie du maléfaisant Dieu du Soleil, tandis qu'autour d'elle gisaient les cadavres de ses frères et soeurs.

Dame Sazdorf suivit le Chemin des Collines Noires, elle apprit à manger de l'humain et des animaux et elle combattit bravement contre les Dara Happans. Lorsque Gore et Gash maintenaient les bras de Gadblad, Sazdorf courait chaque nuit de la montagne vers l'océan et retournait au sommet de la montagne en ramenant une outre pleine d'eau pour abreuver les Dieux assoiffés. Elle combattit le Chaos durant la grande obscurité et d'innombrables légendes témoignent de son courage, de sa force et de sa grande intelligence.

Tous les Sazdorfs connaissent ces récits héroïques. Plus encore, tous connaissent les origines des quatre familles importantes du clan (appelées les familles CH, D, B et M pour des raisons que le chapitre "Généalogie des Sazdorfs" expliquera).

Le géniteur de la famille CH naquit durant les Premières Ténèbres, peu après la défaite des Dara Happans. Les fondateurs des familles D et M naquirent durant la Grande Obscurité, peu après Kyger Litor sauva les âmes de Gash et de ses suivants du Chaos. L'ancêtre de la famille B naquit relativement plus tard, après la bataille appelée "J'ai combattu, Nous avons gagné", mais bien avant l'Aurore.

Tous ces fondateurs étaient de la Maîtresse Race troll, notables en tant que derniers représentants de leur race. Exception faite de curiosités, d'influences magiques et des mutants, tous leurs descendants sont des trolls sombres ou des variantes (trollinets et grands trolls).

Le Clan Sazdorf était l'un des nombreux clans qui résidaient autrefois dans les cavernes des Pierres Rouges. Mais, à présent, plus aucun Sazdorf n'y vit. Toute histoire et ancêtres antérieurs à la Révélation sont inconnus. Il existe cependant dans les cavernes du passage de Saggof (où les membres du clan peuvent vivre sous une protection légendaire mais inconnue) des indices indiquant une existence antérieure. Peut être le clan dirigeait il autrefois cette partie du complexe mais il fut quasiment exterminé par les guerres.

La renaissance du clan s'effectua en 950, quelque part dans les bois au sud des Montagnes Indigo. Jamvanranch, un shaman centenaire qui, autrefois avait tué un ange, fit venir à lui de nombreux trolls. Ceux qui vinrent connaissaient leurs ancêtres, mais aucun d'entre eux ne savait qu'il descendait de Dame Sazdorf jusqu'à ce que Jamvanranch ne leur montre.

Il invoqua des ancêtres, les siens et ceux des trolls qui étaient venus. Il choisit quelques trolls désincarnés dans le plan des esprits, qui avaient appris de terribles secrets des géants du passé. Quelques trolls partirent, la plupart restèrent. Ces derniers firent une grande danse qui dura une semaine entière et dont les échos attirèrent les êtres destinés au sacrifice.

Lorsque la danse s'acheva, Dame Sazdorf elle-même apparut, bénit ses enfants et leur parla de leur secrète unité. Par cette révélation les Sazdorfs apprirent à se connaître eux mêmes et le clan se reforma.

Après la révélation, le clan s'établit dans une forêt. Les légendes

et les contes de cette époque parlent souvent de Dame Sazdorf faisant telle ou telle chose. Sans aucun doute ces histoires se réfèrent au clan comme un tout, amis et ennemis se réclamant de l'ancêtre immortelle. Par exemple les Sazdorfs sont cités comme dirigeant avec succès une bande de guerriers contre l'empire des amis des Wyrms en 1012 et aussi comme faisant partie des trolls chassés par la Horde du Vrai Or en 1100. Le clan est aussi un ennemi connu de Kajakab Mangecerveau, ce dernier étant peut être la cause de l'émigration des trolls vers la Passe du Dragon.

La tribu des Telmoris commença à infiltrer la forêt vers 1550, faisant subir aux trolls des préjudices importants. Auparavant, les Telmoris guerroyaient contre leurs voisins humains et ignoraient les trolls. Mais une fois qu'ils firent partie du Royaume des Sartars, les Telmoris harassèrent les trolls et commirent des actes barbares et déshonorants. Durant toute cette période, des humains vinrent coloniser les terres des trolls.

En 1562, seuls quelques rescapés échappèrent à un siège des Telmoris. Les trolls surprisent les assiégeants en s'enfuyant par le Sud à travers les propres terres des Telmoris. Lors de la bataille qui marqua la sortie, les trolls perdirent la plupart de leurs trollinets et de leurs enfants. Les Sazdorfs parvinrent tout juste à sauver leurs vies et la plupart de leurs reliques. Une fois la bataille terminée, les bois des trolls furent détruits. Les Telmoris, occupés à parlementer avec les humains, ne poursuivirent pas les trolls survivants.

Les Sazdorfs se réfugièrent dans les Ruines Hantées, à 70 kilomètres au Sud des cavernes des Pierres Rouges. Ils exorcisèrent quelques uns des fantômes qui vivaient là, occupant petit à petit les chambres et les salles de cet ancien palais mostali. Le clan se composait alors de 19 adultes, de 7 enfants et d'une poignée de trollinets. Les rescapés effectuèrent des danses de victoire. Des enfants et des trollinets naquirent. Depuis ce temps, ils vivent dans la paix et le clan ne cesse de croître.

Les Ruines Hantées furent creusées durant l'empire des amis des Wyrms, vers l'an 800. Cette demeure était la résidence d'été d'un nain de la caste VifArgent. Un nain aussi riche était protégé et servi par les nains des autres castes. La demeure abritait autrefois plus de 150 mostalis.

Dans les ruines, les trolls ont signalés certains endroits comme étant "hantés". Ceux ci peuvent être des lieux où une certaine forme de magie ou de machinerie mostali fonctionne toujours, ou encore des chambres qui abritent de puissantes et mauvaises entités. Inutile de faire la distinction, les trolls évitent tous ces endroits, sachant que toute chose naine est maudite et qu'il vaut mieux ne pas y toucher. Les humains trouvent, avec perversité, que de tels objets sont fascinants et doivent être étudiés. Quand à eux, les trolls disent que de tels objets sont sacrilèges pour des êtres d'honneur et de dignité.

Les trolls ne connaissent pas l'histoire de ce lieu avant leur arrivée, excepté le fait que cette construction est de facture naine. Les bibliothèques des Lankhor Mhy peuvent receler des livres traitant ce sujet. Les nains en savent bien sûr beaucoup plus, mais gardent leurs secrets au fond de leurs cavernes.

Introduction à l'Aventure

Les cavernes des Ruines Hantées sont le lieu de résidence de quelques 290 trolls et trollinets appartenant au clan Sazdorf, dirigés par de puissants et intelligents guerriers et prêtresses. Ils connaissent bien les grottes et sont prêts à défendre leur demeure jusqu'à la mort.

La Région

Comme le suggère l'introduction, la présentation de l'aventure diffère suivant que les aventuriers sont trolls ou humains. Par exemple les humains trouvent les ténèbres opaques peu sûres et perdront du temps et des points de magie à faire des feux pour se sécuriser, les trolls, eux, trouvent les ténèbres réconfortantes et d'un grand secours pour combattre les humains.

Comme nous l'avons déjà dit, nous supposons que les aventuriers sont des intrus humains. Qu'ils soient diplomates ou inamicaux dépend entièrement du maître de jeu et des joueurs.

Le texte présente des données tout aussi bien pour des aventures guerrières que pour des scénarios d'exploration et explique le déploiement défensif des trolls.

Il est tout de même possible d'approcher pacifiquement les Sazdorfs. Les patrouilles et les gardes trolls ont des instructions précises à ce sujet. Si les aventuriers nouent des liens d'amitié, après un certain temps, il leur sera possible d'aller et venir comme ils le voudront.

Les croyances et la culture troll diffèrent grandement de celles des hommes. Les personnages devront fournir des efforts pour s'intégrer et être acceptés. Les trolls ont déjà rencontrés des humains sans en retirer de bénéfices.

Treize personnalités importantes des Sazdorfs sont décrites avec leurs portraits et leurs caractéristiques à la fin de cette aventure. Ces trolls sont responsables de la survie du clan Sazdorf. Leurs opinions sur les humains diffèrent et certains d'entre eux sont particulièrement têtus. Actuellement quelques uns peuvent être des obstacles à des relations pacifiques.

Les humains ignorent la plupart du temps les coutumes trolls, or ces derniers considèrent comme de graves insultes les manquements à leur tradition. Des tensions entre les humains et les trolls, causées par des maladresses involontaires, naissent ainsi fréquemment.

Même avec la meilleure volonté, un humain peut se brouiller avec un troll réputé parmi les siens pour sa tolérance. C'est au maître de jeu de réguler les relations entre les personnages et les Sazdorfs. Il ne doit pas leur faciliter la tâche, comme il ne doit pas non plus leur laisser aucune chance. De plus il peut s'avérer que le seul souhait ignoble des joueurs soit de piller les Sazdorfs et de saccager ses antiques chambres sans même prendre garde à ses dangers (pour des humains, les trolls peuvent faire preuve d'une superstition exagérée. Mais ils vivent depuis bien plus longtemps dans ces lieux et ont assimilés de nombreuses expériences).

Quelqu'en soient les origines, au cours du scénario, un assaut majeur peut prendre pour cible le clan. Les Sazdorfs se sont déjà préparés à une telle éventualité et ils sauront y faire face.

Information Disponible

Trois type d'information sur le clan Sazdorf sont disponibles pour les joueurs. Au choix du maître de jeu, de l'argent ou d'autres formes de paiement, sont nécessaires pour se les procurer. Faites une photocopie et donnez ce qui vous semble avantageux pour votre aventure.

■ CARTE, Hall d'Humakt.

Cette carte, difficile à se procurer, fut tracée par le fermier Baffron du Sentier de la Pomme qui prétendit avoir rendu visite aux Sazdorfs.

Prix : 4.000 £

■ CARTE, Humakti

C'est une carte de l'entrée. On peut trouver quelques copies de cette carte dans la région de la Passe du Dragon. Personne ne sait qui l'a tracée. Elle indique la route à suivre dans la tanière du clan Sazdorf pour aller à l'ancien temple de l'Épée de Bois.

Prix : 550 £

■ CARTE, pièces communes

Cette carte fait état des lieux où sont généralement admis les humains ayant des relations avec le clan Sazdorf. Disponible dans toute la région.

Prix : 200 £

Les joueurs peuvent avoir (ou ne pas avoir) l'opportunité d'être déjà entré en contact avec des trolls. Nous n'avons pas décrit ici des coutumes ou des formalités particulières de bienvenue (comme celle du sac sur la tête). Ces informations sont disponibles dans le Trollpak et à un moindre niveau dans "Trolls Realms". Si les aventuriers sont au courant de ces coutumes tant mieux pour eux, sinon rendez-les un peu nerveux.

Les Ruines Hantée, la demeure du clan troll des Sazdorfs, se situent dans la Vallée de la Bataille. Cette dernière fait 8 kilomètres de large et à peu près 19 kilomètres de long. La vallée offre un paysage aride coupé de ravines.

Peu d'arbres poussent ici; des épineux, des buissons, des broussailles et des herbes hautes couvrent de vastes étendues.

L'extrémité Est de la Vallée de la Bataille s'ouvre sur une Marche non revendiquée. Il s'agit de la frontière tacite entre le territoire des tribus de Sartar et les nomades de Prax.

Les collines à l'Ouest de la vallée se rejoignent au-dessus de la Vallée des Gémissements. Ces collines basses et désolées séparent les cours d'eau de la Passe du Dragon et de Prax. Les eaux drainées par la Vallée des Gémissements rejoignent le Ruisseau dans les plaines fertiles surpeuplées du Stagland.

La vallée tient son nom des malfaiteurs Praxiens qui empruntaient cette route pour aller piller Sartar. Elle a souvent été fortifiée dans le passé. C'est pourquoi de nombreux forts en ruines occupent les collines. Bien que ces terres soient fertiles et agréables aux hommes et que ces derniers les utilisent au mieux, les noms de ces lieux font encore écho des terribles événements du passé.

Les Ruines Hantées sont en haut d'un tertre s'élevant dans la vallée. Les Légendes stipulent qu'elles sont hantées depuis bien longtemps avant que les trolls n'arrivent, bien que tout le monde croit que les trolls vivaient ici bien avant qu'ils ne l'occupent en réalité.

Les nomades de Prax, dédaignant tout édifice non transportable évitent les ruines. Ils y séjournent occasionnellement lors de rituels.

Quelques humains essaient parfois de cultiver quelques arpents de la vallée. Ils démantèlent les murs des ruines pour construire leurs fermes. Malheureusement la plupart de ces bâtisses ne font que devenir plus tard d'autres ruines.

Au Nord de la Vallée de la Bataille vivent les Telmoris, les fameux hommes loups. Tous les humains sensés hésitent à fréquenter des gens qui mangent de la viande crue et qui se métamorphosent régulièrement en loups.

Il y a longtemps de cela, le Roi Sartar leur avait donné la Vallée de la Bataille en échange de raids que les Telmoris devraient effectuer contre les nomades de l'Est. Toutes les tribus environnantes se plaignent des loups désormais.

Au Sud se trouvent les Aranwyths, une autre tribu humaine. Ce sont des semi-nomades élevant des moutons et des chevaux. Ils détestent les Telmoris et gardent un oeil sur les Sazdorfs. Le chef de guerre de la tribu s'appelle Jonatan le Fléau des Trolls, un fameux guerrier qui prétend pouvoir massacrer les trolls de la vallée le jour où son roi le lui ordonnera.

Mais le Roi des Aranwyths est patient car chaque hiver, Lagor des Sazdorfs, vient lui apporter des présents de valeur en guise de témoignage d'amitié de la part des trolls. De plus, chaque fois que le Roi voit s'approcher les grands guerriers trolls, il se sent heureux de ne pas être leur ennemi.

Le temple Humakti, où Jonatan le Fléau des Trolls, assiste souvent aux offices, est régulièrement visité par des trolls Humaktis. Les Aranwyths ne visitent pas en contrepartie les trolls sur ordre de leur Roi.

L'idée que se fait Jonatan de la valeur des trolls au combat est seulement basée sur ses passes d'armes avec les "médiocres" trolls Humaktis. Effectuer quelques passes contre Sigron ou Jonakel pourrait sûrement lui ouvrir les yeux.

Périmètre des Pâtures

Nul humain ne demeure sur ce territoire, de même aucune tribu ne le revendique. Seules les tribus nomades le traversent à l'occasion en évitant de s'attarder.

Les trollinets y fourragent régulièrement et les guerriers au repos se détentent à la chasse. Tous ont l'ordre d'indiquer au poste de guet le plus proche l'intrusion de tout étranger dans ce périmètre.

C'est aussi dans ce cercle que se nourrissent les insectes appartenant au clan. Les éleveurs et leur insectes, ainsi que les nombreux esprits liés utilisés comme guides de troupeaux, sont autant de veilleurs supplémentaires pour le clan. Des insectes semblables à ceux élevés par les trolls vivent à l'état sauvage dans cette région, aussi la présence de grands insectes n'est pas significative en elle-même.

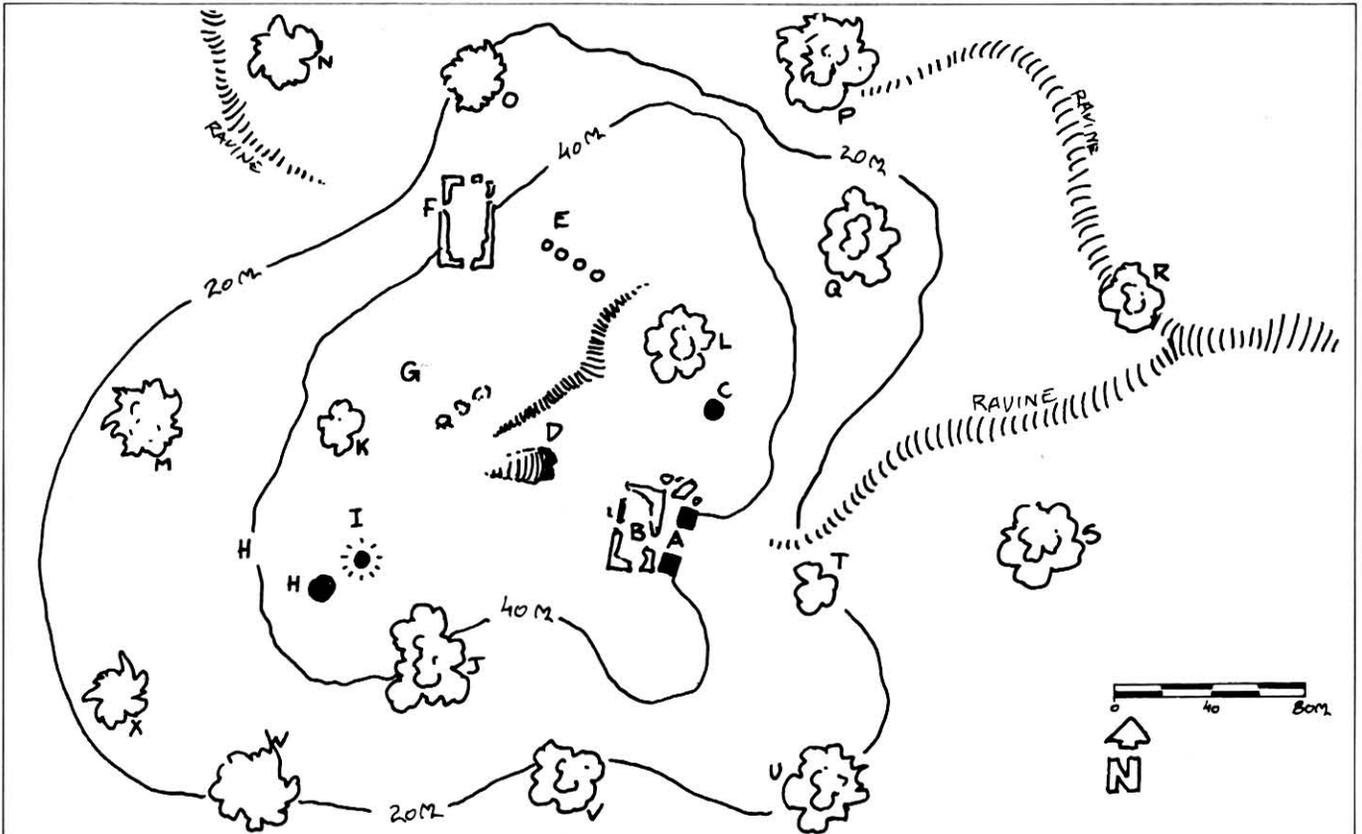
C'est dans le périmètre des pâtures que se situent la plupart des postes avancés. Vous trouverez la description détaillée d'un poste d'observation trollinet dans ce chapitre. Ces postes surveillent les routes les plus faciles d'accès. A cheval, il sera impossible d'approcher la demeure des trolls en dehors de ces routes.

Des patrouilles à pied parcourent régulièrement le périmètre des pâtures. Elles recherchent des traces de passage, identifient et contrôlent les trollinets, font le tour des postes d'observation afin de vérifier si leurs garnisons remplissent leurs obligations. Elles contrôlent aussi l'état des tunnels des postes.

Des trolls sombres dirigent ces patrouilles qui sont composées de trollinets. De temps à autre des trolls de statut supérieur dirigent des patrouilles chargées de contrôler tout ce petit monde.

Lorsqu'une patrouille repère des étrangers elle envoie immédiatement un insecte porteur d'un message ainsi qu'un trollinet à pied au chef de la garde des Ruines Hantées. Ayant effectué son rapport, le trollinet se tient à la disposition du chef de la garde.

Dans chaque patrouille quelques trollinets sont entraînés à effectuer de telles missions. Ils ne sont pas d'un grade supérieur mais sont sur d'obtenir un poste plus élevé lorsqu'un est libéré. Les messagers trollinets savent se dissimuler, pister et sont d'excellents coureurs. En général le messager conduit ensuite une troupe désignée par le chef de la garde au point de contact ou à l'endroit où se trouve la patrouille en mission.



LA COUR D'ENTREE

RAVINES : supposez que toutes les ravines se trouvant près de l'entrée sont profondes de 1,2 mètre et larges de 0,8 mètre. Elles sont assez profondes pour procurer un abri mais pas suffisamment toutefois pour permettre de s'y déplacer sans se faire repérer. Les ravines permettent aux attaquants de se déplacer en colonnes d'un seul homme de front.

(A) PORTE PRINCIPALE : une grande entrée carrée mesurant six mètres de haut sur cinq de large. Les portes n'existent plus. Seules des ruines entourent cette entrée.

(B) RUINES : de vieilles fondations mesurant au maximum un mètre de hauteur.

(C) PUIITS : large d'un mètre avec des pentes recouvertes de gravier. Toute personne s'approchant pour observer devra

réussir un jet de DEX x 4 ou tomber dans la chambre 7, une pièce piégée.

(D) GROTTE : une ouverture de cinq mètres dans le tumulus. Assez grande pour abriter cinq chevaux ou douze hommes.

(E) QUATRE CHEMINÉES INTACTES : hautes de quatre mètres. L'intérieur de chaque cheminée fait à peu près un demi-mètre carré permettant à un homme en armure ayant une TAI de 15 ou moins d'y entrer. Elles conduisent toutes à la chambre 46 dans la partie Sud des Sazdorfs. Pour plus de détails reportez vous à cette section.

(F) RUINES : d'autres fondations. Face à la porte principale ces dernières font un mètre de haut, ailleurs les murs peuvent atteindre trois mètres de haut.

(G) TROIS CHEMINÉES EN RUINES : des insectes couleuvre bleu sombre occupent l'intérieur de ces cheminées. Chacune d'

elles fait deux mètres de haut, leur intérieur fait à peu près un demi-mètre carré, permettant à un humain en armure ayant une TAI de 15 d'y pénétrer. Ces cheminées conduisent à la chambre 58 dans la partie Est des Sazdorfs.

(H) PUIITS : soigneusement creusé, ayant des parois lisses conduisant à la chambre 62 de la partie Nord des Sazdorfs. Le puits est assez large pour permettre à un humain en armure ayant une TAI de 13 d'y pénétrer.

(I) PUIITS VITREUX : ce tunnel tout en verre brun, d'une longueur de dix mètres, d'un mètre de diamètre à son entrée se rétrécit à l'autre extrémité pour aboutir dans la chambre 64 dans la partie Nord des Sazdorfs.

(J-X) BUISSONS : ces broussailles peuvent abriter le nombre indiqué d'humains ou les deux-tiers de ce nombre de trolls.

Bien que la plus grande partie des étrangers ne se montrent pas hostiles, le chef de la garde fait quand même un rapport à Kozakang, le chef des trollinets, à chaque incursion.

Kozakang est rusé et prudent. Tandis que la patrouille qui a découvert les intrus continue de les épier, Kozakang met en place une garde chargée de s'interposer entre les Ruines Hantées et les envahisseurs.

Recevoir la bête est une expression troll signifiant "recevoir un message urgent". Recevoir la bête folle signifie "recevoir l'ordre d'attaquer". En général, le chef de la garde dispose seulement d'esprits liés, incapables d'atteindre des patrouilles se trouvant dans cette zone éloignée. Recevoir un message transporté par insecte signifie qu'un esprit allié a été utilisé. Lorsque le message provient d'un si puissant individu, il est certain que l'affaire doit être grave.

Périmètre de Défense

Un périmètre ayant à peu près cinq kilomètres de rayon. A cette distance tout le monde peut apercevoir les Ruines Hantées et les atteindre en moins d'une heure.

Dans ce périmètre les trolls attaquent toutes les personnes paraissant hostiles. Le terrain est relativement dégagé. Les ravines, les broussailles et les lignes de crête que l'on y trouve procurent seulement des abris pour des observateurs isolés. Puisque les trolls évitent de combattre la cavalerie dans des endroits où elle peut manoeuvrer librement, les trolls n'attaqueront pas la cavalerie Praxienne à cet endroit. Ils préféreront faire retraite vers les défenses souterraines où les Praxiens, à leur tour, refusent de pénétrer.

Périmètre de Dissimulation

La majeure partie des terres en ce lieu sont couvertes d'une végétation abondante. Des prairies d'herbes hautes alternent avec de grands buissons. De profondes ravines lacèrent fréquemment cet endroit, procurant des abris aux patrouilles.

Les trolls ne sont pas disposés à tendre des embuscades ou faire front à cet endroit. Excepté à l'aube et au crépuscule, les troupeaux d'insectes des Sazdorfs paissent à l'écart de cet endroit afin de ne pas attirer l'attention sur les Ruines Hantées.

Les trolls connaissent bien ces ravines et disposent ici de nombreux postes de guet. Mais il y a fort à parier que tout intrus a déjà été repéré auparavant.

La Cour d'Entrée

Les Ruines Hantées occupent le sommet d'un tumulus situé au fond de la vallée. Le sol y est accidenté et couvert de nombreuses ravines. Cette zone est dépourvue de végétation exception faite de celle indiquée sur la carte. Le tumulus mesure à peu près 200 mètres de long dans l'axe Nord-Sud et sa crête culmine entre 12 et 15 mètres.

De loin on distingue des restes de murailles au sommet du tertre. Une seconde ruine se trouve à 200 mètres plus au Nord. Aucune route ni sentier ne semble mener au tumulus et encore moins aux ruines. Mais un jet réussi en Pister indiquera des traces d'activités récentes.

Une observation plus précise de la cour d'entrée, menée par un individu ou un familier révélera les informations données sur la carte. De tels détails s'avèrent nécessaires si les aventuriers cherchent à établir un plan d'attaque.

Les lettres mentionnées sur la carte permettent l'identification des endroits. Ainsi le maître de jeu peut dire "trois frondes tirent sur vous à partir du bosquet Q". Quelques lettres sont suivies de nombres entre parenthèses. Ce chiffre indique le nombre d'humains pouvant s'abriter à cet endroit et échapper à la surveillance des trolls. Si un nombre supérieur d'aventurier s'y dissimule, alors l'avantage est perdu pour tous. Des personnes de très grande taille (et des trolls) prennent plus de place que des personnes de TAI 11 ou moins. Les chevaux comptent pour trois personnes. Si un doute persiste, additionnez tous les points de TAI et divisez la somme par 11. Rappelez vous que des personnes peuvent être cachées derrière de tels obstacles tout en pouvant être vues par une personne scrutant à partir du buisson voisin.

Plans de Défense

Les trolls sont conscients que les chances de stopper l'ennemi en dehors de leur repaire sont faibles. Les engagements à l'extérieur doivent être considérés comme des escarmouches destinées à ralentir et affaiblir les envahisseurs.

Les trollinets excellent dans ce domaine. De plus si la famille trollinet D, armée de boules de verre remplies d'acide, est de faction, elle peut considérablement abîmer les armures des envahisseurs.

Des attaquants peuvent atteindre les Ruines Hantées après seulement quelques heures de chevauchée, contournant tous les trollinets essayant de les bloquer. Les cavaliers laisseront aussi derrière eux les chasseurs trolls s'étant cachés durant la journée. Ainsi les attaquants peuvent atteindre l'entrée principale sans avoir à faire face à une sérieuse opposition. Qu'ils aient été repérés ou non par un poste de guet ou des patrouilles dépend de la réussite d'un jet de chance effectué par le chef de l'expédition (POUx3). Par contre si la troupe compte plus de dix cavaliers, celle-ci est automatiquement repérée. De toute façon les trollinets surveillant l'entrée principale sont toujours en alerte et repèrent rapidement des étrangers.

Une fois l'alarme donnée, tous les combattants se précipitent à leurs postes et se préparent à la lutte. L'existence du clan dépend d'eux, et chaque guerrier en a conscience.

Les trolls ne céderont pas le sommet du tumulus sans combattre les envahisseurs. Les entrées sont peu nombreuses et quelques trollinets armés de lances les gardent. Les premiers combats seront livrés devant les entrées des Ruines Hantées et seul des trollinets seront engagés.

La portée des projectiles lancés par les trollinets et les trolls à partir des Ruines Hantées est le double de la portée normale. D'autre part, les frondeurs sont capables de tirer à longue portée en conservant le même pourcentage de réussite qu'ils auraient à une portée moyenne (la moitié des chances normales de toucher). Ceci résulte d'un long entraînement au tir sur les obstacles entourant la cour d'entrée.

Les frondeurs se trouvant près de l'entrée principale ou le long de la crête du tumulus dirigeront leurs tirs vers les buissons, les murs et les ravines où ils sont sûrs qu'un assaillant se cache. Ils n'ont nul besoin de voir leur cibles ni même d'avoir un angle de tir puisque les frondes peuvent effectuer des tirs indirects par dessus les pierres derrière lesquelles les aventuriers se blottissent.

Pour voir si un aventurier est touché par une fronde, lancer un dé d'un nombre de faces au moins égal au nombre de personnes qui peuvent se cacher derrière l'obstacle. Donnez un nombre à chaque personne se cachant à cet endroit. Si le résultat indique l'un des chiffres n'ayant pas été attribués, personne n'a été touché. Lancez autant de dés qu'il y a de frondes tirant sur cet abri.

Par exemple, sept frondeurs tirent au point Q, une zone de broussailles à 150 mètres de l'entrée principale. Quatre tirs ratent, les trois autres touchent une cible. Trois aventuriers sont regroupés à cet endroit qui peut accueillir six personnes. Puisque le lieu peut abriter six personnes on lancera un D6. L'aventurier 1 se verra attribuer le chiffre 1, l'aventurier 2 le chiffre 2, etc... Les résultats 4, 5, 6 représentent des tirs ratés. Le maître de jeu lance 3D6, un pour chaque tir réussi. Les résultats sont 2, 2, 4, les deux premiers tirs touchent l'aventurier numéro 2, le troisième ne touche personne.

Si les aventuriers tentent de se rapprocher des frondeurs, ces derniers feront retraite derrière les lancers trollinets en attente, qui, à leur tour, feront petit à petit retraite dans la demeure.

Lorsque tombent les Défenses Extérieures

Les défenses du tertre et de l'accès à l'entrée principale sont étudiées pour infliger des blessures, ralentir l'attaque et désorganiser la force assaillante. Si l'attaque n'est pas brisée, les trollinets feront promptement retraite de manière à ne pas subir de lourdes pertes. La véritable défense des Sazdorfs commence lorsque les trolls s'enfuient dans l'entrée principale et se retranchent dans les douces ténèbres.

Pour les humains, les ténèbres sont le principal problème que pose les repaires de trolls. Même si cela paraît fastidieux, le maître de jeu doit constamment insister sur le fait que les aventuriers ne peuvent



voir sans source de lumière, qu'elle soit physique ou magique. Imaginez vous combattre un adversaire tout en ayant les yeux bandés et que lui voit normalement ! Si les aventuriers n'éprouvent pas de difficulté à cause de l'obscurité, alors la saveur même des combats sera perdue. Insistez sur ce point tant que vos joueurs ne font pas agir leurs personnages d'une manière réaliste pour opérer dans l'obscurité.

Autre point important; combattre dans ces souterrains est si bruyant que de temps en temps il est nécessaire de réussir des jets d'écoute pour déterminer si les aventuriers peuvent communiquer entre eux. C'est particulièrement vrai lorsque les trolls montent à l'assaut, entre les "clang" et les "bang" des armes et des armures, les hurlements des trolls sombres et des grands trolls qui s'amplifient dans ces endroits clos sans parler des cris perçants des trollinets qui font l'effet de douzaines de craies crissant sur un tableau noir.

Même si elle est enfoncée, la défense des accès reculera en combattant pour permettre à la seconde ligne de défense de ce mettre en place. Les trolls peuvent obstruer les passages avec tant de décombres que la seule manière de progresser en sécurité pour les aventuriers est d'utiliser une puissante magie.

La seconde ligne de défense est conçue pour tenir plus longtemps, mais pas jusqu'au dernier trollinet. Les envahisseurs devront ici faire face à des trolls et peut être à des grands trolls si les trollinets ne peuvent à eux seuls remporter l'issue de la bataille. Bien souvent les trolls contre-attaqueront en venant d'une autre direction tandis que les trollinets fixeront les attaquants le long d'une ligne de bataille apparemment stable.

La chute de la seconde ligne de défense signifie que les trolls quittent leur lieu de résidence habituel et perdent quelques biens de valeur, mais ils le feront si nécessaire. En général Sigron les conduira vers l'Antre de la Mère (chambre 41). C'est ici que les trolls établiront leur avant dernière barrière de défense, obstruant tous les passages et se défendront jusqu'à leur dernier souffle et leur dernier point de magie, seules les Mères et les enfants resteront en réserve.

Les détails de la défense sont laissés au choix du maître de jeu, les plans indiquent de nombreux goulots d'étranglement. Il est relativement aisé de défendre une entrée avec quelques lanciers, et les Sazdorfs ne manquent pas de bons guerriers.

Sigron, le chef de guerre ne cherche pas à donner aux attaquants un combat facile ni même équitable. Il conserve ses forces et les utilise dans les meilleures conditions lorsqu'il le juge bon. Par exemple, toutes les prêtresses ont le statut de Mères, mais certaines détiennent une magie puissante pouvant être d'un grand secours au combat. En général il les gardera à l'arrière pour leur permettre de lancer des sorts sur les combattants trolls. Si elles sont menacées, les trolls les défendront au péril de leur vie.

Autre point à signaler, l'activation des sorts de garde. Le chapitre des plans fait état de nombreux sorts de garde. Un sort "G 2" est un sort de garde d'une valeur de deux points de magie. Certains ont en plus M, D ou B; ces sorts sont normalement inactifs et doivent être lancés par les prêtresses des familles correspondantes lorsque l'urgence s'en fait sentir. Les sorts de garde sont préparés à l'avance, les focus étant déjà installés. Un mot d'ordre suffit pour les activer et transformer un corridor tranquille en un piège mortel.

Si les aventuriers sont décidés à faire main basse sur l'endroit et s'ils disposent des forces suffisantes, le maître de jeu doit s'attendre à ce que le combat dure plusieurs parties. Préparez vos aventuriers à la "célébrité" qu'ils vont acquérir pour avoir détruit une ancienne et fière famille. Et il n'est pas impossible que Dame Sazdorf elle-même apparaisse sous un déguisement ou par un autre moyen afin d'aider ses enfants à repousser la terrible menace.

Le Commandement

Lorsqu'un danger matériel menace le clan, Sigron et la Reine Martoraz se rencontrent et communient en un bref rituel. Cette cérémonie signifie le transfert des pouvoirs de la reine au chef de guerre. Le fils de Karg est invoqué et le clan bascule d'une structure sociale à une organisation militaire.

La chaîne de commandement est simple. Sigron est le commandant en chef, il donne ses ordres à cinq capitaines. Le premier d'entre eux est la Reine Martoraz qui commande aux prêtresses-dirigeantes des familles et à toutes les Mères, les nourrices et les enfants : elle

les maintient au calme, se charge de les cacher et de les protéger mais les lancera immédiatement dans la bataille si le commandant en chef le lui demande. Elles seront dès lors placées sous son commandement. Les quatre autres capitaines ont des fonctions tactiques, ils sont chargés de défendre le clan avec les différents pouvoirs et compétences qui sont les leurs. Ces commandants sont Kozakang, le chef des trollinets, qui est en fait le commandant en second de cette petite armée ; Tongkal chef des grands trolls et commandant des forces d'assaut ; Astelkak, le chef soigneur et Jonakel dont les petits groupes d'initiés effectuent des missions de "commando". De plus, Lagor et Badass interviennent aussi dans le commandement.

❑ **TONGKAL** : un combattant formidable qui ne se soucie pas des détails et défend bravement sa famille. Il a un garde personnel, un autre troll sombre, dont la seule fonction est de protéger son dos et de Dissiper les Sorts jetés contre lui. Cinq grands trolls équipés des meilleures armes et armures que le clan possède, le suivent fidèlement. (Tongkal dispose encore de cinq autres grands trolls. Mais ceux-ci restent au poste où Tongkal les a mis, même en cas d'urgence). Lorsque retentit l'alarme, Tongkal et ses suivants vont chercher les ordres de Sigron dans la pièce 15, la Chambre de Bal dans la section principale.

❑ **ASTELKAK** : un seigneur des runes de Xiola Umbar, compétent pour soigner et disposant de suivants fidèles : trois trolls et trois trollinets capables de soigner. Ils possèdent de mauvaises armures (à l'exception d'Astekak lui-même) et des armes médiocres. Au cours d'un combat ils se tiennent au second rang, prêts à lancer des sorts de Soin sur les combattants et à parer pour se protéger. Si le combat est peu dangereux, on fait appel aux esclaves trollinets pour servir de porteurs et ramener aux soigneurs de Xiola Umbar, qui restent à couvert, les trolls qui sont tombés.

❑ **JONAKEL** : un seigneur des runes chasseur et un vieil ami de Sigron. Ils sont venus ensemble du sud dans leur jeunesse et ont grandi ensemble. Bien qu'ils aient choisi des voies différentes, leur amitié et leur confiance l'un dans l'autre ne se sont jamais altérées et Sigron est assez intelligent pour utiliser les compétences de Jonakel au mieux. Dès que l'alarme est donnée, Jonakel et ses initiés ont l'ordre de se rendre à un rendez-vous secret situé dans un endroit discret. Ils doivent espionner les étrangers en évitant le combat à tout prix tant qu'il n'ont pas jauger leurs forces. Jonakel et ses suivants harcèlent ensuite les envahisseurs, tuant les chevaux et les montures portant le ravitaillement, brûlant les tentes et ainsi de suite. Il est possible qu'ils attaquent de petits groupes isolés. Ils ne feront qu'harasser une force plus puissante. Si les attaquants sont très nombreux, ils attendront à l'extérieur des Ruines Hantées jusqu'à ce que les attaquants fassent retraite, affaiblis physiquement et magiquement. Ils les engageront alors au moyen de volées de projectiles magiques. A l'intérieur du Cercle d'Esprit (et avec l'aide des prêtresses), Jonakel et Sigron communiquent au moyen de leurs esprits alliés incorporels.

❑ **KOZAKANG** : le chef des guerriers trollinets. Il est très efficace, c'est un seigneur des runes de Argan Argar. Il a enseigné à beaucoup de ses suivants les compétences Lance à Une Main et Lance à Deux Mains. Les masses des trollinets ne sont plus à présent que des armes secondaires utilisées en cas d'urgence. La fronde, l'arme traditionnelle des trolls, reste appréciée. Kozakang est en réalité le commandant en second des Ruines Hantées. Il a sous ses ordres la plupart des effectifs du clan. Il est directement responsable des défenses de la Cour Intérieure, des abords de l'entrée principale et de la défense des Ruines Hantées. Il dispose d'un petit groupe de gardes et de subalternes trollinets : trois commandants des gardes (chacun d'entre eux venant des familles M, B et D), le commandant de la garde des Yeux-Brillants et un trollinet valeureux et libre qui est le commandant de la garde d'élite.



Les Ruines Hantées

Depuis longtemps, le silence a englouti les éclats des voix rauques des Mostalis. La poussière a étouffé les reflets de leurs bijoux et de leur or. Seuls les fantômes qui errent dans ces ruines se souviennent encore de ce temps où les nains oeuvraient sur mille et une merveilles, bien avant que des trolls chassés de leur terre ne viennent y chercher refuge. Aujourd'hui les trolls ont colonisé cinq des sept parties de l'ancien complexe souterrain. Une autre demeure à l'abandon, quant à la dernière elle est encore inexplorée. Ces deux dernières parties abritent quelques monstres et de nombreux pièges dont bon nombre ont été mis en place par les trolls afin d'assurer leur sécurité.

Sauf indication, toutes les pièces ont un plafond de 2,60 mètres de hauteur. N'oubliez pas que des trolls occupent ce complexe, les aventuriers ne trouveront aucune source de lumière. Lorsque les trolls ont atteint les Ruines Hantées, les mostalis les avaient abandonnées depuis des siècles. De temps à autre quelques-uns revenaient et pillaient ce qui leur était utile. Nul ne se souvient plus des raisons qui causèrent l'abandon de ce palais, lutte intestine entre factions naines rivales, invasion étrangère ? Des signes laissent supposer que la fin des habitants fût brutale. Certaines légendes mostalis affirment que l'ancien propriétaire de ce palais était un nain de diamant et qu'il y a dissimulé ses secrets.

Les trolls ont grandement adapté selon leur goût leurs quartiers d'habitation à tel point qu'il est difficile d'y reconnaître une ancienne construction mostali. Les autres parties non occupées conservent plus de vestiges. Voici une brève présentation des sept parties du complexe.

- ❑ **L'ENTREE** : Les différentes voies d'accès menant dans la première partie du complexe comprennent les puits (C) et plus simplement La Porte d'Entrée (A). Deux voies de communication relient l'entrée aux autres parties du complexe.
- ❑ **LA SECTION PRINCIPALE** : La Section Principale se divise en deux niveaux. Il est impossible d'accéder directement de l'extérieur à la section principale sans traverser auparavant une autre partie du complexe.
- ❑ **LA SECTION SUD** : il est possible d'y accéder de l'extérieur par les cheminées (E).
- ❑ **LA SECTION EST** : Il est possible d'y accéder de l'extérieur par les cheminées (G).
- ❑ **LA SECTION NORD** : on peut y accéder de l'extérieur par les puits (H et I). Cette partie se divise aussi en deux étages.
- ❑ **L'ENTREE DE "DERRIERE"** : on y accède via la pièce 14, soit à partir du tunnel secret débouchant à trois kilomètres au Sud-Est des ruines.
- ❑ **LA PARTIE INEXPLORÉE** : les trolls ni s'y sont jamais aventurés. Il est impossible d'y accéder directement de l'extérieur. Les salles des autres sections qui donnent sur la partie inexplorée sont les suivantes : 64, 65 et 76.

section Nord. Jusqu'à ce moment Les trolls comme les trollinets refuseront de parler de la porte menant vers le couloir 8a que franchissent dans les deux sens tant de trolls !

Cette première partie du complexe est avant tout une zone de défense. Si possible les envahisseurs doivent y être arrêtés. Aussi les trolls y ont installé de nombreux pièges. La plupart des pièces sont vides afin de faciliter le combat et les déplacements des renforts.

1. SALLE DE VEILLE : un souffle d'air puant accueille les étrangers lorsqu'ils entrent dans cette pièce. Les gardes ont l'habitude de laisser leur repas faisander quelques jours dans un coin de la pièce. Cette amas de charogne comporte essentiellement du gibier ou du bétail, mais à l'occasion un membre humanoïde peut en sortir.

Afin d'impressionner leurs hôtes et inquiéter d'éventuels agresseurs des trophées ornent les quatres murs : armes, armures et étendards de toutes races. Ces dépouilles sont couvertes de crasse et en bien mauvais état, les armes sont rouillées, les étoffes déchirées...

Habituellement 1D6+3 trolls des cavernes ainsi que Belorg le Tendre et une équipe de (quatre) trollinets guerriers moyens y montent la garde. Confiant dans le réseau des avant postes, ils ne scrutent pas en permanence l'entrée. Cependant il est impossible, à moins d'aide magique, de traverser cette pièce sans être repéré. S'ils doivent faire retraite, ils le feront vers la pièce 5.

2. QUARTIER DES TROLLS DES CAVERNES : des fourures jonchent le sol, elles même recouvertes des possessions des trolls des cavernes : des os bien blancs, de jolis petits cailloux, des limaces de compagnie, etc... L'odeur acre des trolls des cavernes flotte en ce lieu. C'est ici que les trolls des cavernes tiennent leur "quartier". Durant une attaque, 1D4 trolls dormant ici ne se réveilleront pas assez vite pour suivre les trollinets dans la pièce 5. S'ils en ont la possibilité, ils se ruent en haut des marches vers l'extérieur du complexe. Sinon, ils se mettront dos à dos et combattront jusqu'au dernier.

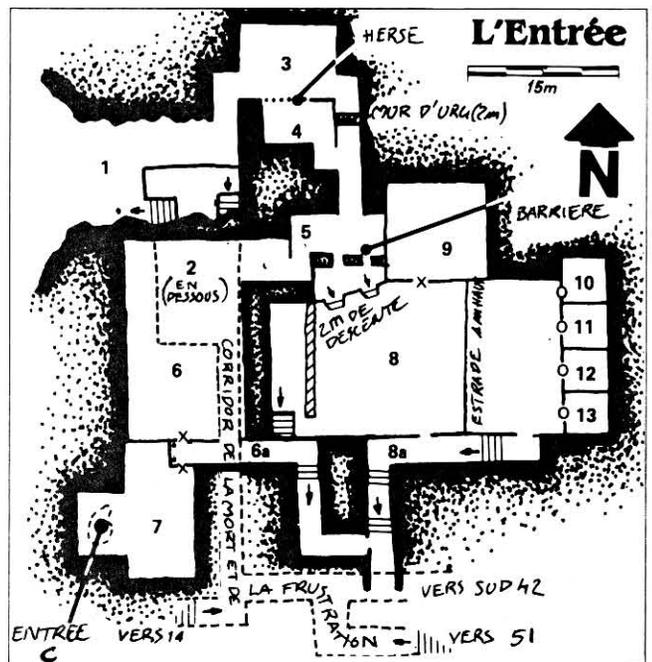
A l'extrémité Sud de cette pièce, une porte solidement fermée conduit au corridor de la mort et de la frustration, 2A. La serrure de



L'ENTREE

La plupart des trollinets ont leurs quartiers ici à l'exception de quelques privilégiés, guerriers trollinets expérimentés ou esclaves personnels qui séjournent auprès de leurs maîtres trolls. La plupart des trollinets dorment dans la pièce 8 ou dans une pièce voisine.

Les étrangers, même des amis reconnus des trolls, sont rarement admis plus profondément à l'intérieur du repère. Les trolls agissent même comme si cette partie composait la totalité des Ruines Hantées, au moins jusqu'à ce que les trolls acceptent les aventuriers dans la





fabrication mostali peut être crochetée au moyen d'un jet d'Inventer réussi à -30 %, elle ne peut être Brisée. La porte a une CON de 40 et une armure de 12.

2A. LE CORRIDOR DE LA MORT ET DE LA FRUSTRATION : ce dernier est long, étroit et présente de multiples périls. Taillé à même la roche vive les murs, le sol et le plafond sont sans faille, fissure ou autre niche. Le couloir aboutit à trois portes fermées (voir 2)

Les Trolls ont travaillé et retravaillé ce couloir. Ils ont creusé des fosses, installé des pièges, des sorts de Sauvegarde et des trappes vomissant des hordes d'insectes géants. Le résultat est vraiment admirable. Cette chaîne continue de pièges mortels et de "surprises" en tout genre tout au long des 60 mètres du passage interdisant tout déplacement rapide.

Ces pièges sont activés uniquement lors d'une attaque. Le reste du temps, les trolls y circulent sans inconvénient.

En moyenne des intrus rencontreront une surprise tous les 1,50 mètres. Un petit exemple vous est présenté ci-dessous, répétez le si vous le désirez, mais il est plus divertissant pour tout le monde de créer vos propres embûches.

■ Quatre petites araignées lous tombent d'une trappe au plafond. Déterminez aléatoirement les intrus qui les reçoivent sur leurs épaules. TAI 6 DEX 10 PV 9

L'attaque par morsure a 35 % de chances de toucher. 1D6 de dommages plus un poison de VIR 10.

■ Des pierres et des gravats. Toute personne courant dans le corridor doit réussir un jet de DEX x 5 % ou tomber au sol.

■ Le couloir passe sous l'un des tunnels creusés par les trollinets. Ceux-ci ont aussi creusé un puits trouant le plafond du couloir. Alors que les intrus passent en dessous, les trollinets leur lancent de grosses pierres. Chaque pierre a 30 % de chances de toucher et cause 1D4 points de dégâts. L'ouverture est assez large pour permettre à trois trollinets de lancer des pierres à chaque round. La profusion de leur réserve en pierre dissuade toute tentative d'escalade.

■ Tout aventurier réussissant un jet de Scruter remarquera une petite figure sombre devant le groupe. Si l'aventurier de tête décide de la poursuivre, cette illusion se substituera à une fosse profonde de trois mètres, garnie de piques. Il endure 1D6 points de dégâts par la chute et 1D4 points supplémentaire pour chaque pique qui l'aura touché. L'aventurier sera touché par 1D6 piques, chacune touchant une partie du corps sélectionnée au moyen de la table de localisation.

3. GRANDE PIECE : cette salle ne comprend aucun mobilier ni aménagement particulier. Différentes variétés de champignons et de mousses poussent sur le sol et les murs. Les champignons rendent la progression glissante. les aventuriers doivent soustraire 2 points à leur Déplacement ou réussir un jet de DEX x 3 % pour rester debout. Des envahisseurs arrivant dans cet endroit seront la cible des frondeurs de la pièce 4.

4. POSTE DE GARDE : d'ici les trollinets peuvent lancer des pierres au moyen de leurs frondes à travers la herse se trouvant dans le mur de la pièce 3. 6 trollinets peuvent tirer simultanément. Les barres sont espacées de 25 cm.

En temps normal, c'est le poste de garde du commandant de la gardes de son sergent de garde et de son auxiliaire trollinet.

Un grand treuil au fond de la pièce permet de lever la herse. Une dizaine de pavois sont aussi empilés près du treuil. En cas d'assaut, les frondeurs trollinets les redressent et tirent ainsi à couvert (-50 % à tout tir dirigé contre eux venant de la pièce 3).

LE MUR D'URGH : Un mur de pierre haut de deux mètres bloque ce couloir. Sa raison d'être est d'interdire le passage à tout cavalier. Les trollinets justifie ce mur de la façon suivante : " Le mur d'URGH fut construit il y a des années pour empêcher un terrible cheval de guerre, Torgsbane tueur de trollinet, d'entrer dans le complexe. Toutefois ce mur fût inutile, puisque Urgh Crève-Oeil, le demi-troll chevauchant ce monstre, réussit à faire franchir cet obstacle à sa ter-

rible monture. Puisqu'il était un allié du clan, les trolls ne l'ont jamais aidé, ni gêné d'ailleurs, mais ils furent très impressionnés. Urgh et Torgsbane sont depuis longtemps tombés en poussière mais leur mur reste, et nous, les vaillants lanciers trollinets nous montons à son sommet en criant notre cri de guerre "Gooble, Gobble, Gooble Gobble !" (qui signifie crevez leurs les yeux, crevez leurs les yeux en langage des ténèbres) pour y défendre notre clan". Les trollinets ont quantité de légendes de ce genre, où des monstres terribles les menacent sans cesse.

5. SALLE D'ATTENTE : les trolls ont gravé sur les murs de cette pièce des bas reliefs représentant la supériorité de leur race (des trolls brisant des crânes de nains, crevant des yeux à des elfes, dépeçant des humains...). C'est ici que l'on démasque les invités et qu'on leur demande d'attendre que le chef daigne les voir, ou autrement ils seront reçus dans la pièce suivante.

Le mobilier se compose de six chaises, toutes construites avec la peau et les os de victimes de guerre. Un amas de mobilier nain tout en pierre forme une barrière au sud de la pièce.

6. CORRAL : tout invité qui parviendra à faire franchir le mur d'Urgh à un animal devra le laisser dans cette grande pièce puante. De nombreux trollinets y dorment (d'où l'odeur). Il est malheureusement possible que, pendant que les aventuriers explorent les ruines, les trollinets dévorent leurs animaux ("Houps, nouz très très beau-coup désolés, nouz paz savoir il être à vouz !").

6A. HALL DE GARDE : Certaines des plus violentes gravures troll décorent ce corridor en pente. Les trolls utilisent seulement la partie ouest de ce hall afin d'alimenter le gardien de la pièce 7. Un groupe de six squelettes trolls, placés à l'origine par le temple de Zorak Zoran il y a de nombreuses années, attend toujours silencieusement. Ils attaqueront toutes personnes, troll ou non, tentant de traverser le Hall vers le couloir 8A.

Squelette Troll

Caractéristiques	Localisation	Points
FOR 10	Jambe droite	4/1
TAI 15	Jambe gauche	4/1
DEX 12	Abdomen	4/1
Déplacement 3	Poitrine	4/1
	Bras droit	4/1
	Bras gauche	4/1
	Tête	4/1

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	6	70 %	1D6+1D4	-	-
Masse lourde	6	70 %	1D10+1D4	75 %	10
Bouclier simple	6	20 %	1D6+1D4	75 %	12

Compétences : Esquiver 90 %.

7. TANIERE DE L'OURS : On peut entrer dans cette pièce de l'extérieur via le puits C dans la cour d'entrée. Cette pièce comprend plusieurs cuves métalliques, rouillées, percées et bosselées. D'étranges instruments, eux aussi brisés, gisent dans la poussière du sol. Ces vestiges nains ne sont pas les seuls occupants. Afin d'éviter toute intrusion, les trolls ont enfermé dans cette pièce un très grand, très méchant et très affamé grizzly.

"Grand Ourzz", Grizzly

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 28	Déplacement 7	Jambe droite	4/6
CON 15	PV : 21	Jambe gauche	4/6
TAI 27	PF : 43	Abdomen	4/9
INT 5		Poitrine	4/9
POU 12		Bras droit	4/6
DEX 14		Bras gauche	4/6
		Tête	4/7

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	9	50 %	1D10+2D6	-	-
Griffes	6	70 %	1D6+2D6	-	-



Notes : L'ours peut attaquer deux fois par round en utilisant soit deux attaques par griffe séparées de 3 RA, soit d'une attaque par griffe et d'une attaque par morsure séparées par 3 RA. En général la morsure suit un coup de griffes.

Compétences : Grimper 35 %, Ecouter 40 %, Pister 30 %, Déplacement silencieux 15 %, Sentir l'odeur du miel 60 %.

Armure : Peau et fourrure pour 4 points de protection.

8. QUARTIERS PRINCIPAUX DES TROLLINETS : La partie Est de cette pièce est en surplomb et les gardes trollinets font en sorte que seuls les privilégiés peuvent y accéder. Ces gardes appartiennent aux troupes d'élite et se réjouissent grandement de bénéficier eux même de ce privilège. La tâche principale de ces gardes consiste à maintenir l'ordre parmi la masse grouillante de trollinets présent dans cette pièce.

Le sol est couvert d'une paille repoussante sur laquelle, entre autres choses, dorment les trollinets. En temps normal, sont présents 50 esclaves et quelques trolls chargés d'organiser les équipes de travail ou de se restaurer ...

Lorsque Kozakang le chef des trollinets s'adresse à un ou plusieurs trollinets, il le fait toujours du haut de l'estrade. Etre invité à le rejoindre sur l'estrade est considéré par tous les trollinets comme un grand honneur. La pièce est deux fois plus haute que les autres, 5,2 mètres.

8A. COULOIR DES TROLLINETS : c'est la route habituelle pour se rendre de l'Entrée à la section principale du complexe. Elle est couramment utilisée, on y trouve donc peu de poussière.

9. CHAMBRE HANTEE : les trolls pensent que cette pièce est hantée et n'en parleront donc pas, ni ne laisseront personne en ouvrir les portes. Ces dernières sont clouées et bloquées au moyen de madriers.

Si toutefois quelqu'un parvenait à y entrer, il verrait de nombreuses toiles d'araignées jonchant le sol et de grosses araignées blanches. En réussissant un jet d'Ecouter, on peut entendre un gargouillement bizarre provenant de dessous le sol.

10. CHAMBRE PIEGEE : les trolls ont piégé cette pièce à destination d'éventuels envahisseurs. Afin de les attirer, ils ont bâti une fausse porte sur le mur du fond. Plusieurs pièges à ours en bronze sont enfouis sous les débris. Un jet de Scruter réussi permettra de découvrir les pièges. Si nul ne le tente, toute personne explorant la pièce devra faire un jet sous POU x 3 %. Ceux qui échoueront déclancheront l'un des cinq pièges et subiront 1D4+3 points de dégâts à une jambe choisie au hasard.

11. RESERVE DE NOURRITURE : c'est une véritable tempête de mouche qui bourdonne dans cette pièce, infestée de légumes, d'insectes et de viandes en décomposition. Le sol est rendu glissant par les liquides sécrétés de cet amas puant.

Les mouches ne dérangent nullement les trolls, au contraire ils apprécient cette "gamiture" sur leurs aliments.

12. LES QUARTIERS D'ASTELKAK : c'est la chambre privée d'Astelkak, le Seigneur runique de Xiola Umbar. Une couche est posée à même le sol est constituée de plusieurs bottes de foin. Sur le mur Est, deux bas reliefs dépeignent la supériorité troll sur les autres Maîtres Races. Des os rongés et d'autres vestiges culinaires sont éparpillés sur le sol.

Astelkak conserve ses biens personnels sur lui ou les confie à la garde de la prêtresse. On ne trouve ici que des pansements et autres ustensiles de premiers soins ainsi que divers en-cas trolls (confiture de vers, Gâteau d'asticots, limaces confites, et yeux d'elfes au miel). Lorsqu'il n'est pas en service, Astelkak passe la plupart de son temps ici en compagnie de ses trollinets.

13. LES QUARTIERS DE KOZAKANG : cette pièce contient les équipements supplémentaires pour les trollinets de Kozakang ainsi que ses biens personnels.

Une armure complète de plaques en bronze pour une TAI de 16 et protégeant de 8 points.

Deux panoplies d'armes comportant une lance à deux mains, deux javelots, un bouclier hoplite, une épée bâtarde et une masse légère.

Un coffre fermé contenant des habits chatoyant réservés pour les grandes occasions, une petite boîte contenant deux jeux de protections oculaires et 22 petites pierres rondes et noires (ces pierres sont des balles de frondes enchantées destinés à tuer les créatures du chaos, et ses séides. Les dégâts infligés sont doublés contre toute créature chaotique ou serviteur d'un culte du chaos.

Un coffre protégé par le sort Coffre-fort avec 16 points de magie (une utilisation). Il contient 3 scrolls détaillant l'histoire de Sartar (valeur 1D4 x 100 sous chacun), 4 petits sacs (contenant chacun 300 bolgs), 2 sacs (chacun contenant 35 Roues et 60£), un sac (contenant 80 clacks et une petite fiole sans inscription contenant 4 doses de poison VIR 15.)

■ Equipement des trollinets :

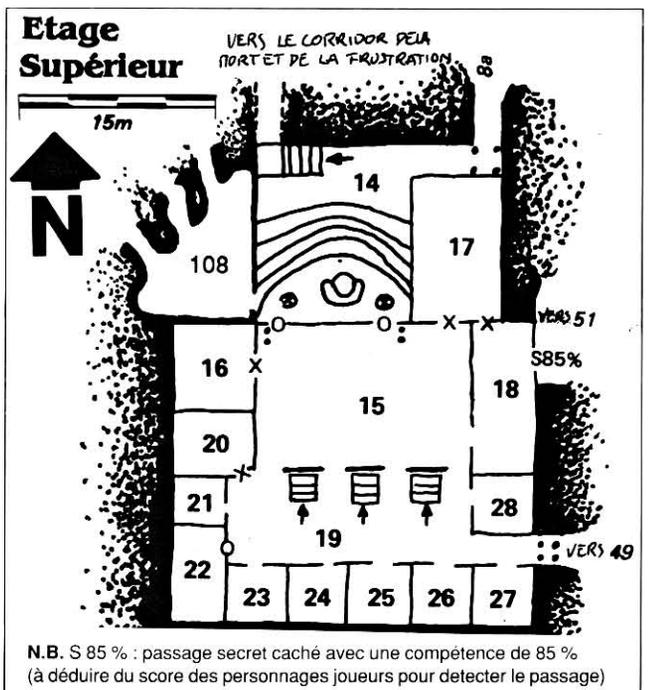
- Dix armures en cuir protégeant de 2 points (tailles trollinets).
- Vingt-cinq lances courtes.
- Sept boucliers simples
- Un sac de boucles d'oreilles guerrières (les trollinets d'une même unité portent tous une même boucle d'oreille) ainsi qu'une alêne.
- Dix-huit sacs.
- Trois casques protégeant de 5 points (taille trollinet).
- Cinq casques protégeant de 3 points (taille trollinet).
- Cinq gourdes de liqueur, agit comme un poison VIR 8 si un humain en boit.

SECTION PRINCIPALE

Ce sont les quartiers de vie utilisés par les trolls. Les mâles et les jeunes femelles occupent les quartiers supérieurs, les Mères les quartiers inférieurs.

L'Etage Supérieur

14. CHAMBRE D'AUDIENCE : des bas reliefs impressionnants illustrant la cruauté des trolls ornent les murs de cette pièce. Toutes les personnes devant rencontrer un troll d'un statut supérieur à celui de Kozakang seront escortées ici, où elles rencontreront Sigron et son entourage. Sigron est assis sur un trône en pierre, l'occupant en totalité. En général il n'admet pas que les étrangers montent sur l'estrade du haut de laquelle il les toise.





CHAMBRES DE TROLLS

Certaines pièces sont dénommées chambres de trolls, dont les pièces 21, 23-27, 52-54 et 59. Bien d'autres pièces sont des chambres de trolls, avec un décorum en accord avec le statut de leur propriétaire. Par exemple, la pièce de Tritod (43) est décorée avec toute la splendeur insectoïde qu'un maître des insectes peut désirer. De tels luxes ne sont pas décrits en détail, en effet la plupart n'ont aucune valeur pour un aventurier non troll. Par contre si des personnages trolls viennent en visite, s'approprient ou pillent le contenu

de ces pièces, le maître de jeu devra alors les détailler.

Chaque chambre est habitée par 1D4 trolls qui gardent ici leur équipement. Ils seront toujours de bons camarades, probablement des cousins ou des frères d'initiation. Ces salles sont exclusivement le domaine des mâles puisque les Mères vivent dans un gynécée bien à l'écart.

Les pièces contiennent des armes trolls, des trésors personnels et de la nourriture de qualité. Toutes ces biens sont considérés comme possessions personnelles aussi longtemps que le troll est vivant. S'il venait à

mourir, alors ils iraient à sa famille ou seraient redistribués.

L'intimité de ces chambres est fonction du statut de son occupant. Nul n'oserait entrer dans les appartements d'un troll d'un statut supérieur sans en avoir reçu auparavant la permission. Toutefois une prêtresse peut entrer à tout moment dans les appartements de ses inférieurs. S'ils sont de la même famille, elle peut y prendre ce qu'elle désire. Les litiges concernant un bien sont réglés par la force ou par le jugement d'une prêtresse. Cependant la décence est de rigueur entre membres d'une même famille.

Les trolls boivent le Powzie pour le coup de fouet qu'il procure. Chaque chope bu par un troll réduit d'un point ses points de vie, sachant qu'il les récupère à raison d'un point par heure. Ce ne sont pas de vrais dégâts, mais peu importe, lorsqu'il atteint zéro points de vie, le troll tombe tout bonnement inconscient. Le Powzie est fait pour les trolls qui boivent pour oublier.

Aucun humain voulant boire du Powzie n'a fini sa chope en une fois. Chaque gorgée équivaut à un poison de VIR 1 qui monte directement au cerveau s'il surpasse la CON du buveur. Ces dégâts peuvent être soignés par magie. Les effets de chaque gorgée sont cumulatifs. Le Powzie ! Une seule chope en contient au moins 20 gorgées. Un aventurier qui choisirait cette boisson pourrait bien tomber plusieurs fois, les trolls insisteraient quand même pour qu'il finisse sa chope.

19. LA PIECE DES PETITS: c'est ici que les trolls enseignent à leur progéniture les principes et l'histoire de leur race et du clan Sazdorf. De la paille recouvre le sol. De petits insectes noirs courent entre les brins de paille et sur les murs. Les petits trolls, dont c'est la chambre, peuvent laisser ici leur affaires lorsqu'ils sortent. Toutefois les objets qu'ils laissent ne sont d'aucune valeur pour des non-trolls.

20. CHAMBRE HANTEE : cette pièce a été scellée de la même manière que la pièce 9 et on y entend les même gargouillis.

21. CHAMBRE TROLL : voir l'encadré.

22. LES QUARTIERS DE JONAKEL : décorés dans le plus pur style troll ! Des os pendent partout, des boîtes d'insectes remplissent les étagères, des armes et des armures de vaincus pendouillent le long des murs de façon sinistre. Jonakel, le Seigneur Runique chasseur, garde ici ses biens personnels, souvent des animaux entiers qu'il a récemment abattu à la chasse. Des massacres et des mâchoires de ses anciennes proies abondent aussi aux murs. Un luxueux empilement de peaux tannées lui sert de lit (25 peaux, Enc totale 100, prix 2000 £).

23-27 CHAMBRES TROLLS : voir encadré.

28. CHAMBRE DE LAGOR : cette pièce est partagée avec les autres trolls Humaktis. Elle ressemble aux autres chambres trolls mais est décorée dans le style Humakti. De grandes tentures noires pendent aux murs et une armure sombre est suspendue au mur Sud. Au centre de la pièce un heaume noir est posé sur le pommeau d'une épée plantée dans le plancher d'ébène. C'est le heaume de Taksag, tout ce qu'il reste du fondateur de ce chapitre.

L'Etage Inférieur

29A. UN CORRIDOR : ce corridor est remarquablement propre. Des trollinets le nettoient tous les jours. Cinq grands trolls gardes du corps sont présents lorsque les prêtresses occupent leurs chambres.

30. CHAMBRE DE LA PRETRESSE DORSNON : la vieille

Dorsnon est généralement là, sommeillant tant qu'elle n'est pas réveillée par une visite ou une alerte. Son familier change souvent de corps mais conserve toujours un aspect jeune et alerte. Suivant les normes trolls, la pièce est somptueuse. Des statues de plomb occupent les coins de la pièce, des armes et des trophées sont suspendus aux murs et des coussins à peu près propres recouvrent le sol.

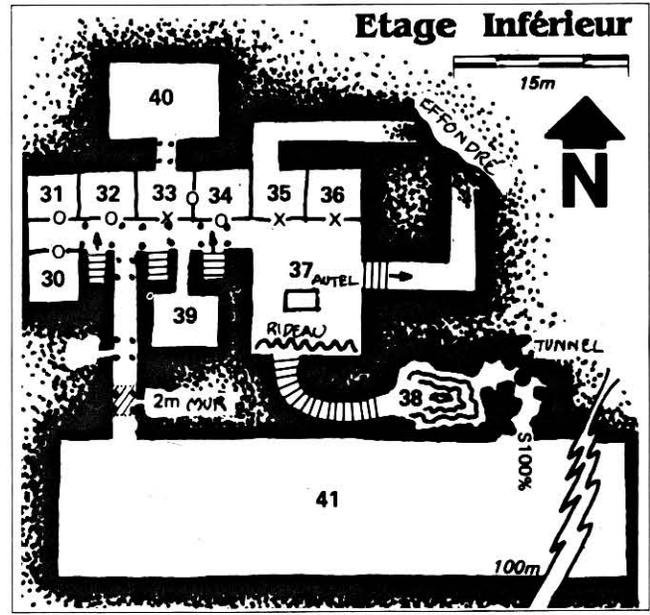
31. CHAMBRE DE LA PRETRESSE DOZKAL : ses trolls et ses trollinets vont et viennent dans cette pièce, même si elle est absente. Dozkal leur a donné cette permission, et ils en sont particulièrement fiers.

32. CHAMBRE DE RECEPTION DE MARTORAZ : les trolls reçus par la Reine peuvent entrer dans cette chambre. Le mobilier se compose de nombreuses chaises confortables et des plateaux garnis d'insectes appétissants mis à la disposition des invités.

33. ANTICHAMBRE DE MARTORAZ : les anciens du clan rencontrant la Reine y sont admis. Les murs sont recouverts de bas reliefs et de signes magiques.

34. CHAMBRE DE LA PRETRESSE MAKSTAN : Makstan collectionne les oiseaux afin qu'ils chantent pour elle seule jusqu'à leur mort, moment où ils deviennent une gâterie. Des cages sont pendues au plafond ou s'alignent sur les murs. Certaines sont aussi hautes que le plafond. Des oiseaux provenant de la proximité immédiate des ruines emplissent ces cages, tout comme d'autres plus exotiques venant d'endroits aussi éloignés que Ralios. Cet endroit est aussi appelé "la chambre des gazouillis".

35. SACRISTIE DU TEMPLE : c'est ici que les masques rituels, les tambours et les robes et autres costumes des initiés sont entreposés. Cette pièce leur sert aussi de vestiaire. Les costumes





cérémoniaux comprennent de fausses carapaces d'insectes et de somptueuses robes de soie. La plus grande partie des objets sacrés sont gardés par les prêtresses elles même. L'endroit semble assez en désordre, mais les trolls qui le fréquentent savent exactement où se trouvent les objets. De jeunes trollinets malicieux prennent parfois un malin plaisir à tout mélanger pour troubler les initiés.

36. CHAMBRE DE KAARG : les murs sont couverts de runes et de bas reliefs sauvages. Des plaques de sang séché couvrent le sol. Cet endroit est réservé aux Seigneurs des Runes. Ils ont toujours à portée de main ici de grands plateaux garnis d'en-cas insectoïde. La salle est connectée avec la chambre de Sigron par un tunnel secret lui permettant d'aller et venir discrètement. Durant certaines cérémonies il fait ainsi de mystérieuses disparitions impressionnant fortement ses compagnons.

37. TEMPLE DE KYGER LITOR ET DAME SAZDORF : le lieu consacré où se déroulent les cérémonies. L'autel, tout en plomb finement ciselé, est couvert de sang, le sol est tapissé d'os et de peaux. L'autel sert aussi de focus pour contacter les esprits protecteurs du clan. Un esprit de pouvoir est lié dans l'autel (INT 19 POU 58). Tout étranger au clan touchant l'autel est automatiquement attaqué en combat spirituel par l'esprit lié.

38. LE LAC DU STYX : une rivière souterraine coule à 20 mètres en dessous de ce niveau. Un escalier construit par les nains y mènent. Le lac s'étend à perte de vue, les trolls ne l'ont jamais exploré. Nul ne sait où il arrête ni ce qu'il peut abriter. De toute l'histoire des Sazdorfs, ce lac ne s'est jamais asséché.

39. TEMPLE DE XIOLA UMBAR : c'est ici que réside la prêtresse ses initiés trolls. Des gravures élaborées retraçant la mythologie et l'histoire troll ont été gravées dans la pierre. Les trollinets ne sont pas admis ici, leurs services se tiennent dans leurs chambres, au-dessus.

40. CHAMBRE PRIVEE DE LA REINE MARTORAZ : La Reine vit ici et passe la majeure partie de son temps en prières, méditation et expérimentation contemplative. Cette chambre déborde d'objets magiques, des cristaux, des herbes, des braseros, des os empilés sur des étagères ou des tables. Des symboles magiques couvrent le sol et les murs.

La reine quitte uniquement ses appartements pour des affaires capitales et la distance qu'elle parcourt est à la mesure de l'événement. Il lui est assez courant de recevoir dans son anti-chambre, il est moins habituel pour elle de s'entretenir avec ses sujets dans la chambre de réception. Cela devient exceptionnel lorsqu'elle sort pour visiter le temple ou la nurserie. C'est un moment inoubliable si elle se rend à l'étage supérieur.

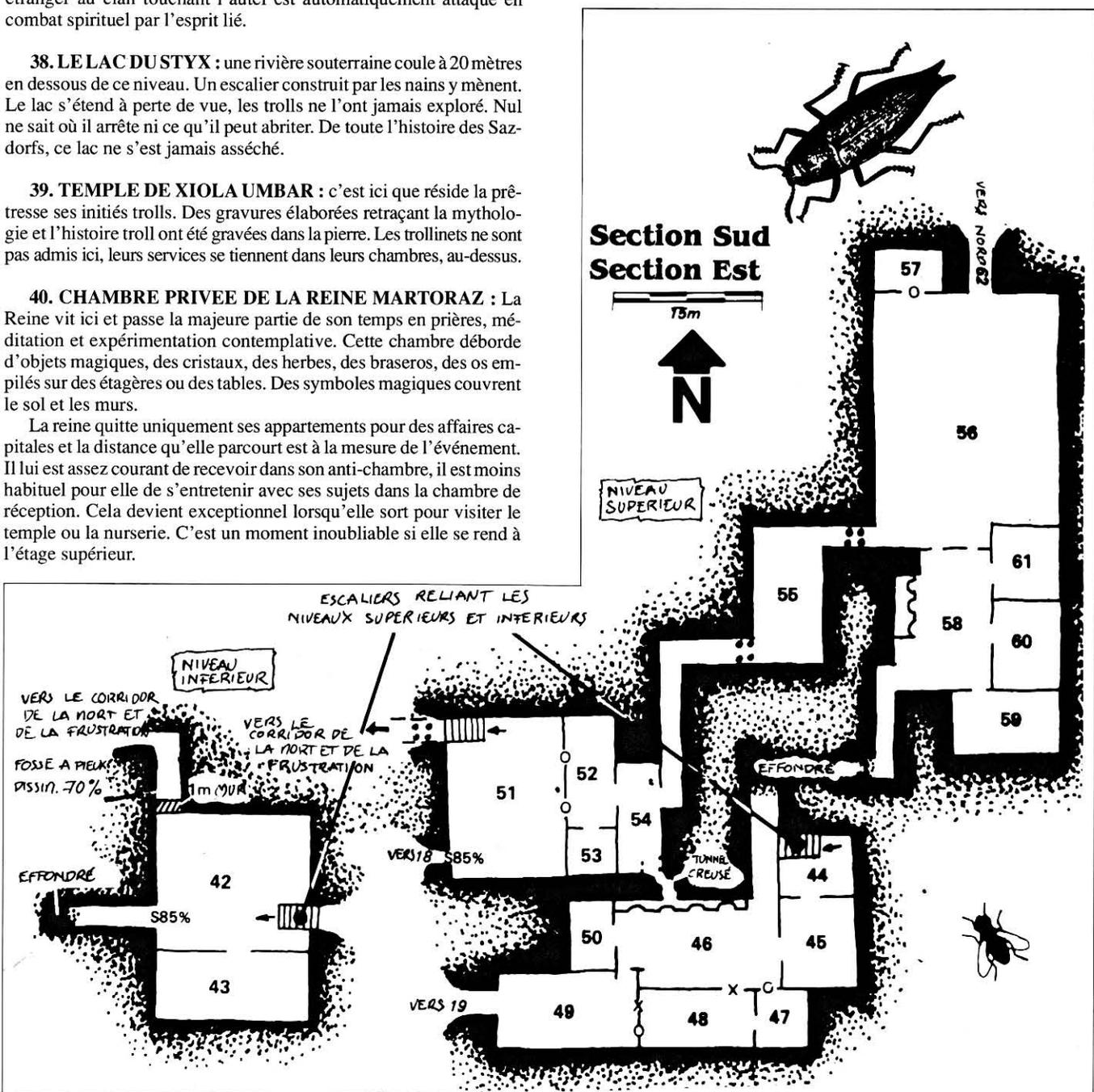
41. NURSERIE ET MATERNITE : les Mères, et les jeunes enfants séjournent ici. Des esclaves trollinets leurs procurent le plus grand luxe et exaucent leurs moindres souhaits. Des débris ont été entassés en murs pour diviser cette vaste pièce en loges plus intimes. Cette salle mesure plus de 100 mètres de long et était utilisée autrefois (du temps des nains) comme stand de tir à l'arbalète mais aussi à l'arquebuse.



SECTION SUD (42-54) et EST (55-59)

Ces deux parties du complexe sont dominées par la famille B du clan. Un tel espace leur est nécessaire pour élever leurs insectes. Mais ce grand nombre de pièces prouve aussi leur influence et leur richesse.

Même en dehors des pièces où les insectes sont élevés, il n'est pas rare d'en voir accrochés aux murs ou encore bourdonnant dans les airs.





42. ENTREPOT DES OEUFES : de nombreuses variétés d'oeufs d'insectes sont gardés ici durant leur incubation. Ils s'entassent contre les murs ou s'empilent en vrac sur des étagères de pierre. Une sortie donne sur le corridor de la mort et de la frustration. Un grand troll est toujours de garde près de cette entrée au cas ou quelque chose ne tournerait pas rond.

43. CHAMBRE DE TIZTOD : dans cette pièce un ronronnement constant vient des insectes occupant les stales alignées le long des murs. Tiztod, le Maître gardien des insectes a mis de nombreuses années pour rassembler cette fortune sur pattes et possède des insectes exotiques qu'il chérit et réserve pour des missions spéciales.

44. CHAMBRE TROLL : les initiés du culte de Gorakiki séjournent dans cette pièce, quelle que soient leur famille. Cependant un initié n'appartenant pas à la famille B doit obtenir l'autorisation de sa prêtresse familiale pour y vivre. Cette pièce est aussi utilisée pour entreposer des oeufs, des larves et d'autres tâches concernant l'élevage des insectes.

45. CHAMBRE TROLL : identique à la pièce 44 détaillée ci-dessus.

46. TEMPLE DES INSECTES GORAKIKI : des insectes de toutes sortes vivent ici : des insectes de garde, des insectes bétail, des guêpes de chasse ... Ces créatures, par leur déplacement continu, forment un maelström terrifiant à contempler, du moins pour des non trolls. Les initiés entreposent aussi ici des carapaces d'insectes géants utilisées comme costumes lors des cérémonies.

LES CHEMINEES : ces ouvertures vers l'extérieur procurent de l'air frais. Des guêpes chasseuses ont nidifié dans ces conduits et s'y retirent en général la nuit. On peut affirmer que ces guêpes n'apprécieront pas que des intrus piétinent leur habitat.

47. ANTI CHAMBRE DE BELJON : cette pièce est sobrement décorée. Quelques coussins au sol permettent de s'asseoir et de rares os pendent sur les murs. C'est ici que la prêtresse reçoit les invités des autres familles ou les membres affiliés à son culte.

48. CHAMBRE DE BELJON : des gravures, dépeignant des scènes de la mythologie troll décorent cette chambre; Kyger litor venant à la surface du monde, la bataille de Mee Volara et Le Temps de la Nourriture. Ici la prêtresse reçoit les initiés de son culte ou les membres de sa famille. Beljon partage son temps entre cette pièce ou son temple.

49. QUARTIERS DES GRANDS TROLLS : cette pièce est remplie d'armes, d'armures, de paillasses, etc. Tongkal et ses troupes passent le plus clair de leur temps ici, jouant, discutant du prochain trollinet qu'ils vont manger ou s'entraînant au manie- ment des armes.

50. CHAMBRE DE TOZBOD : des statues de plomb à l'effigie d'insectes décorent la chambre de Tozbod. Le décorum comprend aussi des ossements, mais ces derniers appartiennent plus à des elfes qu'à des humains. Tozbod est un Maître éleveur d'insectes et les richesses ornant cette pièce prouvent ses mérites.

51. CHAMBRE DES INSECTES DE GARDE : l'un des embranchements du corridor de la mort et de la frustration aboutit ici. De nombreuses bêtes de garde restent là au cas ou un envahisseur aurait réussi à franchir tous les pièges. Ces charmantes bestioles se promènent aussi de temps en temps sur le plafond du corridor. Durant les bonnes saisons, les trolls y entraînent aussi des insectes au combat..

52-54. CHAMBRES TROLLS : voir encadré.

55. QUARTIER DES TROLLINETS : cette pièce est encombrée de l'attirail des trollinets. Des os rongés, des habits puants

et des insectes à demi mangés, grignotés recouvrent le sol. Les trollinets spécialisés dans l'élevage des insectes ou qui appartiennent à la famille B vivent ici.

56. CHAMBRE DES LARVES : cette pièce est remplie de 1-2 mètres de détritus et de végétation en décomposition. Durant la nuit les trollinets y apportent de l'extérieur de grandes quantités d'herbes et de feuilles. Sous la surface grouillent des douzaines de larves de toutes tailles qui deviendront des insectes de garde, des insectes bétail, des insectes montures ...

57. UNE CHAMBRE VIDE : la porte est à moitié enfouie et il est difficile de la remarquer. les trolls eux même n'y prêtent plus attention

58. CHAMBRE DES INSECTES BETAIL : cette pièce bourdonne de nuages d'insectes bétail qui entrent et sortent par les pièces 52-62 ou par les cheminées. Certains d'entre eux sont des porteur d'esprits liés et servent de gardes.

59. CHAMBRE TROLL : des monceaux de nourriture, d'armes et d'autres objets couvrent le sol. Ce sont les quartiers des trolls alliés au clan. Si les aventuriers sont des trolls c'est ici qu'ils vivront.

60. CHAMBRE DE KURTZZ LE VALEUREUX : cette pièce a été décorée par un trollinet. D'étranges objets brillants pendent aux murs. Sur la table, dans le coin Sud, repose un cône en verre rempli d'un liquide jaune dans lequel une tache rouge monte et descend. Ce cône est chaud au toucher et, s'il est brisé, le liquide se répand et la tache durci rapidement et cesse de bouger. Ce sont les quartiers privés du seul trollinet libre du clan, Kurtzz le valeureux. Un esclave trollinet l'accompagne toujours.

61. CHAMBRE DES BABOUINS : de la paille propre couvre le sol et de la nourriture avariée est empilée dans le coin Nord-Est. C'est ici que vivent les amis de Kurtzz le valeureux (une poignée de babouins) avec l'agrément des trolls.



●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪X∫∫□*∥∩⊙⊕†×●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪X∫∫□*∥∩⊙⊕†×



∪X∫∫□*∥∩⊙⊕†×●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪X∫∫□*∥∩⊙⊕†×●ШR∇RΛΘ†:ΔΥ∂ϕ≍∪X∫∫□*∥∩⊙⊕†×

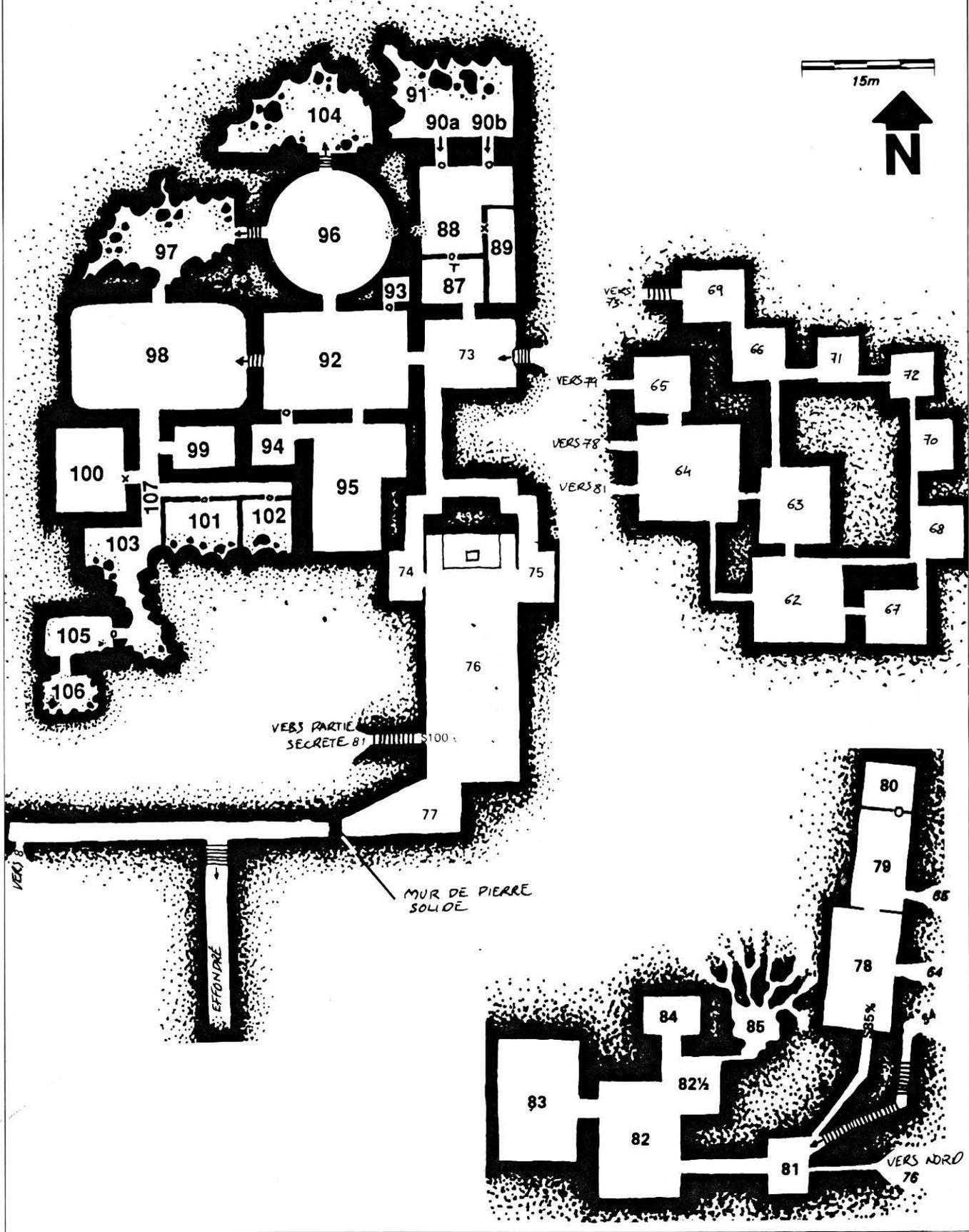
●WRV2T0T::AYD♣♣●XGIXQ*III◎☆H△●WRV2T0T::AYD



♣♣ ●WRV2T0T::AYD♣♣●XGIXQ*III◎☆H△●WRV2T0T::AYD♣♣ ●WRV2T0T

●WRV2T0T::AYD♣♣●XGIXQ*III◎☆H△●WRV2T0T::AYD♣♣●WRV2T0T

Section Nord et Section Secrète





d'oiseaux, d'oiseaux et de lapins (de trollinets et de nilmergs à l'intérieur), vient souvent y boire. Il y a 50 % de chances qu'il soit là et attaque le premier aventurier qui rentre dans l'eau.

Gluant le python

Caractéristiques	Attributs	Localisation	D20	Points
FOR 38		Queue	01-06	3/11
CON 32	PV : 33	Corps	07-14	3/14
TAI 34	PF : 70	Tête	15-20	3/11
INT 3	Déplacement : 2/3 en nageant			

POU 18

DEX 18

Arme	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	6	69 %	1D4+3D6	-	-
Constriction	9	50 %	3D6	-	-

Notes : pour plus d'informations sur le python, consultez le Livre des Créatures de Runequest.

Compétences : Grimper 95 %, Esquiver 70 %, Se cacher 70 %, Déplacement silencieux 90 %.

Armure : 3 points de peau.

92. CHAMBRE DEGOUTANTE : recouverte de saletés, de mousses et de champignons. Quelques étagères en bronze, à demi brisées pendent après les murs. Un jet réussi de Scruter montrera que de nombreux champignons ont été récemment rongés ou à moitié dévorés; un jet réussi de Connaissance des animaux indiquera que ce sont les marques d'une espèce particulièrement vicieuse de rongeurs, le Chienrat.

93. PETIT REDUIT : garni de bronze et condamnable au moyen d'un clou pouvant se glisser dans le loquet de la porte en bronze. Un petit trou rond sert à la fois d'entrée d'air et de judas. Cette pièce pouvait être une ancienne cellule naine ou un réduit destiné à y entreposer les objets de valeur.

94. LATRINES POUSSIÈRES : ces dernières sont brisées et sont à présent inutilisables. Aucun nilmerg n'entre ici.

95. CHAMBRE DE LA MOSAÏQUE : une grande pièce à l'ancienne, au sol recouvert de mosaïques dessinant des motifs géométriques, des triangles, des carrés ou des cercles. Le long des murs Est

et Ouest plusieurs baignoires en marbre sont encastrées dans le sol. Bien qu'elles soient de tailles différentes, elles sont toutes trop petites pour être utilisées par des humains adultes. Bon nombre d'entre elles ont été saccagées. L'une elle est rempli d'ossements nains. Sur les autres murs les aventuriers peuvent remarquer de petites boules en étain, décorées de trous minuscules, ce sont des pommeaux de douches. Des rigoles ont été creusées sur le sol et il reste quelques leviers sur les murs. Plus rien ne fonctionne à présent.

96. CHAMBRE CIRCULAIRE : le plafond hémisphérique se situe à 7 mètres du sol. Si les aventuriers regardent ce dôme il remarqueront que celui-ci représente le ciel de Glorantha la nuit. Les étoiles brillent faiblement. Elles ont été réalisées en éclats de diamants et en verroterie incrustées dans le plafond.

Mais cette description du ciel n'est pas exacte. La Lune Rouge est absente (tout le monde devrait le remarquer) et, en supposant qu'on réussisse un jet de Connaissance du monde de Glorantha, on peut y voir des étoiles inconnues tandis que d'autres, bien connues, sont manquantes. Quelques étoiles familières sont plus petites ou plus grandes ou plus brillantes que celles étant actuellement dans le ciel. Que se passe-t-il donc ? Les nains auraient-ils mal observé la voûte céleste ? Les étoiles inconnues des aventuriers sont associées à des héros qui ne sont plus adorés aujourd'hui. Les étoiles manquantes sont associées aux héros qui n'étaient pas encore adorés du temps de l'Empire des amis des Wyrms, l'époque à laquelle cette représentation fût réalisée. Les étoiles plus petites, plus grandes, plus ou moins brillantes sont associées à des héros dont le culte a grandi ou faibli depuis lors.

Il n'y a pas de moyen évident d'atteindre le plafond. Les murs sont trop lisses et n'offrent pas de prise. On peut recueillir les diamants au moyen d'une corde et d'un sort de Glue ou d'un sort de Vol, etc. Chaque diamant vaut 1D10 x 5 £, il y en a une centaine et de nombreuses étoiles moins brillantes sont faites en verre. Il faut à un homme 25 heures pour desserter tous les diamants.

Un jet réussi de Trouver un objet caché révèle dix pièces angulaires appartenant à un puzzle nain à trois dimensions. Elles sont toutes en aluminium usiné. On ne peut pas trouver le reste du puzzle.

97. CHAMBRE INONDEE : quelques marches descendent de la pièce 87 dans cette salle à demi effondrée. Comme dans la pièce 82, l'eau stagnante a une profondeur de 60 cm. Cette mare dégage une forte odeur de putréfaction. Quelques squelettes nains émergent en partie de l'eau.

98. CHAMBRE INONDEE : le sol de cette pièce est couvert d'une eau saumâtre profonde de 15 cm. L'air humide a permis aux mousses de s'y développer. Autrefois cette pièce somptueuse comportait des galeries en bois, des murs ornés de décoration métalliques, un mobilier luxueux et des étagères sur lesquelles s'aligeaient des centaines de livres. A présent, à chaque pas qu'ils font, les pieds des aventuriers traversent du bois pourri. Des morceaux de ce qui autrefois peut être étaient des livres surnagent. On peut toutefois encore trouver sur les rayonnages quelques fragments lisibles de textes Mostalis (a vous de déterminer leur contenu).

Une grande table en métal tient encore debout malgré la perte d'un de ses pieds et de la rouille. Elle est couverte de débris de toute sorte. Si les aventuriers les enlèvent et s'ils réussissent un jet de Connaissance de Glorantha, ils s'aperçoivent qu'une carte en relief, miraculeusement intact, montre tout le continent de Genertela tel qu'il était durant l'Empire. Il est impossible de séparer la carte de la table, l'ensemble a 29 en TAI et vaut actuellement autour de 2.200 £ pour un étudiant ou un collectionneur de Lhankor Mhy.

99. CHAMBRE INONDEE : ici l'eau saumâtre est à hauteur de mollet. Une grande plate-forme en partie couverte de ruines, s'élève au-dessus de l'eau. A travers ces éboulements les personnages peuvent remarquer une mince crevasse menant à l'air libre. Cette crevasse permet aux serpents de se rassembler durant la saison des tempêtes et celle des ténèbres. Si les aventuriers explorent le complexe durant ces saisons ou si vous faites un jet inférieur à 40 %, ils trouveront là 600 vipères rampant sur la plate-forme.

Traitez les vipères de la même manière que les nuages d'insectes dans le livre des créatures de Runequest. Elles mordent 6D6 fois avec un poison de VIR 2.



100. CHAMBRE INONDEE : une porte branlante en métal empêche d'accéder à cette pièce. Deux aventuriers combinant leur Force avec un total de 30 ou plus sont nécessaires pour dégager cette porte. Un sort de Réparation la remet sur ses gonds et lui permet de s'ouvrir normalement. De l'eau saumâtre remplit la pièce à hauteur de cheville. Quelques machines rouillées, en bronze, dépassent de la surface de l'eau. Leur délabrement est tel que l'on ne peut déterminer leur fonction.

On a jeté sur une de ces machines un étrange objet en bronze, long d'un mètre, large de 50 cm et épais de 10 cm. L'électrolyse l'a laissé en assez mauvais état. Deux panneaux plats sont reliés à un ensemble de tringles et de charnières de différentes épaisseurs. Un jet sous INT x 2 % permet d'établir que c'était une chaise pliante naine. Un jet réussi d'Inventer ou un sort de 1 point de Réparation permettent de supprimer la corrosion et de rendre la chaise à nouveau utilisable.

Des aventuriers non-Lunars n'ont jamais vu une telle chose; encouragez les à être fiers de leur trouvaille et de l'utiliser dès que l'occasion se présente. Un collectionneur pourrait payer jusqu'à 75 £ pour l'avoir.

101. CHAMBRE INONDEE : complètement vide. De l'eau saumâtre monte aux chevilles.

102. CHAMBRE INONDEE : une eau puante profonde de 30 cm couvre le sol. Une dague au pommeau d'or git sous l'eau croupie. Sa valeur est de 800 £. Il s'agit d'un magnifique exemple d'artisanat nain. La lame est rouillée, mais un forgeron pourra facilement en installer une autre sur le pommeau.

103. CHAMBRE INONDEE: l'eau stagnante apparaît ici huileuse, elle n'est profonde que de quelques centimètres. Un fantôme nain (Zeemuk), mort sous la torture à l'époque de l'ancien propriétaire de la villa, y demeure, ainsi qu'un fantôme troll (Macheruines) qui est prisonnier ici depuis l'installation des trolls dans ce lieu. Macheruines fut l'un des rares trolls à s'aventurer dans cette partie du complexe. Il fut le premier à y mourir à cause de la malédiction du nain.

Zeemuk attaque le premier aventurier entrant dans la pièce, Macheruines le second. Leur but est de prendre possession du corps des aventuriers afin de se combattre en duel. Si l'aventurier possédé par Macheruines gagne le duel, ce dernier est libéré et quitte la pièce pour pouvoir enfin reposer en paix. Zeemuk, bien sûr, ne quitte jamais la pièce. Si l'un ou l'autre des fantômes échoue dans sa tentative de possession, il n'attaquera pas un second personnage. Par contre l'aventurier possédé se retournera pour combattre ses compagnons.

Zeemuk le fantôme

INT 16 Déplacement : 17
POU 17

Macheruines le fantôme

INT 9 Déplacement : 18
POU 18

104. CHAMBRE INONDEE : dans cette pièce l'eau saumâtre monte aux chevilles. Le premier aventurier à rater un jet sous POU x 5 % tombe dans un trou profond de 2 mètres et coule au fond. L'eau est sombre et puante, demandez lui de faire un jet sous POU x 2 % pour éviter de boire la tasse.

105. CHAMBRE INONDEE : de l'eau croupie monte aux chevilles. C'est une pièce vide mis à part les milliers de cafards qui grouillent sur les murs et disparaissent dans les fissures entre les pierres.

106. CHAMBRE INONDEE : de l'eau encore plus sale monte aux genoux. Deux squelettes d'elfes serrés l'un contre l'autre gisent dans l'eau. Il s'agit de deux prisonniers des Sazdorfs qui ont réussi à fuir pour venir se perdre et mourir de faim dans ces salles abandonnées. Les aventuriers pourront découvrir gravé sur l'un des murs un trèfle à quatre feuilles suivi des lettres AN. SI.

107. COULOIR INONDE: de l'eau croupie monte aux chevilles. Le corridor est vide à l'exception de deux candélabres en bronze solidement fixés dans le mur. Quelques portes donnent sur ce couloir.



LA PORTE DE DERRIERE

Si un ennemi invincible envahit les Ruines Hantées, les trolls n'hésiteront pas après une fière résistance à quitter le complexe. Si l'entrée principale est bloquée, les trolls utiliseront ces tunnels comme sortie de secours. Ils ont pris des précautions spéciales pour être sûrs que ces grottes soient déroutantes et aussi dangereuses que possible pour des ennemis qui les poursuivraient jusqu'ici.

Ces grottes constituent l'un des secrets les mieux gardés des trolls. Mis à part leurs plus proches alliés, il n'en n'ont parlé à personne. Les Sazdorfs acceptent que des personnages dans lesquels ils ont un minimum de confiance s'aventurent ici. Cependant ils poseront une condition. Les trolls Humaktis lanceront un sort de serment avec le maximum de points de magie possible sur chaque aventurier. Si l'un d'eux trahit le secret des trolls, alors il devra faire face à son destin.

Les trolls ont découvert cette partie il y a une centaine d'années. Ils y ont creusé à certains endroits leurs propres tunnels et en ont fait effondrer d'autres. Au début, les grottes qu'ils avaient creusés étaient trop profondes et commençaient à être infiltrées par l'eau.

Les Sazdorfs ont compris l'importance stratégique de cet endroit lorsqu'ils furent assiégés par des nains. Les trolls sortirent discrètement par les tunnels et prirent l'ennemi à revers. Un grand festin suivit cette victoire. On pense que ces grottes furent creusées par une colonie de fourmis géantes. A moins que cela ne soit précisé, les plafonds de ces grottes ont entre 3 et 4 mètres de haut.

Les tunnels de la Sortie de Secours sont aussi traîtres que les grottes qu'ils relient. On trouve ici des traquenards, des puits, des mares d'acide et d'autres surprises peu plaisantes. Certains couloirs risquent de s'effondrer. Les trolls viennent à l'occasion créer quelques squelettes à partir des ossements tandis que des trollinets creusent de nouvelles galeries ou réparent les anciennes. Des chauves-souris et des insectes abondent ici rendant la progression difficile et inquiétante. Ce n'est pas un endroit où l'on peut s'aventurer à la légère. Un guide sera le plus précieux des compagnons. Plusieurs pillards ont erré des jours dans ce réseau avant de s'effondrer.

108. ENTREES : cette pièce humide, basse et peu éclairée relie les galeries de secours au complexe. Les gardes de cette pièce l'ont décorée dans le plus pur style troll. Des crânes et des os pendent aux murs et au plafond et des armes décorent la salle. Le mobilier se compose de cinq chaises construites avec les os et la peau de victimes des trolls. A toute heure 1D3+3 trolls sombres et 1D3+1 grands trolls, tous guerriers expérimentés, y montent la garde.

109. GROTTTE SOMBRE : des pierres et des débris jonchent le sol de cette caverne. Les murs de cette grotte semblent avoir été taillés par des outils plutôt que par une érosion provoquée par l'eau ou toute autre force naturelle. Les sources de lumière portées par les aventuriers seront très atténuées par le grand nombre de sorts de Mur des ténèbres qui enchantent la pièce en permanence.

Le sol y est inégal, tout aventurier se déplaçant sans prendre de précaution doit réussir un jet sous DEX x 3 % ou tomber sur le sol en se faisant 1D3 points de dégâts localisés aléatoirement. Un passage cachée conduit directement à la sortie secrète. Ce passage est camouflé avec une compétence de 100 %. De plus les ténèbres magiques de cette pièce diminuent de 75 % les compétences de perception, rendant le passage presque impossible à détecter.

110. OSSUAIRE : cette pièce est remplie, jusqu'à hauteur de genoux, d'ossements de toutes races : troll, trollinet, elf, nain et humains. Ce charnier dégage une puissante odeur de putréfaction et la pourriture. Les Sazdorfs y jettent les cadavres de leurs victimes, ceux des trollinets et des trolls n'appartenant pas à une famille. Des insectes noirs grouillent sur les os transportant entre leurs mandibules de petits morceaux de chair putréfiée.

Leurs pattes glissant sur les os émettent une sourde cacophonie de crissements. Si les aventuriers déplacent les os, les occupants de cet endroit se manifestent et attaquent immédiatement les aventuriers.





Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	6	60 %	1D6+1D4	-	-
Maillet	5	80 %	2D6+2+1D4	40 %	12

Compétences : Esquive 80 %.

Squelette trollinet

Caractéristiques	Attribut	Localisation	Points
FOR 12	Mouvement : 3	Jambe droite	0/1
TAI 7		Jambe gauche	0/1
DEX 12		Abdomen	0/1
		Poitrine	0/1
		Bras gauche	0/1
		Bras droit	0/1
		Tête	0/1

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Morsure	6	90 %	1D6	-	-
Couteau	6	70 %	1D3+1	50 %	10

Compétence : Eviter 75 %.

111. GROTTÉ PIEGÉE : les trolls sont très fiers de ce piège, l'un des plus mortels en ce lieu. De la paille couvre le sol. On y entend le bourdonnement de mouches qui se nourrissent du cadavre d'un trollinet désobéissant. Il lui manque d'ailleurs les deux jambes, emportés par son meurtrier comme coupe faim. Le plafond dépasse les 6 mètres. De petits champignons noirs poussent après les murs. Un jet réussi en connaissance des végétaux indiquera le danger. A la moindre pression, ils éclatent, projetant dans l'air des milliers de spores. Lorsque ces spores entrent en contact de la peau, elles causent 1D6 points de dégâts aux endroits non protégés plus 1D6 points de dommages à la poitrine si les aventuriers ne se protègent pas la bouche et le nez au moyen d'un masque de fortune (un morceau de tissu suffit mais un bouclier ou le heaume sont inefficaces).

Ces spores, si on ne se lave pas dans les dix minutes, commencent à pousser à même la peau. Les sorts de Soin n'ont d'autre effet que de refermer les blessures sur les spores, ce qui empêche de les enlever. Lorsque les spores commencent à pousser, l'aventurier subit 1D6 point de dégâts sur chaque endroit infecté. De plus il y a 50 % de chances par round que les spores se développent sur un endroit non contaminé.

Deux heures après que les spores aient commencé à grandir, elles ont complètement dissout tout le corps et toutes les matières organiques du pauvre aventurier. Il ne restera de lui que les matières métalliques ou minérales (l'armure en métal, les bijoux, les cristaux, etc). De jolis petits champignons noirs auront poussé à la place de son corps.

112. LAC : un lac formé d'une eau fétide occupe cette caverne. Quelques poissons pâles y nagent et tourment autour de qui s'aventure dans l'eau. Le seul moyen de traverser cette pièce est de rentrer dans l'eau qui, au milieu, a une profondeur de 7 mètres. Un terrible esprit de maladie hante ce lac et attaquera la première personne à en atteindre le milieu. Cette esprit a été lié à cette pièce par les trolls.

Esprit de Maladie (crises de frissons terribles)

POU 17 Déplacement : 17

113. Puits Profond : un puits profond de 40 mètres se trouve juste dans le passage. Tout aventurier courant dans cette pièce ou y entrant sans prendre garde aura certainement des problèmes. S'il rate un jet de DEX x 2 %, il tombe dans ce puits profond de 40 mètres. Il peut essayer de se rattraper en réussissant un jet de Grimper tous les trois mètres. Après 12 mètres de chute il ne peut plus s'arrêter...

Si un aventurier réussit à se rattraper, il pourra remonter en utilisant la compétence Grimper ou s'accrocher à une corde qu'on lui fera parvenir.

114. GROTTÉ DE L'AUTEL : des milliers d'insectes grouillent le long des parois et du sol tel un tapis noir et mouvant. Ils entrent et sortent par de petites fissures menant aux pièces 117, 121 et 123. Le plafond est haut de 7 mètres. Les trolls ont installé au centre de cette caverne un autel dédié à Kyger Litor. Si l'on touche à l'autel, un nuage noir commence à suinter de ce dernier et une ombre de 10 mètres-cubes se forme. Elle attaque aussitôt les aventuriers.

L'autel se compose d'une dalle de plomb soutenue par quatre piliers de pierre. Les insectes recouvrent l'autel sur toutes ses surfaces.

Noirmort l'ombre

FOR 40 Déplacement : 6
TAI 10 mètres-cubes PV : 38
POU 45

115. GROTTÉ INONDEE : les restes de six aventuriers morts depuis longtemps gisent sous deux pieds d'une eau fétide.

116. GROTTÉ EN EXCAVATION : les trollinets ont commencé à creuser un nouveau tunnel à partir de cette grotte. Des outils, des cordes et des brouettes remplies de gravas, oubliés par les trollinets, encombrant la pièce. Au milieu de la pièce une galerie descend en pente douce. Les ossements et les outils de quelques esclaves trollinets se trouvent tout au fond.

117. SALLE DES RACINES : des racines traversent le plafond de la salle. Les insectes présents se précipitent hors du champ lumineux des torches et des lanternes des aventuriers pour se réfugier dans les ténèbres de leurs tunnels menants aux salles 110, 121 et 123.

Les racines rendent difficile tout mouvement dans cette caverne. La vitesse de déplacement est diminuée de moitié et toute personne courant dans cet endroit doit réussir un jet sous DEX x 3 % ou subir 1D3 points de dégâts localisés aléatoirement.

Un jet de Scruter réussi permet de distinguer le squelette d'un humain. Les racines se sont frayées un chemin au travers de sa carcasse. Dégager le corps demande plusieurs minutes. La plupart de ses biens se sont décomposés, mais il reste quand même un anneau d'or à sa main gauche. L'anneau, intact, vaut 150 £ mais un temple de Lhankor Mhy ou un marchand nain iraient jusqu'à offrir 2.000 £ pour le posséder. Si les aventuriers fouillent les ossements, ils remarqueront que les poumons de cet homme sont en pierre !. Peut être s'agit-il de la dépouille d'un quêteur héroïques des anciens temps.

118. GROTTÉ DES CHAUVES-SOURIS : la puanteur émanant de cette pièce est presque insoutenable. Les excréments des chauves-souris jonchent le sol et descendent du plafond le long des stalactites en reliant ainsi en de nombreux endroits les stalagmites qui monte du sol. Le sol est extrêmement glissant, les aventuriers doivent réussir un jet sous DEX x 2 % ou tomber dans cette fange infâme. Le plafond, haut de 10 mètres, est couvert de petites silhouettes noires. Si les aventuriers allument des torches ou font du bruit (comme par exemple tomber par terre en armure), ils dérangeront les chauves-souris qui vivent ici.

Si les chauves-souris commencent à s'agiter, elles s'envoleront par de petits orifices (trop petits pour qu'une personne de TAI supérieure à trois puisse s'y glisser) qui conduisent à l'extérieur. Si cela se passe durant la journée, elles feront demi-tour vers la caverne. Si les aventuriers persistent à rester, elle s'enfuiront par les différents tunnels. Les aventuriers n'ayant jamais été confrontés auparavant à un nuage de chauves-souris devront réussir un jet sous INT x 3 % ou tomber de peur au sol en se protégeant la tête durant une période de 20-INT rounds.

119. PIÈCE INSTABLE : des éboulis et de la poussière recouvrent le sol de cette caverne. Son plafond est extrêmement irrégulier. De la poussière et des pierres tombent parfois du plafond. Une odeur de moisie emplit la pièce et un brouillard jaunâtre suinte par l'entrée. Des centaines de petites sphères (1 cm de diamètre) flottent dans l'air, illuminant faiblement la pièce. Ces sphères magiques sont sans danger mais ne peuvent être détruites avec les moyens dont disposent les aventuriers.

Si les aventuriers fouillent cette pièce durant plus de cinq minutes, il devront alors tous faire un jet sous POU x 5 %. Si l'un d'entre eux rate ce jet, un énorme tas de poussière et de pierres s'effondrera du plafond, bloquant l'entrée et piégeant à l'intérieur les malheureux aventuriers. Il faudra cinq heures pour dégager l'entrée. Les aventuriers devront faire des jets opposant leur FOR à la TAI des pierres (3D6). Toute personne faisant un échec critique se tordra quelque chose et subira 1D6 points de dégâts localisés aléatoirement. Ses dégâts, à moins d'être soignés, rendront cet aventurier inapte à aider plus longtemps ses camarades.





120. CHAMBRE HANTEE : de l'eau puante occupe le fond de la caverne. De nombreux insectes aquatiques glissent à sa surface s'enfuyant très vite lorsqu'on les dérange. De grosses pierres forment autant d'îlots dans cette mare. Les fantômes de trois trolls sombres hantent ce lieu. Ils attaqueront l'aventurier ayant le moins de POU.

Arklesnarf, fantôme troll

INT 16 Déplacement : 17
POU 17 PM : 17
Sorts : Seconde vue (2), Disruption (1).

Bonnk, fantôme troll

INT 14 Déplacement : 17
POU 15 Points de magie : 15
Sorts : Seconde vue (2), Extinction 1.

Weebel, fantôme troll

INT 6 Déplacement : 14
POU 14 Points de magie : 14
Sorts : Seconde vue (2), Glue 4.

121. FAILLE : des toiles d'araignées poussiéreuses, accrochées aux ponts enjambant la faille volètent tranquillement, portées par les courants d'air qui remontent du "trou sans fond". Les trolls ont ainsi dénommé cette faille. Ils ont aussi construit des ponts en cordage, peu sûrs. Tout aventurier avançant sur ces ponts sans prendre de précautions devra réussir un jet sous DEX x 3 % ou tomber du pont pour s'écraser 60 mètres plus bas dans un craquement bizarre.

Ce craquement peut être attribué aux milliers d'insectes écrasés par le malheureux. L'aventurier qui tombe ici recevra 1D6+1 points de dommages localisés aléatoirement et se verra enterré vivant sous 3 mètres d'insectes voraces ! La horde d'insecte doit être traitée comme les essaims d'insectes du livre des créatures de Runequest, elle délivre 8D6 piqûres d'un poison de VIR 10. Le malheureux aventurier a intérêt à s'en sortir rapidement sous peine de disparaître définitivement. La magie est sa meilleure chance de survie puisque ses compagnons, ne le voyant pas, ne peuvent lui lancer de corde avec une précision suffisante, et que lui, de son côté, ne peut maintenir sa tête au-dessus de l'essaim pour pouvoir attraper cette corde. Il ne pourra pas non plus leur crier quoi que ce soit. S'il ouvre trop sa bouche des dizaines d'insectes y entreron.

122. CHAMBRE DE LA RENAISSANCE : un froid surnaturel domine cette caverne. Un manteau de givre bleuâtre couvre les murs. Cinq petits tumulus sont alignés dans cette caverne. Chacun d'eux couvre le corps d'un humain désireux de devenir un initié de Kyger Litor et passe actuellement les rites d'adoption. Les trolls ont remplacé son estomac, ses os et d'autres organes par ceux d'un troll. Plongé dans une stase mystique et entouré dans un cocon d'araignée, le postulant subit le jugement de Kyger Litor. Un sur six survit à cette épreuve.

123. PETITE GROTTTE : des insectes grouillent dans cette petite caverne. Ils se nourrissent des restes de quatre trollinets qui gisent sur le sol. Leur matériel est usé, vieillot et ne peut être d'aucune utilité pour personne hormis un fervent collectionneur ou un trollinet.

Une inspection plus poussée montrera que les trollinets sont morts en combattant entre eux.

124. CAVERNE SPHERIQUE : le sol et le plafond de cette caverne forment une sphère presque parfaite. S'il est facile d'en atteindre le centre, il est plus difficile d'en ressortir. Si quelqu'un essaye de remonter du centre de la pièce vers une des sorties, il devra réussir un jet de Grimper avec un malus de 30 %. Si le jet est réussi, l'aventurier atteint la sortie désirée. Si le jet est manqué, l'aventurier parcourt une partie du chemin avant de lâcher prise et de glisser vers le centre. Si c'est un échec critique, il continuera de glisser sur la pente jusqu'à ce qu'il ait fait perdre prise à toutes les autres personnes qui tentaient de s'en sortir.

125. GROTTTE DES ZOMBIES : des toiles d'araignées tapissent cette grotte. De petites araignées blanches les parcourent nerveusement. Du sang séché et des ossements rongés recouvrent le sol. Six aventuriers humains sont morts ici, tués par les trolls, mais leur esprit est piégé dans leur corps. A présent, ce sont des zombies attendant tranquillement que quelqu'un vienne les déranger. Leurs armes et leurs armures sont aussi vieilles que les corps putréfiés et, bien qu'elles soient encore utilisables, elle n'ont presque plus de valeur monétaire.

Chacun porte un brassard qui ajoute 1 point de POU. Les brassards ne peuvent être enlevés avant la mort du porteur et piègent l'âme de la personne à l'intérieur de son corps, le transformant, au moment de sa mort, en zombie. De plus ces brassards rendent impossible la désincarnation (shamans, méfiez vous).

Aucun des pouvoirs de ces brassards ne fonctionne sur un Humakti.

Zombie humain

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 13	Déplacement : 2	Jambe droite	2/5
CON 15	PV : 14	Jambe gauche	2/5
TAI 12	PF : 33	Abdomen	2/5
INT 6	PM : 3	Poitrine	2/6
DEX 8		Bras droit	2/4
APP 1		Bras gauche	4/4
		Tête	1/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Epée courte	7	40 %	1D6+1+1D4	60 %	10
Poings	8	65 %	1D3+1D4	-	-

Compétences : Esquive 35 %.

Note : la poitrine du premier zombie et l'abdomen du troisième renferment ces horribles araignées blanches que l'on rencontre un peu partout dans ces grottes. Ces araignées en sortiront si ces derniers subissent plus de deux points de dégâts. Traitez ces araignées de la même manière qu'un essaim d'insectes. Elles infligent 3D6 piqûres d'un venin de VIR 4.

126. GROTTTE HANTEE : de l'eau coule du plafond de cette caverne formant des stalactites et des stalagmites. Un aventurier humain fut tué ici par un guide troll jouant double jeu. Son spectre hante encore cette pièce en cherchant à se venger des trolls de passage. Le squelette de l'aventurier est toujours là. On trouve encore sur lui une cote de mailles TAI 15 et une épée large.

Rudimus Obnoxio (spectre affectant la FOR)

CON 52 Déplacement : 19
INT 16 Points de magie : 19

127. CHAMBRE HANTEE : cette caverne semble avoir été creusée il y a des siècles. Des outils et des seaux remplis de poussière traînent deci delà. Cette pièce a en fait été creusée par un petit groupe de trollinets qui furent obligés d'arrêter leur tâche lorsque le plafond s'effondra sur eux. Les esprits de ces trollinets continuent de hanter cette pièce. Pour la plupart, ces trollinets ne sont pas agressifs, se contentant de remplir des seaux de poussière fictive avec des pelles fictives elles aussi. Ils n'attaqueront les aventuriers que si ces derniers les dérangent dans leur travail. Chaque fantôme à 8 en INT et 11 en POU. Le plafond est à 7 mètres de hauteur.

128. COULOIR DE LA MORT AVEUGLE : ce tunnel débouche à l'air libre, à deux kilomètres au Sud-Est de l'Entrée Principale. Il est semblable au corridor de la mort et de la frustration car tout au long de son trajet il est parsemé de pièges et de dangers. Quatre guerriers expérimentés (trolls sombres) montent la garde aux deux extrémités du tunnel. Les trolls l'ont ainsi nommé parce qu'il mène vers le monde extérieur, là où le soleil brille.

129. Puits sans fond : un violent courant d'air traverse cet endroit froid faisant voler les cheveux et les habits des aventuriers. Des Runes de l'air sont gravées sur les parois environnantes. Le vent a une FOR de 23 et tout aventurier dont la FOR+TAI est inférieure à 23 doit faire un jet de résistance à la FOR du vent pour ne pas être précipité dans l'abîme, ou une autre part du complexe encore inconnu de tous ?



Le Clan Sazdorf

Ci-dessous vous trouverez les personnalités du clan Sazdorf. Ce sont les trolls que les aventuriers rencontreront probablement lors de leur exploration des ruines. Vous trouverez une description de leur personnalité, leur histoire et leur statut au sein du clan, ainsi que leurs caractéristiques.

ASTELKAK

Ce seigneur est très attaché à sa famille et à ses servants. Il se montre obséquieux envers ses chefs et craint les étrangers. Introverti, il est naïf et peu curieux. Energique dans l'accomplissement des tâches qui sont les siennes il fait preuve de compassion envers ses congénères trolls. Il est particulièrement xénophobe.



ASTELKAK, acolyte de Xiola Umbar, initié de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 12	Déplacement : 3	Jambe droite	5/6
CON 13	PV : 17	Jambe gauche	5/6
TAI 21	PF : 25-19=6	Abdomen	7/6
INT 14		Poitrine	7/7
POU 15	PM : 15+10=25	Bras droit	5/5
DEX 16		Bras gauche	5/5
APP 12		Tête	6/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse légère	4	90 %	1D8+2+1D6	75 %	9
Targe	-	-	-	95 %	12

Magie de l'esprit (67 %) : Confusion (2), Disruption, Extinction 2, Soins 5, Mobilité 1, Protection 3 ; connu par l'esprit d'intelligence : Laminer 3, Seconde vue (3), Soulagement ; dans la matrice : Dissipation de la magie 4.

Magie divine (92 %) : Transe de guérison, Retourner un coup.

Compétences : Cérémonie 50 %, Dissimuler 100 %, Sens des ténèbres/Scruter 80 %, Sens des ténèbres/Chercher 75 %, Premiers soins 100 %, Ecouter 90 %, Connaissance des plantes 75 %, Traiter les maladies 90 %, Traiter les poisons 90 %.

Langages (Parler/Lire) : Langage des ténèbres 50/40, Langage du commerce 30/-

Possessions : Masse en plomb enchantée. 18 losanges chacun d'entre eux soignant 4 points de dégâts lorsqu'on les avale (les points soignent en priorité la zone la plus endommagée). Un anneau avec la matrice Dissipation de la magie 4. Un anneau avec un esprit de pouvoir lié (POU 10). Un anneau avec un esprit d'intelligence lié (INT 9, POU 14). 43 bols, 76 £; la rançon est de 1 700 £.

Armure : Byzantine sur les membres, Lamellaire sur le torse et d'anneaux sur la tête.

SUIVANTS

■ **BANDAGE :** un guerrier trollinet moyen. Il connaît le sort Soins 6 et Soulagement.

Compétences : Premiers soins 75 %, Traiter les poisons 75 %, Traiter les maladies 75 %.

Bandage est le trollinet préféré d'Astelkak.

■ **P'TI MAITRE :** un guerrier trollinet expérimenté. Il connaît les sorts Soins 6 et Soulagement.

Compétences : Fouet 120 %, Eloquence 70 %.

■ **Trois trolls sombres** chasseurs ayant chacun Soins 4 et Soulagement. Ce sont les autres initiés au service d'Astelkak.

Compétences : Premiers soins 50 %, Traiter les poisons 50 %, Traiter les maladies 50 %.

■ **Douze esclaves trollinets** faisant office de porteurs.

BADASS

Badass est le chef des trollinets. Cruel, il tyrannise ses suivants qui le respectent, le haïssent ou le craignent. Badass est froid et vicieux. Sa sauvagerie lui a permis de devenir le chef des trollinets et lui permet de conserver ce rang.





BADASS, initié de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 15	Déplacement : 5	Jambe droite	7/5
CON 13	PV : 13	Jambe gauche	7/5
TAI 12	PF : 28-22=6	Abdomen	7/5
INT 13		Poitrine	7/6
POU 16	PM : 16+8=24	Bras droit	7/4
DEX 18		Bras gauche	7/4
APP 9		Tête	6/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse légère	6	65 %	1D8+1D4	50 %	6
Lance					
à 2 mains	5	100 %	1D10+1+1D4	80 %	10
Fronde	2/7	90 %	1D8	-	-

Magie de l'esprit (71 %) : Démoralisation (2), Détecter ennemis, Disruption, Fanatisme, Soins 4.

Compétences : Dissimuler 100 %, Sens des ténèbres/Scruter 90 %, Sens des ténèbres/Chercher 60 %, Se cacher 80 %, Sauter 70 %, Déplacement silencieux 50 %.

Langages (Parler) : Langage des ténèbres 33, Langage du commerce 20

Possessions : Matrice ayant 8 points de magie. 4 doses de poison de lame de VIR 8 dont il enduit la lame de sa lance. 49 bols, la rançon est de 750 £.

Armure : Lamellaire sur le corps et d'anneaux sur la tête.

SUIVANTS

■ **Cinq guerriers trollinets** expérimentés ayant chacun 80 % à l'attaque à la lance et 70 % en parade au bouclier. Ce sont des trollinets d'élite.

BELJON

La prêtresse Beljon est attachée à sa famille et ses suivants qui la considèrent comme généreuse et aimante. Elle reste à l'écart des Anciens et se montre respectueuse avec la Reine. Elle gère avec prudence les grandes richesses accumulées par sa famille en élevant les troupeaux d'insectes.



Beljon est aussi suspicieuse envers les étrangers. Elle reste à l'écart de tout à l'exception de son travail et de ses parents. Elle est franchement bornée et suspicieuse.

BELJON, shaman de Kyger Litor et des Insectes-Gorakiki

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 16	Déplacement : 3	Jambe droite	8/6
CON 15	PV : 18	Jambe gauche	8/6
TAI 21	PF : 31-35=4	Abdomen	8/6
INT 15		Poitrine	8/8
POU 18	PM : 18+34+34=86	Bras droit	8/5
DEX 16		Bras gauche	8/5
APP 12		Tête	7/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	5	50 %	1D10+1D6	45 %	10
Targe	6	25 %	1D6+1D6	60 %	12
Fronde	3/9	65 %	1D8	-	-

Magie de l'esprit (71 %) : Mur des ténèbres (2), Démoralisation (2), Disruption, Extinction 1, Soins 4, Protection 2, Force 2 (ajoute +3 attaques et parades et 1D6 de dommages supplémentaires), Dardard ; connu par l'esprit familier : Endurance 2, Mobilité 3, Silence 3.

Magie divine (81 %) : Aveuglement, Carapace, Transe de guérison, Enseigner un sort, Faire pousser des bras, Transformer une tête, Se transformer, Adoration de Kyger Litor, Adoration de Gorakiki.

Compétences : Connaissance des animaux 100 %, Dissimuler 100 %, Sens des ténèbres/Scruter 80 %, Sens des ténèbres/Chercher 75 %, Premiers soins 55 %, Prendre soin des insectes 100 %, Esquiver 20 %.

Possessions : pas de possessions; la rançon est de 2 800 £.

Armure : De mailles sur le corps, Lamellaire sur la tête.

Esprit familier : INT 8, POU 34. Beljon garde ses esprits de pouvoir dans son esprit familier, actuellement ils ont respectivement un pouvoir de 10, 12, 12. Elle utilise en premier leurs points de magie, puis ceux de son Familier.

SUIVANTS

- **CLAKK** : un guerrier trollinet expérimenté ayant +20 % à toutes les compétences et 75 % au fouet.
- **ETRIPEUR** : un guerrier trollinet moyen ayant 90 % en Tanner les peaux et travail du cuir.
- **Deux guerriers trollinets moyens** en tant que gardes du corps. Chacun possède un point supplémentaire d'armure sur toutes les parties de leur corps et un esprit de pouvoir contrôlé d'un POU de 10.

CHALAZAK





les sous-fifres et s'emporte facilement contre ses pairs. Elle est impolie envers les étrangers et prend plaisir à les provoquer. Dozkal est agressive, impulsive, énergique et digne de confiance, à l'inverse de sa mère. Elle est sans conteste courageuse et loyale.

DOZKAL, acolyte de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 16	Déplacement : 3	Jambe droite	6/5
CON 11	PV : 16	Jambe gauche	6/5
TAI 20	PF : 27-25=2	Abdomen	8/5
INT 16		Poitrine	8/6
POU 18	PM : 18+32=50	Bras droit	8/6
DEX 9		Bras gauche	6/4
APP 13		Tête	7/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Boule/chaîne	6	45 %	1D10+1+1D6	45 %	8
Grande hache	4	45 %	2D6+2+1D6	30 %	10
Bouclier Normand	7	45 %	1D6+1D6	45 %	16

Magie de l'esprit (79 %) : Mur des ténèbres (2), Disruption, Extinction 2, Soins 2, Saut 2, Communication mentale 2, Mobilité 1 ; dans la matrice : Dissipation de la magie 6, Miroir 4.

Magie divine (89 %) : Transe de guérison, Absorption 3, Divination 3, Extension 3, Enseigner un sort, Sauvegarde, Adoration de Kyger Litor.

Compétences : Sens des ténèbres/Scruter 60 %, Sens des ténèbres/Chercher 50 %, Se cacher 45 %, Eloquence 20 %, Déplacement silencieux 45 %, Nager 45 %.

Langages (Parler/Lire) : Langage des ténèbres 45/45, Langage du commerce 20/-

Possessions : Un anneau avec la matrice Dissipation de la magie 6 et Miroir 4. Quatre cristaux de stockage de points de magie ayant respectivement 12, 8, 6 et 6 points. Quatre doses de poison de lame VIR 10 à mettre sur les lames de ses suivants. 120 £ ; 4 gemmes (valant respectivement 50, 75, 89 et 325 £). Sa rançon est de 1 500 £.

Armure : D'anneaux sur les membres, de mailles sur le torse et d'écailles sur la tête.

SUIVANTS

■ **SNONANG :** un chasseur troll sombre. Il a sacrifié pour une utilisation unique des sorts Aveuglement 3 et Trait mortel. Il connaît les langages suivants : Langage des ténèbres 35/39, Sartarite 30/20, Langage du commerce 30, Tarsh 20/10, Pavic 20/10. Il possède un esprit de pouvoir lié dans une amulette (POU 14).

■ **COMERE :** guerrier trollinet expérimenté ayant un bonus de 25 % à toutes ses attaques et parades. Comp. : Premiers soins 60 %.

JONAKEL

Le maître des chasseurs fait preuve d'esprit d'indépendance. Il est courtois avec sa famille et franchement amical avec ses suivants. Il semble assez amusé par ses supérieurs. Ces derniers préfèrent se mettre dans des situations embarrassantes plutôt que de le pousser à bout. Il est prudent avec les étrangers, préférant les éviter s'il ne croit pas qu'ils viennent en paix. Jonakel est prudent, courageux, patient, intelligent et possède le sens de l'humour troll. Sa présence est appréciée tant par la nourriture qu'il rapporte que par ses plaisanteries.



JONAKEL, maître chasseur, initié de Kyger Litor.

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 22	Déplacement : 3	Jambe droite	5/7
CON 16	PV : 19	Jambe gauche	5/7
TAI 21	PF : 38-24=14	Abdomen	6/7
INT 18		Poitrine	6/8
POU 17	PM : 17	Bras droit	5/5
DEX 17		Bras gauche	5/5
APP 20		Tête	6/7

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Javelot lancé (5)	2	125 %	1D10+2D3	-	8
Masse lourde MD	4	85 %	1D10+2D6	95 %	10
Grand couteau MG	5	90 %	1D4+3+2D6	45 %	8
Fronde	2/7	120 %	1D8	-	-

Magie de l'esprit (80 %) : Détecter ennemi, Longue vue 3, Multi missiles 6, Seconde vue 3, Silence 2, Dard, Disruption, Mobilité 1 ; connu par l'esprit d'intelligence : Protection 4 ; connu par le second esprit d'intelligence : Dissipation de la magie ; connu par Buzzer : Main de fer 4, Soins 6, Extinction 2, Ralentissement 2.

Magie divine (95 %) : Aveuglement 3, Blocage spirituel 4 (une utilisation), Attirer les bêtes 2, Trait mortel x4, Adoration du Chasseur.

Compétences : Dissimuler 95 %, Grimper 70 %, Sens des ténèbres/Scruter 115 %, Sens des ténèbres/Chercher 80 %, Inventer 130 %, Se cacher 80 %, Sauter 60 %, Ecouter 105 %, Faire des traces de loup 80 %, Eloquence 70 %, Déplacement silencieux 110 %, Pister 100 %, Esquive 65 %.

Langages (Parler/Lire) : Langage des ténèbres 45/30, Langage du commerce 25/-

Possessions : Deux esprits liés dans des amulettes différentes, ayant chacun respectivement 4 en INT, 8 en POU et 6 en INT, 13 en



POU. Un cristal de renforcement de sort de 2 points qui confère à Jonakel un bonus de 10 % de chance de surpasser les points de magie averse en utilisant un sort d'attaque. Un bâton d'elfe : un bâton en bois recouvert de plomb long de 50 cm qui, lorsqu'on dépense un point de magie, indique la direction (pas la distance) du plus proche Aldrayami. 59 clacks, 22 £. Sa rançon est de 2 100 £.

Armure : Byzantine sur les membres, d'anneaux sur le torse et la tête.

SUIVANTS

- **BUZZER :** une guêpe entraînée à chasser qui est aussi le familier de Jonakel.
Compétences : Esquiver 100 %, Voler 100 %, Se cacher 100 %, Scruter 95 %.
- **COUBA :** un chasseur troll sombre ayant 15 % de bonus à toutes ses compétences ainsi qu'à ses pourcentages d'attaque et de parade.
- **Cinq autres chasseurs trolls sombres.**

KOZAKANG

Ce chef de guerre fait preuve de respect envers ses supérieurs et reste cérémonieux avec les membres de sa famille, membres qu'il voit d'ailleurs rarement. Il est amical avec les trolls qui sont sous ses ordres. Il est ouvert, mais prudent, envers les étrangers.

Kozakang est extraverti et réceptif, cela est le résultat du culte qu'il pratique. Il possède la réputation d'être patient, digne de confiance et sûr de lui.



KOZAKANG, initié d'Argan Argar et de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 16	Déplacement : 3	Jambe droite	8/6
CON 16	PV : 17	Jambe gauche	8/6
TAI 18	PF : 32-32=0	Abdomen	8/6
INT 17		Poitrine	8/8
POU 13	PM : 13+15=28	Bras droit	8/5
DEX 12		Bras gauche	8/5
APP 16		Tête	8/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Maillet	4	90 %	2D8+1D6	85 %	16
Lance à deux mains	4	110 %	1D10+1+1D6	115 %	12
Fronde	2/7	95 %	1D8	-	-

Magie de l'esprit (43 %) : Laminer (2), Mur de ténèbres (2), Détecter l'argent, Disruption, Extinction 2, Soins 6, Réparation 2, Dardard ; connu par Hurlleur : Détecter ennemis, Détecter l'or, Détecter la vie, Fanatisme, Séduction 2, Saut 3.

Compétences : Esquive 20 %, Dissimuler 100 %, Sens des ténèbres/Scruter 100 %, Sens des ténèbres/Chercher 100 %, Evaluer 100 %, Se cacher 100 %, Ecouter 90 %, Eloquence 95 %, Déplacement silencieux 80 %.

Langages (Parler/Lire) : Langage des ténèbres 90/45, Langage du commerce 45/45, Sartarite.

Possessions : 12 potions de soin (chacune guérissant 6 points). Une gourde magique, chaque fois qu'un message est enfermé dedans et que la gourde est scellée, lors de la prochaine ouverture de la gourde, cette dernière restitue clairement ce message.

Armure : De mailles.

SUIVANTS

- **HURLEUR :** Un esprit allié dans un insecte de garde ayant 9 en INT et 13 en POU.
- **OROF :** un guerrier trollinnet moyen ayant un bonus de 10 % à toutes ses attaques et parades. Il a 12 en POU et connaît le sort Dissipation de la magie 4.
- **LUGGER :** un guerrier moyen trollinnet ayant un bonus de 10 % à toutes ses attaques et parades. Il a 12 en POU et connaît le sort Vigueur 4.

LAGOR

Lagor est un troll marginal en grande partie à cause des expériences inhabituelles qu'il a vécues. Il traite sa famille et ses supérieurs avec le minimum de courtoisie. Il est sévère avec ses suivants, comme le requiert sa profession de guerrier. Il est prudent avec les étrangers, mais reste ouvert et curieux. Suivant les normes trolls, il est incroyablement amical avec les humains.



Lagor, initié Humakt et de Kyger Litor

Caractéristiques	Attributs	localisation	Points
FOR 20	Déplacement : 3	Jambe droite	7/6
CON 15	PV : 17	Jambe gauche	7/6
TAI 19	PF : 35-32=3	Abdomen	8/6
INT 13		Poitrine	8/8
POU 13	PM : 13	Bras droit	7/5
DEX 13		Bras gauche	7/5
APP 16		Tête	7/5



SIGRON

Sigron est un vieux guerrier rusé, habile dans l'art de la guerre et des intrigues familiales. Il dispose de puissants parents et à atteint la plus haute position qu'un troll mâle puisse espérer.

La faiblesse de Sigron sont les nains, dont il raffole lors de ses repas. Sa plus grande force est la discipline qui, partout ailleurs, serait considérée comme étant de fer. Sigron attend que ses jeunes officiers respectent la même discipline, mais sait que ses ordres seront grandement assouplis avant qu'ils atteignent les grades les plus bas. Sigron ne compte pas remporter une bataille avec les trollinets, mais il sait les utiliser au mieux de leurs possibilités.

Sigron apprécie avant tout les trolls qui exécutent ses ordres à la lettre. Ses officiers se concurrencent pour lui plaire et Sigron exploite sans complexe cette situation.



SIGRON, fils de Kaarg

Caractéristiques	Attributs	Localisation	Points
FOR 20 38	Déplacement : 3	Jambe droite	8/6 3
CON 15 25	PV : 18 25	Jambe gauche	8/6 3
TAI 21	PF : 35-34=1	Abdomen	8/6 3
INT 17		Poitrine	9/8 10
POU 16	PM : 16+17=33	Bras droit	8/5 6
DEX 14		Bras gauche	8/5 6
APP 18		Tête	8/6 3

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Javelot	3	95% 90 %	1D10+2D3+10 3	50 % 35	8
Fléau					
à deux mains	4	135% 130 %	2D6+2+2D6+10 6	115 % 120	20
Masse					
à une main	5	125% 120 %	1D10+2+2D6+10 6	120 % 125	10

Magie de l'esprit (61 %) : Contre-magie 3, Mur de ténèbres (2), Démoralisation (2), Détecter la magie, Détecter l'argent, Extinction 2, Protection 4 ; connu par Enclume : Soins 6, Daredart.

Magie divine (81 %) : Aveugler 4 (une utilisation).

Compétences : Esquive 40 %, Grimper 90 %, Dissimuler 110 %, Sens des ténèbres/Scruter 90 %, Sens des ténèbres/Chercher 90 %, Inventer 120 %, Sauter 85 %, Ecouter 100 %.

Langages (Parler) : Langage des ténèbres 80, Langage du commerce 40, Sartarite 50.

Possessions : un fléau spécial en bois noir ayant 15 points d'armure. Une masse en plomb enchantée. Une amulette contenant deux esprits magiques (INT 6, POU 12 et INT 5, POU 15). Le premier esprit connaît Force 6 (donne à Sigron une force de 38 lui permettant d'ajouter 5 % à toutes les attaques et parades et 1D6 de

dommages supplémentaires). Le second esprit connaît Vigueur 5 (monte les points de vie de Sigron à 23, augmentant de 2 points de vie toutes les parties du corps excepté les bras qui n'augmentent que de 1 point). Ces deux esprits lancent ces sorts sur un ordre de Sigron, ce que ce dernier fait généralement au début d'un combat. 76 £ ; sa rançon est de 2 700 £.

Armure : De plaques sur la poitrine, de mailles partout ailleurs.

SUIVANTS

- **ENCLUME :** un esprit allié dans la masse INT 9, POU 17.
- **PUPILLE :** un esclave trollinet moyen mais à part qu'il possède 14 points de vie. Pupille a de grands yeux, n'est pas démoralisé par la lumière du jour et possède les compétences Scruter durant le jour et Chercher durant le jour à 90 %. Pupille est le porteur de javelot de Sigron.
- **LOSTANI :** un troll sombre guerrier expérimenté ayant 19 points de vie et un bonus de 10 % à toutes ses attaques et parades.

TONGKAL

Tongkal est un guerrier, il traite sa famille avec le minimum de courtoisie et ses subordonnés avec une stricte sévérité. Il respecte par dessus tout les chefs du clan. Il aime insulter les étrangers afin de les pousser à le provoquer en combat.

Tongkal est agressif, énergique, courageux, digne de confiance et irrespectueux envers Kyger Litor.



TONGKAL, initié de Kyger Litor et des Insectes Gorakiki

Caractéristiques	attributs	Localisation	Points
FOR 18	Déplacement : 3	Jambe droite	7/6
CON 13	PV : 18	Jambe gauche	7/6
TAI 22	PF : 31-33=-2	Abdomen	7/6
INT 13		Poitrine	7/8
POU 18	PM : 18	Bras droit	7/5
DEX 12		Bras gauche	7/5
APP 7		Tête	7/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	5	100 %	1D10+2D6	90 %	10
Fronde	3/9	90 %	1D8	-	-
Bouclier					
Normand	7	20 %	1D6+1D6	95 %	16

Magie de l'esprit (69 %) : Disruption, Soins 4, Laminer 3, Contre-magie 3, Démoralisation (2).



Magie divine (79 %) : Tête d'insecte, Carapace 2, Faire pousser des bras (tous pour une seule utilisation).

Compétences : Esquive 15 %, Elever des insectes 100 %, Grimper 80 %, Dissimuler 90 %, Sens des ténèbres/Scruter 80 %, Sens des ténèbres/Chercher 60 %, Inventer 90 %, Prendre soin des insectes 100 %, Sauter 90 %.

Langages (Parler) : Langage des ténèbres 45, Langage du commerce 25

Possessions : Un anneau contenant un esprit magique. 12 bols, 120 clacks, 23 £. Sa rançon est de 2 200 £.

Armure : Lamellaire.

Esprit magique : dans un anneau. INT 13 POU 23. Connait coordination 2 (augmente de 4 % toutes les attaques et parades et diminue le RA de 1 point), Dissipation de la magie 2, Protection 4 et Réparation 2. Il lancera ces sorts à la demande de Tongkal.

SUIVANTS

■ **PFUIT' :** un guerrier trollinet expérimenté ayant Sarbacane à 90 % et Se cacher à 80 %. Les dards de la sarbacane sont enduits d'un poison VIR 12.

■ **Quatre grands trolls,** guerriers moyens. Ces derniers sont sous les ordres de Tongkal.

Troll Sombre, Guerrier Moyen

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 15	Jambe droite	01-04/01-03	4/5
PF : 9	Jambe gauche	05-08/04-06	4/5
PM : 12	Abdomen	09-11/07-10	5/5
	Poitrine	12/11-15	5/6
	Bras droit	13-15/16-17	4/4
	Bras gauche	16-18/18-19	4/4
	Tête	19-20/20	5/5

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	6	50 %	1D10+1D6	45 %	10
Maillet	5	30 %	2D8+1D6	25 %	16
Targe	7	15 %	1D6+1D6	30 %	12

Magie de l'esprit (50 %) : Laminer 1, Mur de ténèbres (2), Disruption (1), Soins 2.

Compétences : Dissimuler 25 %, Grimper 30 %, Sens des ténèbres/Scruter 40 %, Sens des ténèbres/Chercher 30 %, Inventer 25 %, Sauter 40 %, Ecouter 40 %.

Possessions : 1D100 bols, 1D20 clacks, 1D6 £; la rançon est de 2D100£.

Armure : Cuir bouilli sur les bras et les jambes, haubert et heaume Byzantin.

Troll Sombre, Guerrier Expérimenté

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 16	Jambe droite	01-04/01-03	6/6
PF : 0	Jambe gauche	05-08/04-06	6/6
PM : 12	Abdomen	09-11/07-10	8/6
	Poitrine	12/11-15	8/7
	Bras droit	13-15/16-17	6/4
	Bras gauche	16-18/18-19	6/4
	Tête	19-20/20	7/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	6	65 %	1D10+1D6	50 %	10
Maillet	5	50 %	2D8+1D6	45 %	16
Fronde	3/9	30 %	1D8	-	-
Targe	7	25 %	1D6+1D6	45 %	12

Magie de l'esprit (40 %) : Laminer 1, Mur de ténèbres (2), Disruption (1), Fanatisme, Soins 2.

Compétences : Dissimuler 35 %, Grimper 40 %, Sens des

ténèbres/Scruter 50 %, Sens des ténèbres/Chercher 30 %, Inventer 40 %, Sauter 50 %, Ecouter 50 %.

Possessions : 1D100 bols, 1D100 clacks, 1D10 £; la rançon est de 2D100£.

Armure : Anneaux sur les bras et les jambes, cote de maille sur le torse avec un heaume d'écaïlles.

Troll Sombre Chasseur

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 16	Jambe droite	01-04/01-03	3/6
PF : 0	Jambe gauche	05-08/04-06	3/6
PM : 12	Abdomen	09-11/07-10	4/6
	Poitrine	12/11-15	4/7
	Bras droit	13-15/16-17	3/4
	Bras gauche	16-18/18-19	3/4
	Tête	19-20/20	5/6

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Lance courte	7	70 %	1D8+1+1D6	50 %	10
Maillet	5	50 %	2D8+1D6	45 %	16
Fronde	3/9	70 %	1D8	-	-
Targe	7	25 %	1D6+1D6	45 %	12

Magie de l'esprit (40 %) : Mur de ténèbres (2), Disruption, Soins 3, Multi missiles 2.

Compétences : Connaissance des animaux 50 %, Dissimuler 35 %, Grimper 40 %, Sens des ténèbres/Scruter 90 %, Sens des ténèbres/Chercher 60 %, Inventer 50 %, Sauter 50 %, Ecouter 50 %, Déplacement silencieux 60 %, Pister 60 %.

Possessions : 1D100 bols, 1D100 clacks, 1D10 £; la rançon est de 2D100£.

Armure : Cuir bouilli sur les bras et les jambes, Byzantine pour le torse et cagoule en anneaux.

Grand Troll, Guerrier Moyen

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 23	Jambe droite	01-04/01-03	8/8
PF : 25	Jambe gauche	05-08/04-06	8/8
PM : 11	Abdomen	09-11/07-10	8/8
	Poitrine	12/11-15	8/10
	Bras droit	13-15/16-17	8/6
	Bras gauche	16-18/18-19	8/6
	Tête	19-20/20	7/7

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	5	40 %	1D10+2D6	25 %	10
Ecu	4	65 %	1D8+2D6	70 %	12

Magie de l'esprit (35 %) : Soins 2, Force 2 (ajoute 3 % à toutes les attaques et parades et 1D6 points de bonus de dégâts).

Compétences : Dissimuler 25 %, Sens des ténèbres/Scruter 40 %, Ecouter 40 %, Chercher 55 %.

Possessions : ces trolls sont tous des esclaves et ne possèdent donc pas de biens. Leur propriétaire les rançonnera pour 100 £ chacun.

Armure : Cote de maille sur tout le corps.

Grand Troll, Guerrier Expérimenté

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 23	Jambe droite	01-04/01-03	8/8
PF : 25	Jambe gauche	05-08/04-06	8/8
PM : 11	Abdomen	09-11/07-10	8/8
	Poitrine	12/11-15	8/10
	Bras droit	13-15/16-17	8/6
	Bras gauche	16-18/18-19	8/6
	Tête	19-20/20	7/7





Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse lourde	5	100 %	1D10+2D6	55 %	10
Ecu	4	85 %	1D8+2D6	90 %	12

Magie de l'esprit (35 %) : Fanatisme (1), Soins 2, Force 2 (ajoute 3 % à toutes les attaques et parades et 1D6 points de bonus de dégâts).

Compétences : Dissimuler 20 %, Sens des ténèbres/Scruter 50 %, Ecouter 50 %, Chercher 55 %.

Possessions : ces trolls sont tous des esclaves et ne possèdent donc pas de biens. Leur propriétaire les rançonnera pour 200 £ chacun.

Armure : Cotte de maille sur tout le corps.

Troll des Cavernes de Belgoy

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 23	Jambe droite	01-04/01-03	3/8
PF : 35	Jambe gauche	05-08/04-06	3/8
PM : 11	Abdomen	09-11/07-10	3/8
	Poitrine	12/11-15	3/10
	Bras droit	13-15/16-17	3/6
	Bras gauche	16-18/18-19	3/6
	Tête	19-20/20	3/7

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Maillet de guerre	4	60 %	1D10+2+2D6	40 %	12
Griffes	7	80 %	1D6+2D6	-	-

Compétences : Sentir sa proie 60 %, Sens des ténèbres/Scruter 60 %, Sens des ténèbres/Chercher 60 %, Rogner toute la viande sur les os 89 %.

Possessions : ces trolls sont tous des esclaves et ne possèdent donc pas de biens. Leur propriétaire les rançonnera pour 300 £ chacun.

Armure : 3 points de peau.

Guerrier Trollinet Moyen

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 12	Jambe droite	01-04/01-03	3/4
PF : 13	Jambe gauche	05-08/04-06	3/4
PM : 9	Abdomen	09-11/07-10	3/4
	Poitrine	12/11-15	3/5
	Bras droit	13-15/16-17	3/3
	Bras gauche	16-18/18-19	3/3
	Tête	19-20/20	3/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse légère	7	30 %	1D8	30 %	8
Fronde	3/9	45 %	1D8	-	-
Lance courte	7	35 %	1D8+1	25 %	10
Bouclier simple	8	10 %	1D4	35 %	8

Magie de l'esprit (40 %) : Disruption (1), Soins 2, Dardart (1)

Compétences : Se cacher 25 %, Sens des ténèbres/Scruter 50 %, Déplacement silencieux 35 %, Eviter 35 %.

Possessions : 1D6 bols chacun.

Armure : Cuir rigide.

Guerrier Trollinet Expérimenté

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 12	Jambe droite	01-04/01-03	3/4
PF : 13	Jambe gauche	05-08/04-06	3/4
PM : 11	Abdomen	09-11/07-10	3/4
	Poitrine	12/11-15	3/5
	Bras droit	13-15/16-17	3/3
	Bras gauche	16-18/18-19	3/3
	Tête	19-20/20	3/4

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Masse légère	7	45 %	1D8	45 %	8
Fronde	3/9	50 %	1D8	-	-
Lance courte	7	45 %	1D8+1	35 %	10
Bouclier simple	8	20 %	1D4	50 %	8

Magie de l'esprit (45 %) : Laminer 2, Soins 2, Dardart 1.

Compétences : Se cacher 45 %, Sens des ténèbres/scruter 50 %, Déplacement silencieux 50 %, Eviter 45 %.

Possessions : 5D6 bols.

Esclave Trollinet

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
PV : 9	Jambe droite	01-04/01-03	1/3
PF : 15	Jambe gauche	05-08/04-06	1/3
PM : 7	Abdomen	09-11/07-10	1/3
	Poitrine	12/11-15	1/4
	Bras droit	13-15/16-17	1/3
	Bras gauche	16-18/18-19	1/3
	Tête	19-20/20	1/3

Armes	RA	Attaque	Dégâts	Parade	Points
Massue en bois	7	30 %	1D6	30 %	6
Faucille	8	25 %	1D6	25 %	6
Fronde	5	25 %	1D8	-	-

Magie de l'esprit (34 %) : Soins 1.

Compétences : Eviter 25 %, Sens des ténèbres/Scruter 45 %, Se Cacher 20 %, Déplacement silencieux 35 %.

Possessions : 1D3 bols.

Armure : aucune.

Insectes de Guerre

Il s'agit de grands insectes protégés une carapace épaisse et armés de puissantes mandibules qui claquent horriblement lorsqu'elles se précipitent à l'attaque. Leurs carapaces sont d'un noir brillant parcourues de veines rouges et brunes.

Les trois règles suivantes vous sont proposées pour simuler la résistance particulière aux dégâts que possèdent les arthropodes en ce qui concerne les pattes et les ailes :

1) Les arthropodes ne sont pas incapacités par un choc hydrostatique lorsqu'une de leurs pattes ou une de leurs ailes subit des dommages égaux ou supérieur aux points de vie du membre.

Même la perte de toutes ses pattes n'incapacitera pas l'arthropode. Toutefois la perte de toutes les pattes se trouvant du même coté l'immobilisera et la perte de plus de quatre pattes réduira son déplacement à 1 point. La perte d'une aile empêchera la créature de voler.

2) Tous les dommages en excès aux points de vie des pattes de l'insecte ne sont pas déduits du total.

3) Les dommages faits aux ailes n'affectent pas le total de points de vie, de même la perte d'une aile n'incapacite pas un insecte.

Attributs	Localisation	1D20	Points
PV : 17	Patte arrière droite	01	6/3
PF : 36	Patte arrière gauche	02	6/3
PM : 9	Patte centrale droite	03	6/3
	Patte centrale gauche	04	6/3
	Abdomen	05-09	6/8
	Thorax	10-13	6/8
	Patte avant droite	14	6/3
	Patte avant gauche	15	6/3
	Tête	16-20	6/6

Arme	RA	Attaque	Dégâts
Morsure	7	50 %	1D10+1D6 (peut empaler)

Compétences : Creuser 60 %.



La Horde Nilmerg

Les Nilmergs, comme les Gobblers et les gremlins, sont manufacturés par les nains. Ces petites créatures semi-intelligentes sont conçues pour effectuer une simple tâche ou réparer un seul type de machine. Ainsi on trouve des Nilmergs balayeurs, des Nilmergs réparateurs d'arbalètes, des Nilmergs cloueurs de planches, etc... Ils sont incapables d'effectuer une action indépendante et sortent rarement des demeures naines. Les nains les habituent souvent à adorer les machines spéciales (ex. la Statue d'Argent Dansante) qui fonctionnent grâce aux points de magie sacrifiés.

Attributs	Localisation	Mêlée / Missiles	Points
FOR 2D6	Jambe droite	01-04/01-03	2
CON 2D6	Jambe gauche	05-08/04-06	2
TAI 02	Abdomen	09-11/07-10	2
INT 06	Poitrine	12/11-15	3
POU 1D6	Bras droit	13-15/16-17	2
DEX 2D6+6	Bras gauche	16-18/18-19	2
	Tête	19-20/20	2

Compétences : Artisanat (spécifique) 100 %.

Possessions : aucune.

Armure : aucune, toutefois la petite taille des Nilmergs force leurs adversaires à retirer 20 % à leurs chances de toucher.

Note : Les Nilmergs sont si inefficaces au combat que ces dernières statistiques ne vous sont pas fournies. Ils peuvent être tués d'un seul coup par un aventurier expérimenté et ne sont pas entraînés à riposter.

La Généalogie des Sazdorfs

(Ce qui suit a été traduit du document Lhankor Mhy "POPULUS TENEBRARUM")

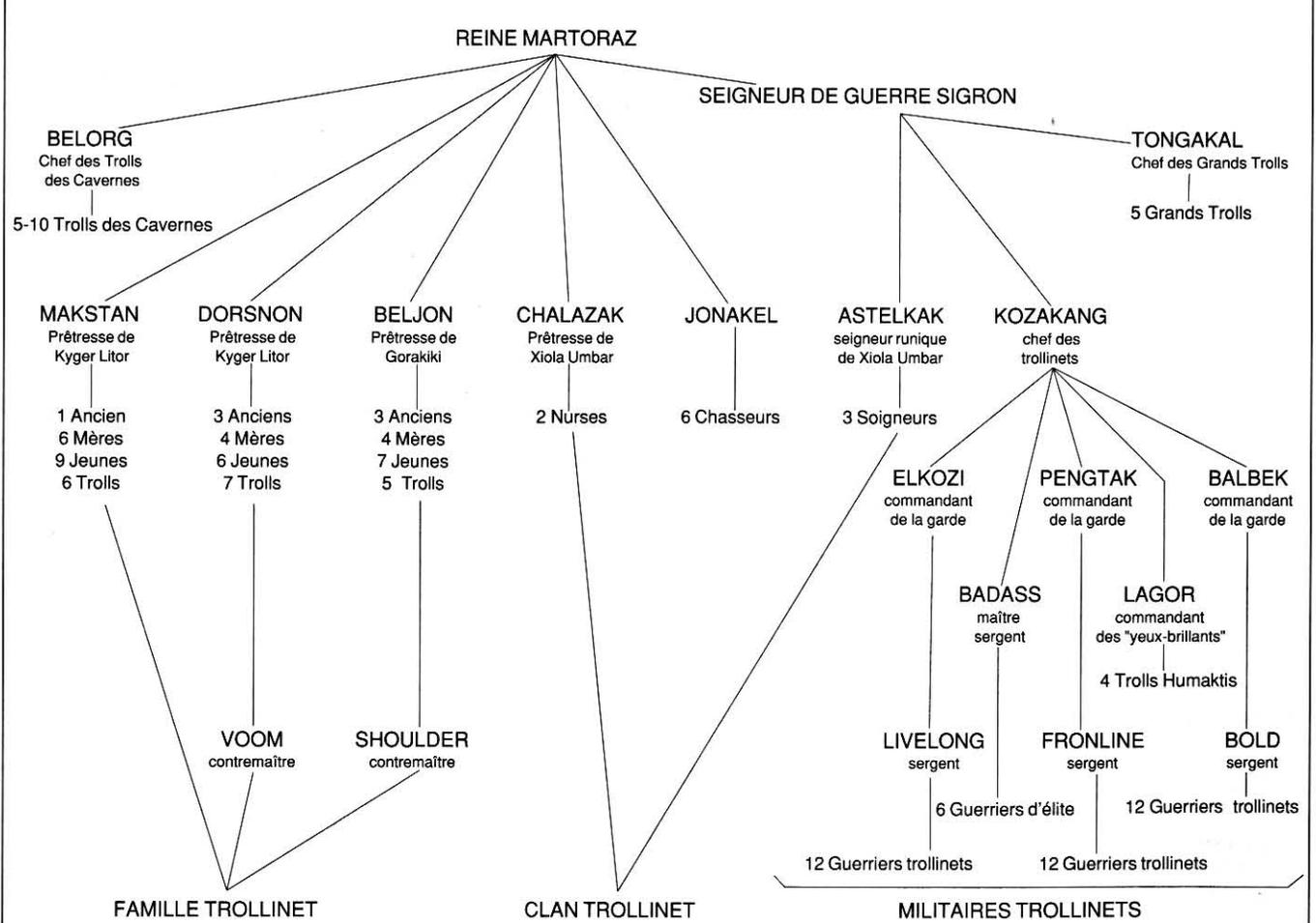
L'unité du clan Sazdorf vient d'une ancêtre commune, Dame Sazdorf. Cette dernière réunit les premiers chefs de famille il y a des centaines d'années. Les documents manquent pour identifier et connaître ces anciens chefs de famille. Par contre nous disposons d'informations suffisantes pour étudier ceux qui, plus proches de nous, ont eu une importance capitale dans la vie du clan.

L'**arbre généalogique** nous montre quatre grandes familles qui ont survécu à l'exode et ce sont installées dans le site actuel. Le clan compte bien d'autres trolls qui ne sont pas directement issus de ces puissantes familles. Les prêtresses les considèrent avec une certaine hauteur mais nul ne leur reproche ouvertement (à ce propos je vous conseille ne jamais laisser planer un doute sur l'honorabilité des ancêtres d'un troll, à moins que vous ne désiriez rencontrer les vôtres très rapidement). Leurs exploits personnels comptent bien plus pour le clan que l'absence d'une lignée honorable, reconnue et vénérable. Les trolls jugent surtout les individus sur leurs actes. Pour leur lointaine ancêtre tous les trolls sont égaux, mais leur statut au sein du clan varie suivant leur position personnelle et leur puissance.

Les quatre grandes familles du clan se distinguent par leurs plus lointains ancêtres à avoir rejoint le clan. Comme on peut le remarquer sur la table, les familles conservent la tradition de Dagori Inkhart qui consiste à nommer les enfants suivant le nom de leur mère. Les femelles héritent du nom entier de leur mère, tandis que les noms des mâles commencent généralement par une syllabe tirée du nom de leur mère. La dénomination féminine permet d'obtenir une abréviation pour chaque famille, abréviation basée sur les premières lettres des noms des femelles. Ainsi les familles sont communément appelées CH, B, D ou M. Les trolls utilisent eux même cette abréviation lorsqu'ils parlent entre eux, puisqu'il tenter de garder secret le nom de leur ancêtre. Nous ne connaissons pas encore ces noms.

Le tableau nous montre la généalogie complète des familles importantes du clan. L'axe vertical représente les années et les naissances sont indiquées à côté. Suivant la coutume troll, seules les femelles importantes sont présentées.

TABLEAU D'ORGANISATION





Structure

Le clan comporte une structure dirigeante générale et se répartit ensuite en quatre familles. Les liens maternels ont aussi une grande importance. Aussi le fonctionnement du clan fait intervenir plusieurs autorités, celle de la reine et de ses lieutenant, celles des chefs de famille et enfin celles des mères. En dehors des familles dirigeantes, le clan compte environ 20 trolls. Ces derniers s'attachent au service d'une prêtresse et bénéficient d'un statut inférieur du fait de leur clan de naissance.

Le clan compte quelque 290 membres parmi lesquels 60 seulement disposent d'un statut familial complet. Ceux-ci jouent un rôle majeur dans la vie du clan. Ils ont droit à la parole. 10 d'entre eux sont des Maîtres de runes chargés des besoins spirituels et militaires de la communauté. Ce sont eux qui ont le pouvoir de décision. Personne d'autre, même s'il en a la qualification, ne peut accéder à ce statut. Ceci est typique de la politique troll. Les autres trolls doivent obéir, mais ils bénéficient de leur liberté ce qui n'est pas le cas des trollinets.

Le clan compte aussi 10 grands trolls. Cinq d'entre eux sont des enfants du clan, les cinq autres ont été acheté à Araignée Roc. Ils bénéficient tous du même traitement, bien que l'on puisse remarquer que les trolls nés dans le clan obtiennent plus facilement les postes de confiance.

Dix trolls des cavernes vivent à la périphérie du clan, Belorg le tendre s'occupe d'eux. Ces créatures ne font pas réellement partie de la communauté. Ce sont plus des familiers que des parents. Ils vont et viennent selon leur humeur mais plus de la moitié sont toujours prêts à bondir à la moindre alerte.

Le clan compte près de 190 trollinets, répartis, comme d'habitude, entre les quatre castes, les valeureux, les combattants, les esclaves et la nourriture. Au total il y a 25 valeureux bien soignés par leur propriétaire, parmi lesquels on compte 8 trollinets supérieurs. Il y a 45 combattants (10 supérieurs) et 105 esclaves (7 supérieurs). Les quelques 15 trollinets qui restent essayent de survivre à leur statut de nourriture mais sont trop effrayés, trop faibles ou trop stupides pour tenter de s'échapper.

La famille CH est la plus petite et la plus faible des quatre. Les femmes de cette famille semblent uniquement capable d'enfanter des grands trolls. La lignée de la famille est ainsi menacée à moins que Chalazak ne fasse preuve d'un regain de fertilité inhabituelle pour son âge (+ de 40 ans), cette famille devrait bientôt s'éteindre.

La famille D a quatre femmes fertiles et deux prêtresses runiques. On y trouve aussi sept mâles dont le seigneur runique de Kyger Litor. La famille D éprouve un intérêt particulier pour l'alchimie. Dengaz, malgré son jeune âge, et Dengtaz ont toutes les deux des enfants dont elles s'occupent.

La famille B compte au total douze trolls adultes. Beljon, la chef de famille, s'occupe peu du culte de Kyger Litor et se concentre sur la direction du culte de Gorakiki pour maintenir cette spécialisation qui fait la force de sa famille au sein du clan. Sa famille élève les insectes du clan et à ce titre est irremplaçable. Un autre Maître des runes Tongkal fait aussi partie de la famille. Il y a aussi quatre autres femmes et cinq mâles.

La famille M est la plus nombreuse, elle comporte 14 adultes, six jeunes mâles et six jeunes femmes. Elle comprend aussi deux prêtresses. L'une d'entre elles est la grande prêtresse de Kyger Litor et l'autre est le chef de la famille. Cette dernière dirige seulement la moitié de la famille, l'autre moitié, pour honorer le culte, prend ses ordres auprès de la grande prêtresse. Le dernier Maître des runes est Jonakel, le Seigneur Runique du culte du Chasseur. C'est aussi lui qui dirige les chasseurs.

La structure dirigeante du clan lie ensemble les différentes familles. A sa tête on trouve la Reine Martoraz. Les autres chefs sont sous ses ordres. Ces derniers sont les prêtresses de Kyger Litor qui dirigent leurs familles respectives : Dorsnon, Beljon, Makstan et Chalazak. Cela concerne aussi Sigron le chef de guerre et le chef des chasseurs, Jonakel, qui est le frère de la Reine.

La table d'organisation indique la sphère de commandement de chaque troll et ses supérieurs. Comme on peut le supposer, les prêtresses sont au centre du pouvoir. Sigron, le chef de guerre, dispose aussi d'un pouvoir très étendu, spécialement vis à vis des guerriers des autres familles. La famille de Chalazak semble condamnée à disparaître bien que les initiés de Xiola Umbar se tournent parfois vers elle pour être dirigés. Jonakel le chasseur dispose d'un nombre surprenant de fidèles, y compris des membres d'autres familles que la sienne. Tous ses suivants sont des mâles.

En général, lorsqu'un danger menace, le clan se divise en deux parties : la partie intérieure et la partie extérieure; les meilleurs guerriers assurant la défense extérieure. Ils se divisent pour garder les différentes entrées et sont sous les ordres de Sigron. La loyauté envers sa famille au sein de ce groupe disparaît le temps de la bataille, plus particulièrement depuis que les guerriers trollinets représentent le gros des troupes.

Il ne faut pas sous-estimer la valeur militaire du groupe intérieur. Les prêtresses disposent de grands pouvoirs grâce à leur magie et les grands trolls forment une force formidable. Les prêtresses de Xiola Umbar sont entraînées pour protéger leurs biens et même les simples Mères ont quelques connaissances des armes car, durant leur jeunesse elles ont aussi chassé.



Analyse du clan

Il est utile de considérer le clan dans son ensemble pour mieux voir ses structures internes.

Sa population se répartit en quatre statuts: les Anciens, les Mères, les Affiliés (et alliés) et les trollinets.

Les Anciens sont les chefs à la fois religieux et politiques. Ce sont eux qui s'occupent des affaires du clan. Généralement ces vieux uz en savent assez pour avoir acquis le respect des membres plus jeunes.

Les Mères comportent les femelles enceintes du clan et celles qui s'occupent des besoins de leur progéniture. La nurserie est l'un des endroits les plus secrets, mis à l'écart de tout ce qui représentent un péril pour les Mères ou les enfants.

Les affiliés et les alliés comportent tous les chasseurs du clan, ainsi que les guerriers. La plus grande partie de ce groupe se compose de mâles mais on y trouve aussi quelques femelles qui se purifient après avoir enfanté un trollinet.

Les trollinets sont un groupe en eux-même, méprisés et opprimés par les trolls, mais organisés par les trolls. Les trollinets sont entièrement dépendant des trolls.

Les Anciens

Ce sont les trolls qui ont cinquante ans ou plus. Bien que leur seul âge devrait imposer le respect, ils se sont distingués de plus d'une manière. Notez toutefois que Chozal qui a plus de 50 ans n'a pas encore atteint le statut d'Ancien alors que Beljon et Makstan qui sont plus jeunes l'ont atteintes.

Parmi les seize Anciens, dix sont Maîtres des runes et tous sont présents dans le clan. Quelques autres qui pourraient prétendre à ce statut n'ont pas encore été acceptés par les puissances dirigeantes. Ceci est aussi courant chez les trolls que chez les humains, c'est le lot de toute pouvoir établie. Le cas le plus frappant est celui de Tongkal. Bien qu'il puisse prétendre au statut de Fils de Kaarg, il n'a pas été admis parce que sa famille est fidèle au culte de Gorakiki. Ainsi, bien qu'il soit un formidable guerrier et qu'il puisse mener des troupes à la bataille, il ne dispose pas du statut de Seigneur Runique. De plus, malgré son POU de 18, il n'est pas encore prêtre du culte de Gorakiki.

Voici les seize Anciens :

1. La Reine Martoraz, grande prêtresse de Kyger Litor et prêtresse de Dame saz Dorf pour la famille M, vieille de 64 ans. Dirigeante du clan. Elle est accompagnée par : un insecte géant qui est son familier, Marjaz (décrite ci-dessous), Sixdents (chef des trollinets des Sazdorfs) et de différents esclaves trollinets.

2. Makstan, Prêtresse des runes de Kyger Litor et de Dame Saz Dorf pour la famille M, âgée de 45 ans. Dirigeante de la famille M. Accompagnée de son insecte familier.

3. Jonakel, Maître Chasseur (Seigneur runique) du dieu de la chasse et initié de Kyger Litor, âgé de 58 ans. Chef de la société des chasseurs du clan. Il est accompagné par son troll sombre Couba et de sa guêpe de chasse.

4. Marjaz, initiée de Kyger Litor, âgée de 82 ans. Marjaz est loyale et digne de confiance, une chasseuse qui a passé sa vie entière à servir de garde du corps à sa fille.



5. Dorsnon, prêtresse runique de Kyger Litor et prêtresse de Dame Sazdorf pour la famille D, âgée de 89 ans. Dirigeante de la famille D, la plus vieille survivante du clan. elle est généralement inactive mais sait se montrer terrible si on la pousse à bout. Elle est accompagnée par deux grands trolls, un trollinet valeureux, huit esclaves pour porter sa litière, d'autres esclaves encore et un esprit allié

6. Dozkal, prêtresse runique de Kyger Litor et de Dame Sazdorf, âgée de 75 ans. Assistante de Dorsnon, sa mère et la future dirigeante la famille D. Elle est accompagnée de Snarl, un grand troll, de Snonang un troll sombre (guerrier expérimenté), d'un trollinet valeureux, de différents esclaves et d'un insecte familier.

7. Snonang, initié de Kyger Litor, âgé de 63 ans. Autrefois un excellent chasseur, Snonang sert aujourd'hui de garde du corps pour son cousin de 40 ans. Connait différentes langues. Accompagné de son insecte de garde qui lui tient lieu de familier.

8. Aronzing, initié de Kyger Litor, âgé de 49 ans. L'alchimiste de la famille. Il est accompagné par les trolls sombres qui sont ses assistants et par différents esclaves.

9. Sigron, Fils de Kaarg (Seigneur runique de Kyger Litor), âgé de 57 ans. Chef de guerre du clan. Accompagné par un troll sombre qui est son garde du corps (lostani), cinq esclaves trollinets (des messagers), d'autres esclaves et d'une guêpe de chasse qui est son familier.

10. Kozakang, Seigneur runique de Argan Argar, initié de Kyger Litor, âgé de 65 ans. Chef des guerriers trollinets. Accompagné de deux valeureux trollinets et d'un insecte de garde.

11. Beljon, prêtresse runique de Gorakiki et initiée de Kyger Litor, âgée de 48 ans. Dirigeante de la famille B et du temple de Gorakiki. Accompagnée de deux grands trolls, deux trollinets valeureux et de différents esclaves.

12. Belorg, initié de Kyger Litor, âgé de 63 ans. Gardien des trolls des cavernes. Accompagné d'un troll des cavernes.

13. Tongakal, initié de Gorakiki et de Kyger Litor, âgé de 51 ans. Chef des grands trolls. Accompagné de son insecte de garde, d'un trollinet valeureux et de quatre grands trolls (guerriers moyens).

14. Tikgak, initié de Kyger Litor, âgé de 73 ans. Tambour major, a servit dans sa jeunesse comme éclaireur et guide de caravanes. Entraîne à présent les jeunes trolls. Accompagné d'un esclave trollinet.

15. Tiztod, Initié de Gorakiki, âgé de 61 ans. Eleveur d'insectes extraordinaires. Accompagné d'un trollinet valeureux et de nombreux esclaves.

16. Tozbod, initié de Gorakiki, âgé de 56 ans. Eleveur d'insectes et conteur d'histoires. Accompagné d'un trollinet valeureux et de nombreux esclaves.

Les Mères

Le clan Sazdorf compte 14 mères, la moitié d'entre elles sont actuellement enceintes et l'autre moitié s'occupe des bébés. Les Mères enceintes ne quittent jamais le sanctuaire intérieur, les autres le quittent en de rares occasions. Elles élèvent les bébés et les enfants.

Il y a aussi 22 enfants et trois jeunes grands trolls. Les enfants trollinets ne sont pas admis et si une Mère en met un au monde, ce dernier est immédiatement placé dans les quartiers des trollinets. Les enfants sont soignés avec la plus grande attention possible pour, augmentant leurs forces avec l'attention divine jusqu'au moment horrible de leur naissance dans l'âge adulte et le monde ennemi de la lumière.

Chalazak, la prêtresse de Xiola Umbar, fait elle aussi partie des Mères. Elle et ses assistants vont et viennent dans ce lieu, mais les Mères du culte de Kyger Litor ne le font pas. A tout moment elles sont supposées faire partie des trois "nurses de service", un Seigneur runique peut toujours venir inopinément. Deux initiés mâles de Xiola Umbar travaillent ici en permanence. De plus, quatre autres initiées de Xiola Umbar servent aussi de nurses, malgré le fait qu'elles soient des trollinets. Leur statut d'initiées leur enlève la malédiction qui les gardaient éloignées de cet endroit et, bien qu'elles soient toujours esclaves, elles sont grandement appréciées et récompensées.

Etre un Ancien du clan n'est pas suffisant pour entrer dans ce lieu et personne, hormis les initiés de Kyger Litor n'y est admis. Toutefois être initié n'est pas non plus suffisant pour y entrer, il existe d'autres restrictions. En règle générale, personne ne s'y risque de peur de polluer le lieu par inadvertance et d'y apporter la malchance. Ainsi, les prêtresses de

Kyger Litor y viennent mais même Sigron évite d'y pénétrer.

Au moins 42 individus composent ce groupe et parfois ce nombre atteint 55.

Les Guerriers

Les guerriers sont compris dans les affiliés et alliés. Dans les sociétés primitives, comme le clan Sazdorf, il n'existe pas d'armée permanente. Le rôle en est tenu par les guerriers, généralement une poignée d'individu chargé d'entraîner au maniement des armes les autres membres du clan et les guider à la bataille. Le nombre de guerriers d'un clan résulte de son organisation et d'une nourriture abondante, capable de nourrir ces bras "improductifs". Les guerriers forment un groupe à part au sein des Sazdorfs.

Neuf trolls sont guerriers à plein temps, ainsi que dix grands trolls et une partie des Anciens. Ils peuvent servir de gardes du corps ou de force militaire.

Les gardes du corps rassemblent cinq grands trolls et trois trolls sombres. Ils sont sous les ordres de Seigneurs runiques en tant qu'agents spéciaux ou esclaves. Leur seul but est de préserver le mieux possible par la force des armes ou de la magie la vie de leurs seigneurs. Certains chef ont d'autres gardes du corps en plus de ceux qui sont cités. Par exemple, Martoraz dispose d'un grand troll et d'un troll sombre, ainsi que de sa vieille mère fanatique. Les Anciens qui ont un garde du corps sont : Martoraz (un grand troll et un troll sombre), Dorsnon (un grand troll et un troll sombre), Makstan (un grand troll) et Beljon (deux grands trolls).

Les cinq autres grands trolls servent de troupes de choc pour le clan. La plupart d'entre eux ont été acheté, mais leur vie d'esclave n'est pas pénible et ils ne pensent pas à se rebeller. Ils sortent rarement pour combattre mais savent bien manier leurs armes. Ils sont aussi très fidèles envers Tongkal, leur capitaine.

Six autres trolls servent aussi comme officiers, ils dirigent les troupes trollinets. Trois d'entre eux commandent les gardes trollinets et les trois autres sont appelés les "yeux-brillants" car ils exécutent toutes les tâches devant se dérouler à l'extérieur durant la journée. Ces trois derniers sont tous des Humaktis.

De plus il y a aussi 45 guerriers trollinets et six valeureux qui sont des commandants subalternes remarquables pour leurs compétences et leurs qualités de soldats.

Les Alliés et les chasseurs

Ce sont les trolls que les personnages ont le plus de chances de rencontrer à l'extérieur des Ruines Hantées car ils sont toujours en quête de nourriture. La région entourant les Sazdorfs est relativement riche en nourriture pour trolls. Les trolls laissent aux trollinets le soin de cueillir les baies, les racines et autres végétaux. Les trolls se spécialisent dans les nourritures plus raffinées et plus difficiles à ramener au clan.

Parmi eux on peut distinguer trois groupes. Le premier se compose de six femelles, généralement moins entraînées que les mâles parce qu'elles sont occupées aussi chez les mères. Elles sont en général respectées et servies par les mâles qui les protègent lorsqu'elles quittent la demeure. Si elle sont acculées, elles deviennent terribles.

Le second groupe est celui de Kyger Litor. Il est en grande partie composé de 10 à 16 mâles et de deux femelles qui ont fait le vœux de ne jamais plus être Mères. On trouve aussi dans ce groupe les adorateurs de Xiola Umbar lorsqu'ils sont en quête de nourriture. En général ce sont tous des trolls compétents. La chasse est leur compétence principale.

Les adorateurs du Grand Chasseur forment le troisième groupe. Il se compose de six femelles chasseuses qui vénèrent le même dieu que leur chef, le vieux Jonakel. Elles ont développées une petite société secrète et chassent souvent de leur côté. Dans un clan où les chasseurs sont appréciés, ce groupe est très apprécié. Toutefois il est aussi connu pour être plus dangereux que la moyenne et, bien que ses membres soient admirées, on pense aussi qu'elles sont trop extrémistes, même pour des trolls. Elles savent très bien poser des pièges.

Beaucoup d'esclaves trollinets récoltent de la nourriture sous la direction des trolls, ou d'un chef trollinet.

Les Trollinets

Le clan compte 190 trollinets. Bien que tous soient plus ou moins esclaves, ils ont établi une société ressemblant à celle de leurs maîtres dominée par une hiérarchie très stricte.

Les trollinets valeureux ne se mélangent pas en général avec leurs subordonnés. Ces derniers les considèrent avec respect. Quand un valeureux est en présence de trollinets inférieurs il ne cesse de faire valoir son grade, de parader et de montrer sa supériorité.

Les trollinets libres sont admirés de leurs camarades car ils sont devenus indépendants et ils sont reconnus par les trolls. Un trollinet libre n'a jamais le même statut qu'un troll mais ils ont prouvé qu'ils savaient se rendre utiles. Notez que la plus grande partie des trollinets libres sont aussi des valeureux ou des combattants.

Les trolls choisissent souvent des trollinets supérieurs comme officiers et ceci les élève au dessus de leurs camarades. Eux aussi abusent de leurs subordonnés et essayent de ressembler le plus possible à leurs seigneurs.

Les trollinets combattants ont le même statut que les trollinets su-

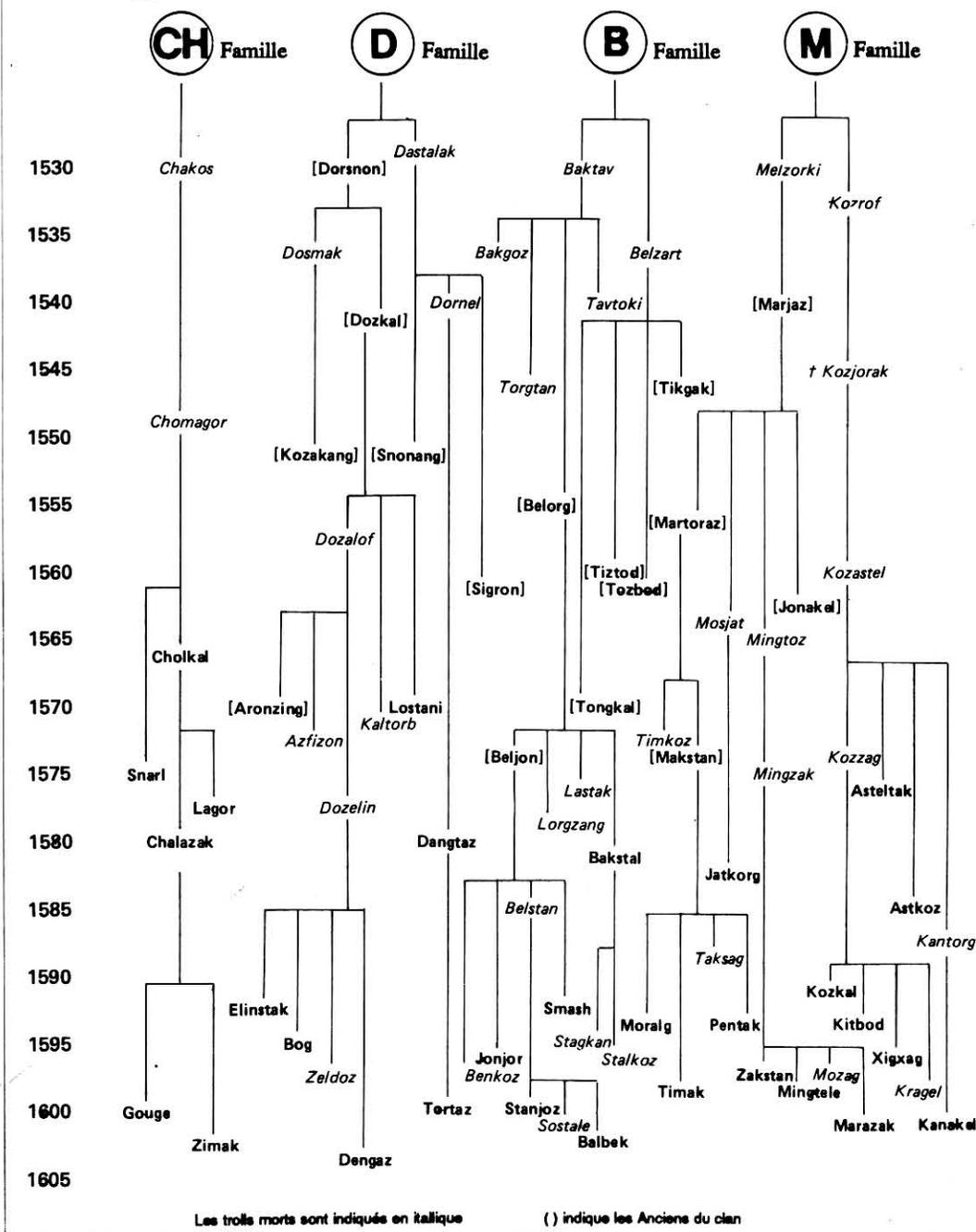
périeurs non combattants. Bien sûr un supérieur combattant est au dessus de tous, exception faite des valeureux.

Les esclaves sont pour la plupart des enfants de trollinets, accrochés à leurs Mères et inspirant la pitié. Un nouveau né trollinet est généralement prématuré, vit rarement longtemps et est condamné en général à faire partie de la classe inférieure des trollinets. Pourtant ces trollinets vénèrent les prêtresses et les initiées de Xiela Umbar compasantes qui s'occupent des besoins spirituels et maternels des trollinets.

Les trollinets n'ont pas de guerriers ou de chasseurs agissant pour eux même, à la place, les trollinets supérieurs ont des bandes chargées d'aller voler la nourriture collectée par les plus faibles. Ces derniers sont appelés "Donneurs" et les membres des gangs sont appelés "Bagareurs"

Le clan Sazdorf compte 25 valeureux. Posséder un valeureux est un signe de distinction parmi les trolls. Posséder un esclave est une marque d'importance mais posséder un valeureux est la preuve d'une importance particulière. Peut être que les trolls pensent qu'ils ont risqué quelque chose en valorisant une créature si misérable et en lui permettant de sortir du lot et de s'élever au dessus de ses compagnons.

Généalogie des Sazdorfs



Voici quelques uns des 25 valeureux :

- Sixdents.** Contremaître personnel de la Reine Martoraz. Propriété de Martoraz.
- Hophop.** spécialisé dans le vol. Propriété de Martoraz.
- Squek.** Chante et joue la comédie. Propriété de Martoraz.
- Gros'tête.** Mathématicien et logicien. Propriété de Tongkal.
- Pupille.** Possède de bons yeux. Propriété de Sigron.
- Pruit !.** Utilise la sarbacane. Propriété de Tongkal.
- Etripeur.** Cordonnier et tailleur. Propriété de Beljon.
- Bizzle.** Contremaître. Propriété de Beljon.
- Larch.** Eleveur d'insectes. Propriété de Tiztod.
- Karch.** Eleveur d'insectes. Propriété de Tozbed.
- Gentle.** Nurse et sage-femme. Propriété de la famille M.
- Easy.** Nurse et sage-femme. Propriété d'Astelak.
- Zorg.** Contremaître. Libre.
- Kurtz.** Contremaître. Libre.
- Shoulder.** Contremaître. Propriété de la famille B.
- Voom.** Contremaître. Propriété de la famille D.
- Orof.** Garde du corps. Propriété de Kozakang.
- Lugger.** Contremaître. Propriété de Kozakang.
- Badass.** Sergent et combattant d'élite. Libre.
- Frontline.** Sergent de la garde. Propriété de la famille M.
- Bold.** Sergent de la garde. Propriété de la famille B.
- Livealong.** Sergent de la garde. Propriété de la famille D.

RuneQuest

Les Ruines Hantées

"Nouz seulement ! Vouz restez dehors, houmainz !"

"Les Ruines Hantées", autrefois un ancien manoir nain est habité à présent par le sinistre clan troll des Sazdorfs.

Depuis des années, les trolls Sazdorfs ont vécu dans la Vallée de la Bataille, une région isolée à la frontière de la Passe du Dragon. Toute votre vie, vous avez entendu des rumeurs circulant sur les trolls Sazdorfs. Votre mère avait l'habitude de vous dire que si vous ne mangiez pas votre soupe ou si vous ne vous laviez pas les oreilles, les Sazdorfs vous emmèneraient dans leur tanière, vous couvriraient de miel et vous donneraient en pâture à leurs insectes, s'ils ne vous mangeaient pas eux-mêmes !

Mais ces contes pour enfants ne concernent plus le héros que vous êtes devenu.

Qui peut savoir quels secrets inconnus détiennent ces êtres mystérieux au fond de leur palais en ruine ? C'est à vos aventuriers d'explorer les profondeurs des ruines hantées et de trouver !

"Les Ruines Hantées" est un supplément pour RuneQuest détaillant un clan troll, celui les Sazdorfs.

Vous y découvrirez :

- les personnalités du clan, Prêtres et Seigneurs des Runes
- l'histoire des Sazdorfs et leur généalogie
- la description de leur domaine et des Ruines Hantées
- leur comportement envers les étrangers
- l'organisation guerrière et religieuse d'un clan troll
- des synopsis de scénarios

Finirez-vous au fond d'un de ces estomacs capable de digérer des pierres ou deviendrez-vous l'ami de ce clan sauvage et féroce ?

Vous devez posséder un exemplaire des règles de RuneQuest pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.



ISBN 2-906897-24-8

Prix : 88 F