



La Lune Vague



Introduction pour M.J.

Ce module est prévu pour un groupe de 5 à 8 aventuriers d'un niveau variant entre 5 et 7. Nous conseillons au M.J. de le lire en entier avant de le faire jouer. A premier abord, sa présentation peut dérouter, mais avec un minimum d'effort, vous serez en mesure d'assembler ce puzzle. Les points obscurs s'éclairciront d'eux-mêmes à mesure qu'avance la lecture. Des détails secondaires ont été volontairement ignorés à cause de la place concédée au module. Le background des non-joueurs est présenté dans « Histoire et Trames », ils doivent être étudiés avec la plus grande attention. Le « Synopsis » servira comme fil conducteur mais les M.J. doivent constamment l'ajuster en fonction des « événements irrévocables ». Nous recommandons aussi aux maîtres de restreindre l'utilisation des sorts divinatoires. Cette aventure se déroule en Alarian, royaume décrit dans Casus Belli n° 13, mais vous pouvez bien sûr l'introduire dans vos campagnes. Faute de place, nous vous laissons la charge de dresser certains plans ; si vous manquez de temps pour cela, le plus simple est d'utiliser des plans ou cartes d'autres modules avec quelques modifications s'il y a lieu.

LA LUNE VAGUE

Shaïa-Daod :



Il y a bien des siècles...
« L'horizon s'est obscurci comme à l'approche de l'orage. De l'Est à l'Ouest, un nuage continu de poussière s'avance, irrésistible sur Norven. Ils arrivent par milliers, sur leurs tricératops à fourrure d'argent, et la terre vibre sous leur pas tel un martèlement ininterrompu de tonnerre. C'est le prélude à la grande invasion des Gzars. Comme un torrent de lave, elle va embraser la riche province de Norven. Personne en Alarian ne pense que ces stupides géants à fourrure rousse, de plus de 9 pieds de haut, sont capables de se rassembler en une armée compacte. C'est compter sans Vork, grand chef charismatique dont la seule voix suffit à effrayer mille hommes et leurs chevaux. L'impréparation est totale dans l'armée d'Alarian. Batailles après batailles, villes après villes, elle doit reculer devant cette masse inhumaine, laissant derrière elle des rivières de sang et des montagnes de corps. »

Puis c'est la bataille de Shaïa-Daod. « Shaïa-Daod se trouve dans une région formée de marécages et de petits cours d'eau où, espère-t-on, les tricératops de Gzars s'enliseront facilement. C'est là que va se livrer la plus grande bataille qu'aient jamais connue Alarian. Telle une vague sur un château de sable, les Gzars déferlent sur la cité, mais comme la vague qui va mourir sur le sable, l'armée de Vork ira expirer à Shaïa-Daod. » D'après des récits, la bataille dura sept jours et sept nuits. « La foudre tombe ininterrompue durant trois heures sur Shaïa-Daod, délogeant les Gzars des fortifications, car les Dieux après les avoir abandonnés sourient aux Alariens. Vagues après vagues, soldats et mercenaires escaladent ces horribles montures embourbées pour aller chercher les Gzars. Ils meurent par grappes entières sous les coups des terribles cimetières. Puis c'est la fin de Vork dans un ultime charge des mercenaires réunis par le roi Alarien en personne. Sans chef et décimés, les Gzars survivants se retièrent au-delà de la passe de Kraod.

« La foudre tombe ininterrompue durant trois heures sur Shaïa-Daod, délogeant les Gzars des fortifications, car les Dieux après les avoir abandonnés sourient aux Alariens. Vagues après vagues, soldats et mercenaires escaladent ces horribles montures embourbées pour aller chercher les Gzars. Ils meurent par grappes entières sous les coups des terribles cimetières. Puis c'est la fin de Vork dans un ultime charge des mercenaires réunis par le roi Alarien en personne. Sans chef et décimés, les Gzars survivants se retièrent au-delà de la passe de Kraod.

« La foudre tombe ininterrompue durant trois heures sur Shaïa-Daod, délogeant les Gzars des fortifications, car les Dieux après les avoir abandonnés sourient aux Alariens. Vagues après vagues, soldats et mercenaires escaladent ces horribles montures embourbées pour aller chercher les Gzars. Ils meurent par grappes entières sous les coups des terribles cimetières. Puis c'est la fin de Vork dans un ultime charge des mercenaires réunis par le roi Alarien en personne. Sans chef et décimés, les Gzars survivants se retièrent au-delà de la passe de Kraod.

De Shaïa-Daod, seuls restent les vestiges d'un temple. » La paix règne depuis sur Norven, et avec la paix, la prospérité. La province est devenu, depuis, le grenier de tout le royaume d'Alarian.

II « LA LUNE VAGUE »

Avec la prospérité ont grandi des cités, mais aussi des guildes au nom lugubre. Parmi ces dernières, la plus puissante d'entre toutes la guilde de la « lune vague ». De mémoire d'homme, nul n'a jamais percé son mystère, nul ne connaît l'histoire de la « lune vague ». Elle doit naître avec les fondations de Tzagid. Elle croit en renom et en puissance avec le nombre de pillages et d'assassinats. « L'Ombre de la Mort », (tel est le nom que porte tout chef suprême de la guilde) est mandaté pour le laps de temps s'écoulant entre deux éclipses lunaires. L'élection du nouveau chef a lieu à chaque éclipse. Le prétendant au titre de « L'Ombre de la Mort » doit effectuer le « parcours » souvent fatal avant d'aller affronter dans un combat sans merci le chef en place. Le vainqueur sera chef suprême de « La Lune Vague » jusqu'à la prochaine éclipse. L'identité de « L'Ombre de la Mort » reste un mystère pour tous ses pairs car il n'apparaît qu'en de rares occasions, masqué et toujours dans la pénombre.

III Sampa.

« Ils sont enthousiastes, pourtant, quand les éclaireurs sont revenus leur annoncer des traces d'un groupe de Gzars. A 200 ils sont partis, et ils ont bien vite retrouvé les traces de ces maudits Gzars. » « Il neige abondamment ce jour là » se souvient encore aujourd'hui Sampa. « Les chevaux s'enliseront jusqu'au poitrail. Les traces bien nettes au début, s'estompent. Il faut bien se résigner à rebrousser chemin vers Kraod. » Mais Sampa s'obstine. C'est sa première mission à la tête de cette troupe d'élite de mercenaires, braves de tous les braves. Il croit à sa chance. Il faut absolument qu'il rentre avec un trophée ou deux et ce sera une nouvelle promotion, car la chasse aux Gzars est une mission périlleuse. Jamais personne n'a osé s'aventurer aussi loin dans ce pays immaculé. Sampa est un ambitieux et ces traces sont bien réelles, ils ne doivent pas être bien loin. Mais...

A pas feutré, il arrive, ce blizzard. La compagnie entière est surprise. Impossible de trouver refuge, tout est blancheur autour, pas une hauteur, pas une anfractuosité où se mettre à l'abri. Aveuglés, les hommes se perdent, personne ne retrouve personne. On hurle de tout côté. Les chevaux s'enfuient dans tous les sens. Cela semble interminable. Quand le blizzard faiblit, Sampa n'en croit pas ses yeux. Des 200 hommes, seule une douzaine a survécu, et demi gelée. Le reste de la compagnie semble englouti par cet océan cotonneux. Plus un seul des douzes chevaux qui transportent les vivres, et ils sont à 2 jours de marche forcée de l'avant poste.

Il est inutile de vous narrer la suite. Quand Sampa arrive, seul, devant la muraille de Kraod, avec trois doigts en moins à la main gauche, il décide de l'escalader de nuit pour s'enfoncer dans l'oubli. Les années passent. On le retrouve tantôt à Talberth-Hav, ville grouillante, tantôt dans telle autre cité tel un mort-vivant plié en deux par cette « honte ». Et puis c'est le miracle ! Il se retrouve chef de gardes, puis commandeur de la garde de Mirka pour enfin devenir conseiller auprès de ce dernier. Une main invisible, tel le destin, semble le guider. Cette main, c'est Lisa !

IV Lisa.

Tout le monde à Tzagid connaît Lisa, cette tenancière de l'auberge « La Lune » — elle s'appelle maintenant, l'auberge de « La veuve au cœur volant » — personne n'a trop compris pourquoi elle s'est entichée de ce trois fois moins que rien. Toujours est-il qu'elle a des relations, cette Lisa, et des relations occultes. Son mari, que personne ne connaît, est quelqu'un d'important dans Tzagid. Il est « l'ombre de la mort ». Lisa place son protégé là où il y a de l'avancement. Elle l'introduit dans la guide où Sampa se fait vite une place de choix, beaucoup plus, d'ailleurs par ses propres capacités que grâce à Lisa. Du temps passé, et voici Sampa à la tête de cette guide.

V. Le secret d'Azakzha.

Il a 15 ans, peut-être 16 et il n'est rien. Orphelin très tôt, il a dû survivre grâce à de petits larins. Ce soir-là, Gzars, comme tous les soirs, dit ses poésies dans une rue bien sombre et déserte attendant un passant imprudent, puis il le voit devant lui. « Il » a le visage caché par un capuchon, et dit ceci :

« Jeune homme, je sais qu'un jour tu auras grand besoin de secours. Ce soir-là, tu ouvriras cette fiole et elle t'aidera, mais en échange elle aura ton âme ».

Depuis ce soir-là, Azakzha porte toujours autour de cou cette petite fiole.

Puis il fait la connaissance de Morgonine, personnage vantard mais généreux, qui la considérera comme un ami, et que lui considère comme un père.

VI Maifa et Eyrendin.

Maifa, grand prêtre de Tzagid, exerce le pouvoir dans la province de Norvège depuis déjà quinze ans. Depuis longtemps, il n'a de cesse d'influer sur la conduite décadente de Mirka, et en ce faisant, s'est attiré la haine des conseillers de ce gouverneur.

Eyrendin, hors-la-loi au grand cœur, personnage haut en couleurs, hante les forêts de Norvège depuis longtemps. Fidèle aux traditions de son antique classe, il vole aux riches jour donner aux pauvres.

Ce sont ces deux personnages, fortes personnalités, qui se rencontrèrent un soir sur le parvis du Temple du premier alors qu'il venait de surprendre le second en pleine opération de « visite nocturne ». De cette rencontre, pour le moins inopportune, devait naître une solide amitié entre les deux hommes, dont l'éthique et les idéaux se rapprochaient. Mais les conseillers de Mirka, hommes riches et honneurs, supportés par les riches de la région, las des combinaisons de Maifa et Eyrendin, décidèrent de tourner cette amitié à leur avantage. Une nuit, nos 2 héros surpris ensemble, furent tous les 2 emmenés et condamnés à mort. Maifa trop vieux pour s'évader « se donna la mort » (feign death), mais Eyrendin s'échappa avec son brio habituel.

Trois jours plus tard, comme convenu, Eyrendin se rendit au cimetière pour y rechercher son ami...

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS IRREVOCABLES.
(J00 est le jour de départ des joueurs d'Yfond)
J-03 — Arrestation de Maifa et d'Eyrendin.
J-02 — Evasion d'Eyrendin et annonce de la mort d'Yfond.
Note : Maifa a jeté sur lui-même le

sort de « feindre la mort » (Feign death). Eyrendin devrait le libérer du caveau réservé aux grands prêtres.
J-01 — Enterrement de Maifa.
J00 — Les joueurs quittent Yfond. Assassinat de Morgonine. Décision prise par Azkaza de venger Morgonine.

J 01 Disparition d'Eyrendin.
Note : Eyrendin s'est rendu dans la nuit précédente au cimetière de Tzagid, voulant libérer Maifa. Il s'est fait surprendre par Shira, gardien du feu. Il est maintenant sous son contrôle (mental).
J02 Effondrement d'une partie de la muraille de Kraod. Des Gzars seraient infiltrés dans le pays.
J03 — Rumeurs concernant l'arrivée des Gzars. Exode de la population vers le sud.
J04 — Mobilisation de l'armée de mercenaires. Elle quitte Tzagid pour le nord.

J05 — Mirka est blessé dans une tentative d'assassinat. La chasse aux Gzars reprend. Sampa quitte Tzagid pour Shaïa-Daod.
J06 — Les Gzars attaquent un petit village. Rencontre secrète entre Sampa et un chef Gzar (pour renverser le gouverneur Mirka).

INFORMATIONS DE TYPE A
— Mirka est un incapable, débouché manipulé par ses conseillers.
— Eyrendin est un minable qu'essaie de monter une guide concurrente.
— Le chef de la guide serait Lisa en personne.
— La guide n'a point de ralliement fixe.

INFORMATIONS DE TYPE B
1) Ils semblerait que la forêt enchantée soit peuplée de créatures maléfiques, qui auraient fait un pacte avec les brigands (5% - 10% - 85 %).
2) Shaïa-Daod serait peuplé la nuit de créatures d'outre-tombe revenant sur terre tenger leur mort violente (0% - 5% - 95 %).
— La Lune Vague se trouve à Tzagid même (80 %) ou dans les caveaux du cimetière (20%), (40%, 30%, 30%).
— Le chef de la guide serait 1) le gardien du cimetière (20%), 2) Mirka en personne (50%) Eyrendin (30%), (10%, 60%, 30 %).
— La Lune Vague se trouve à Tzagid même fait des sacrifices humains. C'est un possédé du démon (20%, 30%, 50 %).
— Eyrendin est le défenseur de la veuve et de l'orphelin (3%, 5%, 92 %).
— Ce qui arrive à Maifa est un coup monté contre lui par Mirka (15%, 10%, 75 %).
— Les Gzars sont des démons géants chevauchant des dragons (0%, 0%, 100 %).
— Le nom du chef de la guide est l'Ombre de la mort (30%, 20%, 50 %).
— Mirka est un gouverneur oppresseur, levant trop d'impôt pour entretenir ses débauches (0%, 3%, 97 %).
— Le 1er pourcentage donne les gens qui ne savent pas, le deuxième ceux

qui racontent n'importe quoi. Le 3e donne l'information.

SYNOPSIS (fil de conduite)

EVOU Les joueurs quittent Yfond pour Norvège.
EVO1 Ils arrivent devant le lieu sans encombre. Une demi-douzaine de personnes s'y retrouvent avec parmi eux Azakzha et Morgonine. En attendant l'arrivée de la barge, ce dernier joue à un jeu de hasard avec des P.N.J. de second ordre, tandis qu'Azakzha regarde distraitement la scène. En s'approchant, un des personnages peut remarquer que Morgonine triche. S'il l'accuse de tricheur, sort du saccus pour aller à la SEQ01.
EVO2 — Vingt minutes après l'arrivée des joueurs, la barge arrive. Les gens s'embarquent en même temps que nos aventuriers.
EVO3 — La barge arrive à l'autre rive, et si (non SEQ01) alors Morgonine propose de faire un bout de chemin avec nos faux marchands. Il est gai et bavard car son grand jour est proche. Il ne se doutera pas de la fausse identité des joueurs. Il les quitte au bout d'une demi-heure de marche, vue la lenteur de la charette. Il leur conseille, avant de l'élever au galop de contourner la forêt enchantée.

Il leur donne rendez-vous à l'auberge de la « Veuve au cœur Volant ».
EVO4 — Si (SEQ01) la barge arrive à l'autre bord, Morgonine monte précipitamment sur son cheval, avant de s'élever au galop, il promet aux joueurs qu'il saura les retrouver.
EVO5 — Attaque des brigands. Aller à la SEQ2.

EVO6 — L'événement ne se produit que si les joueurs sortent vivants de la SEQ02. Aller à la SEQ04.
EVO7 — Les joueurs arrivent devant la forêt enchantée. Aller à la SEQ04.
EVO8 — Prévoir l'évasion des joueurs s'ils sont capturés par les brigands.
EVO9 — L'enterrement de Morgonine. Aller à la SEQ05.
EVO10 — Les joueurs sont en route pour Tzagid. 5 tirages du tableau des monstres aléatoires avec + 3 aux dés pour la nuit (utiliser la colonne A).

EVO11 — Ils arrivent devant la forêt de Mirkham.
EVO12 — Les personnages se retrouvent à l'intérieur de Tzagid. Aller au paragraphe Tzagid.
EVO13 — Nos héros quittent Tzagid pour Shaïa-Daod. 3 ou 5 tirages du tableau des monstres aléatoires (utiliser les colonnes B), suivant les températures des M.
EVO14 — Ils arrivent à un kilomètre de Shaïa-Daod. Ils sont rejoints par Azakzha qui leur demande de s'introduire à l'intérieur du labyrinthe en leur montrant celle de l'Eclipse lunaire. Il leur indiquera l'emplacement précis.
EVO15 — Si les joueurs sortent vivants du labyrinthe, alors ils assistent au tournoi entre le prétendant et l'Ombre y Lisa sera l'arbitre. Toute la Guide s'y retrouve, masquée.

SEQ 04 — LA FORET ENCHANTEE-RESSE.
Elle abrite une entité vivant à l'intérieur des arbres et des Doplagegar. L'entité a des pouvoirs d'illusionnisme.
01 — Les traces des brigands sont très difficiles à trouver. A un moment donné, les joueurs les perdent complètement. Ils leur semblent avoir tourné en rond depuis un certain temps.
02 — Les joueurs sont attaqués par deux Doplagegar qui réussissent à prendre le physique de 3 ours.
03 — Arrivé devant des arbres d'allure bizarre les joueurs doivent jeter un jet de protection (à 4) contre le sommeil.
04 — Les joueurs endormis voient dans leurs soubres un *Night Hag* qui les forces à aller trouver un rubis incrusté à la tête de la reine des fourmillières. Voir plus loin pour les détails. Les joueurs sont réveillés au plus tôt si sont attaqués par les fourmis géantes.
05 — Les joueurs éveillés voient apparaître un spectre (que le clerc ne peut jamais toucher) qui les attaque. Le spectre est illusoire, ne peut encaisser 34 P.C. Il disparaît, ses P.C. épuisés, un *Spite* apparaît et attire les joueurs vers l'arbre où vit l'entité. Azakzha possède des lignes mouvantes (10) qui ensere les victimes (causant 1D8 de dommages/round). Les lianes attaquent comme un monstre à 5D8. L'arbre possède 83.P.C. le feu lui cause double dommage. L'entité est détruite si l'arbre l'est.

06 — La fourmillière géante est recouverte d'une épaisse couche de neige. Elle a 10 m de diamètre. Le joueur qui y grimpe ouvre une brèche goulffre complètement. 31 guerriers 62 ouvrières et les réveille. Elles souffrent des pénalités à leur dé d'attaque de la manière suivante : -4 au 1er round, -3 au second, -2 au 3e, -1 au 4e à partir du 5e elles attaquent normalement. Le froid de l'hiver leur cause 3 P.C. de dommage par round.
Remarque : Les fourmis géantes pourchassent aussi les autres joueurs qui se trouvent à l'extérieur. La reine possède un rubis de la taille d'un œuf incrusté à son front. La pierre possède les propriétés magiques suivantes : *Résistance au feu* de façon permanente, *neutraliser le poison au porteur, transformer la pierre en boue* à son front. Les joueurs, 1 fois pour toute le pouvoir d'aller sur le plan de l'ether (durée : 1 heure).
La pierre perd de sa magie une semaine après avoir quitté la tête de la reine.

07 — Le repaire des brigands — la création est laissée à l'imagination du M.J. 30 brigands (du 1er au 6e niveau) s'y trouvent. Ils les quitteront une fois se sachant découverts.
SEQ 05 — AZAKZHA.
01 — Azakzha récupère sur Morgonine un pendentif que porte tout membre important de la guide et du tournoi. La lettre annonce la date du tournoi.
02 — Azakzha interroge Morgonine par Eyrendin d'aller revendre un objet volé de grande valeur (5.000 P.O.).
01 — Salassa avec son ours, a assisté à toute la scène. Il se réjouit intérieurement que ses riches marchands soient dépourvus mais il n'aime pas ces brigands qui portent préjudices à sa fonction de défenseur de la veuve et de l'orphelin. Aussi, il leur parle sur un ton neutre.
02 — Si les joueurs réussissent à l'émeuvoir car il a le cœur tendre. Salassa leur propose de les guider vers un hameau proche (à créer par le M.J.) où ils vont pouvoir récupérer. Il donne aux joueurs une P.O.
03 — Salassa quitte nos « marchands » en leur donnant une adresse où ils pourront le retrouver : l'auberge du coq qui chante.

SEQ 03 — SALESSA ET SON OURS.

Salassa revient d'un long voyage dans le sud du pays. Il a été chargé par Eyrendin d'aller revendre un objet volé de grande valeur (5.000 P.O.).
01 — Salassa avec son ours, a assisté à toute la scène. Il se réjouit intérieurement que ses riches marchands soient dépourvus mais il n'aime pas ces brigands qui portent préjudices à sa fonction de défenseur de la veuve et de l'orphelin. Aussi, il leur parle sur un ton neutre.
02 — Si les joueurs réussissent à l'émeuvoir car il a le cœur tendre. Salassa leur propose de les guider vers un hameau proche (à créer par le M.J.) où ils vont pouvoir récupérer. Il donne aux joueurs une P.O.
03 — Salassa quitte nos « marchands » en leur donnant une adresse où ils pourront le retrouver : l'auberge du coq qui chante.

SEQ 04 — LA FORET ENCHANTEE-RESSE.
Elle abrite une entité vivant à l'intérieur des arbres et des Doplagegar. L'entité a des pouvoirs d'illusionnisme.
01 — Les traces des brigands sont très difficiles à trouver. A un moment donné, les joueurs les perdent complètement. Ils leur semblent avoir tourné en rond depuis un certain temps.
02 — Les joueurs sont attaqués par deux Doplagegar qui réussissent à prendre le physique de 3 ours.
03 — Arrivé devant des arbres d'allure bizarre les joueurs doivent jeter un jet de protection (à 4) contre le sommeil.
04 — Les joueurs endormis voient dans leurs soubres un *Night Hag* qui les forces à aller trouver un rubis incrusté à la tête de la reine des fourmillières. Voir plus loin pour les détails. Les joueurs sont réveillés au plus tôt si sont attaqués par les fourmis géantes.
05 — Les joueurs éveillés voient apparaître un spectre (que le clerc ne peut jamais toucher) qui les attaque. Le spectre est illusoire, ne peut encaisser 34 P.C. Il disparaît, ses P.C. épuisés, un *Spite* apparaît et attire les joueurs vers l'arbre où vit l'entité. Azakzha possède des lignes mouvantes (10) qui ensere les victimes (causant 1D8 de dommages/round). Les lianes attaquent comme un monstre à 5D8. L'arbre possède 83.P.C. le feu lui cause double dommage. L'entité est détruite si l'arbre l'est.

LES SEQUENCES

SEQ 01 — L'INDIGNATION DE MORGONINE.

01 — Il est outragé par le fait que ses simples marchands puissent esse le dénoncer. Il demande à ce que l'accusateur fasse des excuses. Azakzha du regard fait comprendre à l'accusateur de se plier à la demande de Morgonine. S'il ne le fait pas, Morgonine dégaîne et réclame un combat régulier d'homme à homme. Il l'attaquera jusqu'à la mort de l'accusateur. Azakzha surveille les autres joueurs.
02 — Un des N.J. lance une dague empoisonnée sur Morgonine pendant qu'il a le dos tourné et le touche. Azakzha le tue d'un coup d'épée.
03 — Moronine chancelle sous l'effet du poison, son ami lui fait boire un antidote tout en demandant sur un ton neutre, aux personnages d'aller se réfugier ailleurs!
04 — Morgonine se rétablit au bout d'un quart d'heure.

SEQ 02 — L'ATTAQUE DES BRIGANTS.

Ils sont au nombre de 15 (5 x 1er niveau, 4 x 2nd, 3 x 3e, 2 x 4e, 1 x 5e) ils attaquent comme des guerriers.
01 — Les joueurs arrivent arriver un groupe de cinq cavaliers. Tout à coup, surgissent de la neige des brigands vêtus de bival et arcs bandés.
02 — Le chef, à cheval, somme les aventuriers de jeter leurs armes et de livrer tout ce qu'ils possèdent, armes et richesses.
03 — Si les joueurs refusent. Les brigands tirent 2 x 8 flèches vers les joueurs avant de passer à l'attaque. Ils attaqueront jusqu'à ce que les joueurs soient privés d'armes.
04 — Les brigands se retirent vers la forêt enchantée une fois récupérés la charette et les armes.

SEQ 03 — SALESSA ET SON OURS.

Salassa revient d'un long voyage dans le sud du pays. Il a été chargé par Eyrendin d'aller revendre un objet volé de grande valeur (5.000 P.O.).
01 — Salassa avec son ours, a assisté à toute la scène. Il se réjouit intérieurement que ses riches marchands soient dépourvus mais il n'aime pas ces brigands qui portent préjudices à sa fonction de défenseur de la veuve et de l'orphelin. Aussi, il leur parle sur un ton neutre.
02 — Si les joueurs réussissent à l'émeuvoir car il a le cœur tendre. Salassa leur propose de les guider vers un hameau proche (à créer par le M.J.) où ils vont pouvoir récupérer. Il donne aux joueurs une P.O.
03 — Salassa quitte nos « marchands » en leur donnant une adresse où ils pourront le retrouver : l'auberge du coq qui chante.

SEQ 04 — LA FORET ENCHANTEE-RESSE.
Elle abrite une entité vivant à l'intérieur des arbres et des Doplagegar. L'entité a des pouvoirs d'illusionnisme.
01 — Les traces des brigands sont très difficiles à trouver. A un moment donné, les joueurs les perdent complètement. Ils leur semblent avoir tourné en rond depuis un certain temps.
02 — Les joueurs sont attaqués par deux Doplagegar qui réussissent à prendre le physique de 3 ours.
03 — Arrivé devant des arbres d'allure bizarre les joueurs doivent jeter un jet de protection (à 4) contre le sommeil.
04 — Les joueurs endormis voient dans leurs soubres un *Night Hag* qui les forces à aller trouver un rubis incrusté à la tête de la reine des fourmillières. Voir plus loin pour les détails. Les joueurs sont réveillés au plus tôt si sont attaqués par les fourmis géantes.
05 — Les joueurs éveillés voient apparaître un spectre (que le clerc ne peut jamais toucher) qui les attaque. Le spectre est illusoire, ne peut encaisser 34 P.C. Il disparaît, ses P.C. épuisés, un *Spite* apparaît et attire les joueurs vers l'arbre où vit l'entité. Azakzha possède des lignes mouvantes (10) qui ensere les victimes (causant 1D8 de dommages/round). Les lianes attaquent comme un monstre à 5D8. L'arbre possède 83.P.C. le feu lui cause double dommage. L'entité est détruite si l'arbre l'est.

LES SEQUENCES

SEQ 01 — L'INDIGNATION DE MORGONINE.

01 — Il est outragé par le fait que ses simples marchands puissent esse le dénoncer. Il demande à ce que l'accusateur fasse des excuses. Azakzha du regard fait comprendre à l'accusateur de se plier à la demande de Morgonine. S'il ne le fait pas, Morgonine dégaîne et réclame un combat régulier d'homme à homme. Il l'attaquera jusqu'à la mort de l'accusateur. Azakzha surveille les autres joueurs.
02 — Un des N.J. lance une dague empoisonnée sur Morgonine pendant qu'il a le dos tourné et le touche. Azakzha le tue d'un coup d'épée.
03 — Moronine chancelle sous l'effet du poison, son ami lui fait boire un antidote tout en demandant sur un ton neutre, aux personnages d'aller se réfugier ailleurs!
04 — Morgonine se rétablit au bout d'un quart d'heure.

SEQ 02 — L'ATTAQUE DES BRIGANTS.

Ils sont au nombre de 15 (5 x 1er niveau, 4 x 2nd, 3 x 3e, 2 x 4e, 1 x 5e) ils attaquent comme des guerriers.
01 — Les joueurs arrivent arriver un groupe de cinq cavaliers. Tout à coup, surgissent de la neige des brigands vêtus de bival et arcs bandés.
02 — Le chef, à cheval, somme les aventuriers de jeter leurs armes et de livrer tout ce qu'ils possèdent, armes et richesses.
03 — Si les joueurs refusent. Les brigands tirent 2 x 8 flèches vers les joueurs avant de passer à l'attaque. Ils attaqueront jusqu'à ce que les joueurs soient privés d'armes.
04 — Les brigands se retirent vers la forêt enchantée une fois récupérés la charette et les armes.

SEQ 03 — SALESSA ET SON OURS.

Salassa revient d'un long voyage dans le sud du pays. Il a été chargé par Eyrendin d'aller revendre un objet volé de grande valeur (5.000 P.O.).
01 — Salassa avec son ours, a assisté à toute la scène. Il se réjouit intérieurement que ses riches marchands soient dépourvus mais il n'aime pas ces brigands qui portent préjudices à sa fonction de défenseur de la veuve et de l'orphelin. Aussi, il leur parle sur un ton neutre.
02 — Si les joueurs réussissent à l'émeuvoir car il a le cœur tendre. Salassa leur propose de les guider vers un hameau proche (à créer par le M.J.) où ils vont pouvoir récupérer. Il donne aux joueurs une P.O.
03 — Salassa quitte nos « marchands » en leur donnant une adresse où ils pourront le retrouver : l'auberge du coq qui chante.

LES LIEUX IMPORTANTS

TZAGID

Quatre points de chute possibles s'offrent à nos aventuriers :

1) Palais de Mirka.

La création du palais est réservée à nos M.J. Ils doivent prévoir 5 gardes de niveau 2 constamment aux côtés de ses personnages. Ils leur faut un rond pour amener une dizaine d'autres gardes, dont un 5e niveau. Mirka est accompagné, de jour comme de nuit, de deux colosses de 5e niveau, grossiers (PC 38,41). La porte est surveillée par 2 gardes de niveau 2, avec 1 rond pour amener une dizaine de congénères.

Comportement de Mirka face à nos joueurs.

Mirka est constamment entouré de ses conseillers, dont Sampa (si celui-ci n'est pas parti pour Shaïa-Daod). Celui-ci reste discret pendant tout le long de l'entretien entre le gouverneur et les envoyés du Comte pendant qu'il manque à Sampa 3 doigts. Mirka refusera de se séparer de ses conseillers si les joueurs réussissent un huis-clos.

Le gouverneur est un être peu stable à cause de ses accès de colère. Il maintiendra qu'il n'y a pas de trouble dans sa province, avec l'approbation de ses conseillers. Il n'aime pas que le ministre de la Guerre se mêle de ses affaires. Si les joueurs maintiennent sans preuves leurs dires, il les enferme pour les relâcher une dizaine d'heures après avec des remerciements. Pendant ce temps, Sampa alias « l'ombre de la mort » mûrit son plan : Un groupe de 7 assassins (4 x 3e niveau, 3 x 4e niveau P.C. 13, 10, 11, 14, 23, 17, 16), suivent les joueurs à la sortie du palais, attendant le moment propice pour les liquider.

2) L'Auberge du Coq qui chante

L'auberge est morte. Tout le monde à l'air abattu. La raison est qu'Eyrendin n'a plus donné de signes de vie depuis la nouvelle de son éviation et Salassa se cache, de peur d'être arrêté.
Pour obtenir l'indication de l'endroit où se trouve le nain, les joueurs doivent donner le nom de son ours. Sinon, ils sont suivis pendant un certain temps par les compagnons d'Eyrendin : 10 voleurs (5 x 1er niveau P.C. 5,2,3,5,5,6,6,6,9,7,9).

3) L'Auberge de la Veuve au cœur volant

a) Si Sampa n'est pas au courant de leur mission, ils peuvent obtenir les informations de type A s'ils « écoutent les bruits ».
b) Si Sampa est au courant de leur mission, l'auberge se videra d'un seul coup de ses habitués. Le monde se reformera derrière eux. 15 assassins (4 x 1er niveau, 4 x 2e niveau, 6, 3, 5, 9, 7, 8) + Lisa les attendent. Ils les attaqueront de toutes leurs capacités. Ils mettront 3 rounds pour défoncer les portes. Les soldats du quartier seront invisibles. Les joueurs ne trouveront aucune trace d'Azakzha à l'auberge, mais la sortie un gamin d'une dizaine d'années leur demandera de le suivre sans donner d'explication. Ils le mènent chez un ami sûr d'Azakzha. Ce dernier est un peu désarroi, il veut de l'aide et il ne sait à qui s'adresser. Il demande aux joueurs de se rendre à Shaïa-Daod avant l'éclipse lunaire, si jamais ils proposent un rapport avec la « lune vague ». A partir de là, Azakzha ne quittera plus nos joueurs, il les suivra à distance le plus discrètement possible.

LES LIEUX IMPORTANTS

TZAGID

Quatre points de chute possibles s'offrent à nos aventuriers :

1) Palais de Mirka.

La création du palais est réservée à nos M.J. Ils doivent prévoir 5 gardes de niveau 2 constamment aux côtés de ses personnages. Ils leur faut un rond pour amener une dizaine d'autres gardes, dont un 5e niveau. Mirka est accompagné, de jour comme de nuit, de deux colosses de 5e niveau, grossiers (PC 38,41). La porte est surveillée par 2 gardes de niveau 2, avec 1 rond pour amener une dizaine de congénères.

Comportement de Mirka face à nos joueurs.

Mirka est constamment entouré de ses conseillers, dont Sampa (si celui-ci n'est pas parti pour Shaïa-Daod). Celui-ci reste discret pendant tout le long de l'entretien entre le gouverneur et les envoyés du Comte pendant qu'il manque à Sampa 3 doigts. Mirka refusera de se séparer de ses conseillers si les joueurs réussissent un huis-clos.

LES LIEUX IMPORTANTS

TZAGID

Quatre points de chute possibles s'offrent à nos aventuriers :

1) Shira le nécromancien

Le gardien du cimetière s'appelle Shira. Il pratique, dans le plus grand secret, l'art de la nécromancie. Quelques jours auparavant, il a surpris Eyrendin en effraction devant le caveau des grands prêtres. Par un sortilège, il a réussi à enfermer son âme dans une fiole (voir *magic jar*) qu'il ne quitte plus. Il se servira du corps d'Eyrendin pour attaquer les joueurs si ceux-ci se présentent la nuit pour libérer le grand prêtre Maifa.

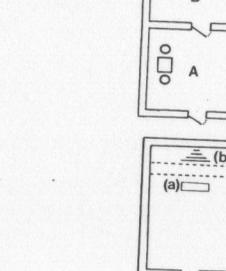
2) Caveau des grands-prêtres

Au niveau 1, se trouve la chapelle. Un autel (a) s'y trouve. En (b), un escalier descend au second niveau. L'entée de l'escalier est bouchée par un champ de force empêchant toute personne ayant moins de 17 en force de le prendre 50% de niveau pour le sort de *Dispell Magic*. Au second niveau, le couloir (c) est masqué par un mur invisible. En (a) se trouve une *momie* (P.C. : 31, MM 1 page 72). En ouvrant la porte de (b), le joueur déclenche un *Fire Trap* (16 P.C.) (d) à (i) contiennent chacun un sarcophage (j) est vide. (d) est protégé par un sort de malédiction (voir sorts nouveaux). (e) est affecté d'un sort de *(Darkness)*. L'ouverture du sarcophage déclenche automatiquement le sort de *Gibgy's Clefched Fist*. (f) contient le cerceuil où se trouve Maifa. (g) est défendue par un *Glyph (Energy Drain, 1 niveau)*. (h) est défendue par une panthère invisible.

NOTE : Eyrendin sait exactement où se trouve le sarcophage de Maifa. Seulement, étant possédé par Shira, il ne recouvre son « état normal » que s'il est tué par les joueurs, si la fiole de Shira est brisée et qu'en suite un sort de « Raised Dead » est lancé sur lui. Eyrendin détient une information capitale : suite après son éviation, il arrive à intercepter un message de Sampa portant une missive dont le contenu est : *les Gzars doivent attaquer en masse Tzagid. Sampa serait ainsi en mesure de faire « son coup d'état » juste après l'éclipse lunaire.*

Note Robin des Bois demandant donc

PAVILLON DE SHIRA LE NECRO



L'entrée du pavillon de Shira est gardé par un *Glyph* de feu (10 P.C.). En (a), dans l'antichambre, les joueurs peuvent découvrir une cave où vit réellement Maifa. (b), ils découvrent la fausse chambre de Nécro. Une statue (15% de s'an rendre compte) se trouve à sa place dans le lit avec trois serpents venimeux (P.C. : 23, 25, 27, MM 1 page 88). Si le manuscrit est poignardé, il s'en dégage un gaz soporifique qui endormira les joueurs pour (1d6 + 2) tours.

FORET DE MIRKHAM

C'est dense. L'armée de Mirka n'ose jamais s'y aventurer. Elle est défendue par des *Treats*, des *Brownies* et des *Centaures*. Ils doivent être manipulés avec subtilité par les M.J. Salassa (voir SEQ 03, ci-après) retourne avec plaisir nos aventuriers, il oublie vite sa réserve. Il confie à nos joueurs qu'il n'a plus de nouvelles de son meilleur ami Eyradin. Les personnages ont la possibilité de lui tirer les vers du nez (des sous du charme) : Eyrendin serait parti faire des offrandes à Maifa une nuit, depuis plus personne n'a de nouvelles de lui.

CIMETIERE DE TZAGID

1) Shira le nécromancien. Le gardien du cimetière s'appelle Shira. Il pratique, dans le plus grand secret, l'art de la nécromancie. Quelques jours auparavant, il a surpris Eyrendin en effraction devant le caveau des grands prêtres. Par un sortilège, il a réussi à enfermer son âme dans une fiole (voir *magic jar*) qu'il ne quitte plus. Il se servira du corps d'Eyrendin pour attaquer les joueurs si ceux-ci se présentent la nuit pour libérer le grand prêtre Maifa.

2) Caveau des grands-prêtres

Au niveau 1, se trouve la chapelle. Un autel (a) s'y trouve. En (b), un escalier descend au second niveau. L'entée de l'escalier est bouchée par un champ de force empêchant toute personne ayant moins de 17 en force de le prendre 50% de niveau pour le sort de *Dispell Magic*. Au second niveau, le couloir (c) est masqué par un mur invisible. En (a) se trouve une *momie* (P.C. : 31, MM 1 page 72). En ouvrant la porte de (b), le joueur déclenche un *Fire Trap* (16 P.C.) (d) à (i) contiennent chacun un sarcophage (j) est vide. (d) est protégé par un sort de malédiction (voir sorts nouveaux). (e) est affecté d'un sort de *(Darkness)*. L'ouverture du sarcophage déclenche automatiquement le sort de *Gibgy's Clefched Fist*. (f) contient le cerceuil où se trouve Maifa. (g) est défendue par un *Glyph (Energy Drain, 1 niveau)*. (h) est défendue par une panthère invisible.

NOTE : Eyrendin sait exactement où se trouve le sarcophage de Maifa. Seulement, étant possédé par Shira, il ne recouvre son « état normal » que s'il est tué par les joueurs, si la fiole de Shira est brisée et qu'en suite un sort de « Raised Dead » est lancé sur lui. Eyrendin détient une information capitale : suite après son éviation, il arrive à intercepter un message de Sampa portant une missive dont le contenu est : *les Gzars doivent attaquer en masse Tzagid. Sampa serait ainsi en mesure de faire « son coup d'état » juste après l'éclipse lunaire.*

Note Robin des Bois demandant donc

aux joueurs de porter cette lettre au gouverneur.
Anticipons ici : Sampa arrivera à s'échapper des gardes du gouverneur. Il s'enfuira vers Shai-Daod. Nous demandons aux M.J. de préparer sommairement le cimetière du Tzagid avec son emplacement précis sur la carte.

SHAIA-DAOD

Les ruines de Shaia-Daod sont complètement ensevelies sous une épaisse couche de neige. Seules, de-ci, de-là, se dressent quelques colonnes, seuls vestiges d'une grande cité. Un peu à l'est, le temple de Shaia-Daod, plus lugubre que la mort. L'approche de jour semble impossible à nos aventuriers (ils ont 95 % d'être repérés par des guebretes).

La nuit, la blancheur de la neige évoque celle du linceul. La progression vers le temple semble être celle vers l'enfer. Les joueurs ont 35 % par tour de se trouver au-dessus d'une fosse commune d'où deux à trois morts-vivants de C2 se dresseront pour les attaquer. 10 tirages sont nécessaires jusqu'au temple mais les M.J. ne doivent faire attaquer plus de 3 fois les morts-vivants sous peine de saturation.

Le temple est entouré d'un mur d'enceinte. 50 assassins s'éparpillent entre le 1^{er} niveau et le 7^e niveau, avec en plus Sampa, Lisa et Azakkha s'y trouvent.

Leurs chambres doivent être prévues, des tours de garde assurées. L'entrée du labyrinthe doit être localisée de façon précise. L'empilement précis où aura lieu l'affrontement final se trouve à l'intérieur du temple même.

Comportement d'Azakkha à l'intérieur du labyrinthe

Il se comporte de façon digne. Son but final est de tuer « l'Ombré » qu'il soupçonne être l'instigateur de l'assassinat de son père adoptif Morgonine. S'il meurt, il ne peut être sauvé par le sort de « Raised Dead » et il ne peut être guéri de ses blessures par des sorts du genre « Cure » ou « Heal ». A sa mort, l'esprit d'un démon de type III tentera de posséder (Magic Jar) un des joueurs. Azakkha ne doit pas s'emparer de toute l'avant-scène, il doit offrir à nos aventuriers la possibilité d'un jeu actif. Agonisant, il confiera aux joueurs son terrible secret et l'histoire de la Lune Vague.

Le labyrinthe de la mort

L'entrée du labyrinthe est bouchée par une trappe. Tout au long des parois sont plantées des épieux prêts à empaler tout individu maladroit ratant une saillie lors de son escalade (dégât : 25 % des P.C. maximum du joueur). Le % de grimper du voleur doit être diminué de moitié. Les couloirs sont de 1,5 m de large et de 2,2 m de haut. Les combats dans ces endroits doivent être effectués à 2 pour une épée longue, 4 pour une épée à deux mains, + 1 pour une lance et + 2 pour une dague ou épée courte. Un seul joueur peut y combattre de front face à un monstre. Le parterre est formé de dalles cassées de 0,5 de côté. Sauf précision, le labyrinthe est dans une obscurité totale.

1) **Couloir A** : Une fois engagés dans le labyrinthe, les joueurs se retrouvent devant un escalier les amenant devant un couloir de 10 m de long. Celui-ci est sous l'effet du sort « Continual Darkness ». Si l'effet du « ténébre » est contrecarré par un sort de lumière, les joueurs verront 3 rangées de trous au niveau du cou, de l'abdomen et des mollets. Un poids quelconque sur une dalle déclenche un mécanisme faisant jaillir des lances de ces trous. Chaque joueur doit jeter 3 dés sous la dextérité pour éviter l'empalement. 10 tirages sont nécessaires pour une personne mar-

chant normalement, 6 pour celle s'élançant à toute vitesse avec une précision de + 2 à son jet sous la dextérité. Les lances reprennent leur place une fois le poids enlevé. Elles causent 1D6 de dommage.

2) **Salle B** : En B1 se trouve un balcon où prennent place 3 archers (3^e niveau guerrier) le jour du parcours. Sous le balcon se trouve une porte qui donne sur une salle de garde où se logent en permanence 3 lousps dressés et 3 gardes (3^e niveau assassin). Les archers auraient le temps de décocher 9 flèches sur le prétendant marchant normalement, 6 s'il court. Cachés par le balcon les archers ont une classe d'armures de -5 contre les projectiles. La salle est éclairée le jour du tournoi par des torches.

3) **Couloir C et salle D** : En C2, une trappe, par le poids d'un joueur, provoque simultanément la descente d'une herse en C1, l'ouverture de la porte en C3 et celle des vannes de déco des toiles d'araignées dans le défilé. Des restes de cadavres jonchent partout dans la salle. En cherchant les joueurs découvriront une potion de « diminution ».

D est d'une peinture indescrutable, des toiles d'araignées recouvrent la salle. Des restes de cadavres jonchent partout dans la salle. En cherchant les joueurs découvriront une potion de « diminution ».

De part et d'autres de C2 se trouvent 2 portes secrètes. Deux époux, en se pivotant sur eux-même ouvrent celle-ci.

4) **Salle E** : En ouvrant la porte de la salle, les joueurs se retrouvent devant un golem d'acier faisant tomber une masse au bout d'une chaîne de 3 m. Le golem est soudé au sol et il attaque comme un guerrier de 1^{er} niveau (dommage : 3D8). Il est invulnérable par les armes. Un voleur, s'il prend la peine d'y jeter un coup d'œil, verra que la salle est « trappée ». Deux types de trappes piègent la salle : Flèches et blocs de pierres. La volée de flèches couvre une zone de 9 dalles. Le MJ Jette 1D6 pour déterminer le nombre de flèches destinée à chaque joueur (1 flèche ; 2 ou 3 ; 2 flèches ; 4, 5 ; 3 flèches ; 6 ; 4 flèches). Considérer ensuite comme les flèches tirées par un guerrier de 3^e niveau.

Les blocs de pierre font automatiquement 25 % de P.C. maximum de dommage par joueur s'il rate le jet de 3D6 + 5 sous sa dextérité. Toutes les dalles sont trappées par conséquent le M.J. doit faire au minimum 6 tirages.

3) **Salle F** : La salle contient un labyrinthe dont le chemin fait 20 cm de large bordés des deux côtés de fosse de 1,5 m de profondeur, hérissés d'épieux faisant 4D6 de dommage. Un minotaure attend sa victime quelque part à l'intérieur du labyrinthe. Il a 28 P.C. Toute personne combattant le minotaure doit jeter 3D6 sous sa dextérité pour ne pas tomber dans la fosse.

4) **Salle G** : Elle contient les mécanismes des différentes trappes de la salle E et ceux libérant le gaz toxique. Pour désamorcer chaque mécanisme le voleur doit essayer d'abord son % de comprendre le mécanisme et ensuite le pourcentage de le désamorcer.

5) **Salle H** : Elle contient le trésor de la guilde.

6) **Couloir I** : Devant la porte se trouve une lance. Elle commence à chauffer dès qu'une personne la porte : 1 P.C. de dommage par degré d'échauffement. 2^e round : 2 le 3^e ; 4 le 4^e ; 8 le 5^e ; 16 le 6^e ; 32 le 7^e. Le dragon touché par cette lance souffre automatiquement du triple dommage causé au porteur.

7) **Salle J** : Elle contient un dragon rouge invisible et enchaîné.

8) **Le tunnel de la mort (K)** : Le tunnel forme un anneau géant de 30 m. de diamètre. A son entrée, est posé, sur un socle, une boule de marbre de 5 kg. Posée délicatement, celle-ci commence à rouler lentement.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS (5^e - 7^e niveau)

Nos aventuriers sont de vaillants sujets de Talbeth-hav, cité administrative du Royaume d'Alarian. Nous sommes à l'approche de l'hiver. Il commence déjà à neiger dans la province du Norven. Nos joueurs sont convoqués par le comte Nal, ministre de la Guerre du roi Khalidan, descendant d'Alarian. La physiologie du comte ne semble exprimer aucun sentiment particulier, les années passées au service du roi Khalidan semblent l'avoir endurci. Pourtant le comte, depuis un certain temps est inquiet. Les souvenirs de la Grande Invasion des barbares qui jamais n'ont tourmenté plus que jamais. Depuis trois quatre lunes, Norven donne des signes de troubles larvés ; des caravanes transportant des produits agricoles vers le reste du royaume ont été attaquées en toute impunité, des voyageurs rançonnés par des mystérieux groupes de brigands. Tout semble concorder pour faire comprendre au comte que quelque chose de grave se prépare. Ce n'est peut-être qu'une quelconque guilde comme il en existe partout dans le royaume, mais il préfère être certain. Norven n'est pas comme le reste du Royaume, elle est très haut échelon, il importe aux joueurs de vue stratégique car elle verrouille la passe de Kraod. Tout signe de faiblesse de la part des dirigeants peut être exploité par un agresseur étranger.

Après avoir longuement parlé de ses pressentiments, il demande aux personnages d'aller vérifier sur place l'état des choses :

A - Cette guilde, si jamais il y en a, doit être localisé avec certitude. L'armée fera le reste.

B - Le chef de cette guilde doit être démasqué et capturé mort ou vif.

C - Tout porte à croire que le gouvernement de Norven est infiltré à un très haut échelon, il importe aux joueurs de démasquer le(s) traitre(s).

Reparaître probables : Forêt enchantée et bois de Mirkhan. Le comte recommande aux joueurs de se déguiser en riches marchands dans le but de se faire intercepter. Ils ne recevront pour leur mission : carte de la région, emblèmes du comte (sorte de laissez-passer) un parchemin scellé adressé à Mirka, gouverneur-prévoit de Norven lui demandant d'aider de son mieux nos joueurs. Une charrette transportant vivres et riches marchandises (30 000 P.O.) chevaux et argent de poche (3 000 P.O.) leur sont fournis. Ils ne recevront du Comte aucun objet magique.

Le module démarre d'Yfod. Il est possible que vous, M.J. les fassiez partir de Talbeth-hav. Dans ce cas il est nécessaire de faire travailler votre imagination.

* Pour plus de précision sur le royaume d'Alarian, voir la description complète dans CASUS BELLI n° 13.

PERSONNAGES	ARMES	Signes particuliers
Azakkha	Epée longue + 1	parlant peu
Azakkha possédé	Epée longue + 1	borgne
Eyrendin	Epée longue + arc	beaucoup de prestance
Eyrendin possédé	Epée longue + arc	regard livide
Morgonine	Epée longue + 2	borgne
Sampa	Epée longue + 3	3 doigts en moins à la main gauche
Salassa	Hache de bataille	Toujours accompagné de son ours des cavernes
	Masse	
	Dague + 2	

GZAR
C.A. : 5
Mouvements : 14'
P.C. : 2D6 de 12 (voir ci-dessous)
Nombre d'attaque : 1
D/A : 3D4 + bonus de force
Attaques spéciales : Peur
Défenses spéciales : 1/2 dommage contre le froid
Résistance à la magie : standard
Intelligence : Basse
Agressivité : 15
Taille : L (9' +)

Les Gzars sont des géants à la fourrure rousse vivants au nord de la passe de Kraod. Se déplaçant par groupe de 1D4 + 2, ce sont des nomades-chasseurs capables de vivre dans un climat très froid (au delà de -40°) ; ils ont une résistance naturelle aux sorts de froid et leurs dérivés. Ils ne prennent qu'un quart de dommage s'ils réussissent leur jet de protection à + 4 contre tout sort de froid et 1/2 dommage si le jet est raté. Le feu leur fait par contre double dommage.

Leur nombre de D12 de points de coups ainsi que leur niveau monstre sont plus importants que ceux des tricornats. Le bonus des Gzars est égal au nombre de dés d'attaque moins cinq. (Un Gzar de 3D12 n'a ni bonus ni malus aux dommages alors que le bonus d'un Gzar de 8D12 est de +3). Ils sont habituellement armés de cimeterres causant 3D4 de dommages, et ont pour montures des tricornats à la fourrure d'argent. Si le cimetière d'un Gzar fait plein dommage, c'est à dire si le résultat des points de structure à moins qu'elle n'ait bénéficié d'un bonus de + 3 au dommage. Chaque mort-vivant possédant 2D6 de points de structures. Ils combattent et se sauvent comme le spectre. Ils peuvent être détruits par d'autres formes d'attaques : 10 points de dommage par le feu équivalent à 1 point de structure, ainsi que 20 points par dommage, par l'électricité, 15 points de dommage par acide et eau brûlante.

Ils sont complètement immunisés contre le froid et les sorts mentaux. Ils attaquent leur victimes par démembrement. Si les 2 attaques des

tricornats à la fourrure d'argent.

C.A. : 0
Mouvement : 30'
P.C. : 12D8
Nombre d'attaque : 1
D/A : 1-8 + 2D12
Attaque spéciale : charge
Défense spéciale : immunisé contre le froid
R.M. : standard
Intelligence : animale
Agressivité : 10
Taille : L (30' de long)

A tout point de vue, il est identique aux tricornats normal, à part le fait qu'il est plus petit et possède une magnifique fourrure argentée qui le rend invulnérable au froid. Il craint par contre le feu qui lui fait double dommage. Son attaque favorite est la charge qui fait double dommage. Face à cette forme d'attaque, ses victimes sont considérées comme sans armure ni bouclier, ils ne peuvent bénéficier que de leur bonus de dextérité. Sa mauvaise vue ne lui permet pas d'attaquer des créatures en mouvements (10 % seulement) d'être attaqué quand on est parfaitement immobile.

Il sert comme monture aux Gzars et aux géants de froid (frost giant).

MORTS VIVANTS DE C.B.

C.A. 6
Mouvement : 6'
P.C. Spécial
Nombre d'attaque : 2
D/A : 1D6/1D6
Attaque spéciale : démembrement
Défense spéciale : voir texte.
R.M. : standard
Intelligence : nul
Agressivité : 18
Taille : M

Ce sont des cadavres d'anciens guerriers tués lors d'une grande bataille. On les rencontre le plus souvent sur d'anciens champs de bataille. La proximité d'une créature vivante les anime et les fait sortir de la terre qui les recouvre. Ils attaqueront pour détruire toute forme de vie avant que la lumière du jour ne vienne les pulvériser.

En étant mort, ils ne peuvent être tués. La seule façon de les détruire est d'enlever tous leurs points de structures par des armes tranchantes ; les armes contondantes et d'estoc ne leur font aucun effet. Un point de structure équivaut à 7 points de dommage minimum enlevés dans une seule attaque ; une dague, par exemple, ne peut jamais enlever, de points de structure à moins qu'elle n'ait bénéficié d'un bonus de + 3 au dommage. Chaque mort-vivant possédant 2D6 de points de structures. Ils combattent et se sauvent comme le spectre. Ils peuvent être détruits par d'autres formes d'attaques : 10 points de dommage par le feu équivalent à 1 point de structure, ainsi que 20 points par dommage, par l'électricité, 15 points de dommage par acide et eau brûlante.

Ils sont complètement immunisés contre le froid et les sorts mentaux. Ils attaquent leur victimes par démembrement. Si les 2 attaques des

mais passent, la victime doit jeter 3D6 sous sa force : Si le résultat est inférieur de 5 à sa force elle a réussi à se dégager. Si le résultat est égal ou inférieur à sa force elle subit des dégâts normaux. Si le résultat est supérieur à sa force, elle subit double dommage, et les attaques suivantes passent automatiquement avec un jet de 3D6 sous sa force à chaque round de mêlée. Les joueurs peuvent les « tourner » comme un spectre.

Panthère invisible.

C.A. : 3
Mouvement : 24'
P.C. : 7D8
Nombre d'attaques : 3
D/A : D6X2/2 D4
Attaques spéciales : Griffes et surprise
Défense spéciale : Régénération et éthéral
R.M. : 65 %
Intelligence : Animale
Agressivité : 0 ou 18
Taille : M

Elle n'existe que sur le plan matériel que par l'invocation d'un clerc de très haut niveau. Elle est chargée de protéger des lieux sacrés. Elle doit attaquer jusqu'à la mort de tout profanateur, le pistant et le poursuivant partout où celui-ci se trouve. (Elle n'attaque que si celui-ci se retrouve seul).

Elle a le pouvoir de voyager sur le plan de l'éther où elle peut se régénérer de 2 points de coups par tour et d'où elle piste le profanateur. Attaquée sur le plan de l'Ether ses points de coups ne peuvent être régénérés.

Venant d'un autre plan, sa 1^{ère} attaque est toujours par surprise. Elle

bénéficie dans ce cas d'un bonus de + 4 à son dé d'attaque. Toute attaque réussie d'une patte antérieure (1D6 de dommages) lui autorise une nouvelle attaque, qu'elle peut se renouveler autant de fois qu'elle réussit d'attaques, et dans le même round de combat.

SORT PARTICULIER

Malédiction (abjuration)
Niveau : 7
Composant : V S
Temps de lancer : 1 heure
Durée : permanente
Portée : 0
Jet de protection : Neg
Aire d'effet : variable

Ce sort, très puissant, ne peut être utilisé que pour la préservation des lieux sacrés de toute profanation. Tout profanateur doit faire un jet de protection à 5 (contre-sort). L'insuccès vaut à sa victime une pénalité de -5 au jet pour toucher et aux jets de protection.

De plus les sorts de guérison sur la victime (heal, ...) ont 30 % de chance d'être inversés. Ses adversaires autour sur elle + 5 à leur dé d'attaque. Tout sort lancé par la victime aura 30 % de chance d'être renvoyé au jeteur ou inefficace.

L'unique façon de contrer ce sort est d'effectuer un exorcisme sur la victime. L'exorcisme à toutes ses chances de réussite si le nom du jeteur du sort de malédiction est connu, dans le cas contraire, les chances de base de l'exorcisme doivent être divisées par dix. Cas 4 % décroissent de 3 % par jour passés.

Les malédictiones ne sont pas cumulables entre elles. □

Hong



le cercle

librairie.galerie
disques.jeux

pour les
joueurs avertis

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre Art & Vivre
78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

