



SEGUR

Présentation

Au cours d'un voyage, les aventuriers se retrouvent en pleine montagne à souffler. Leurs montures sont rapidement tuées par le froid et ils ne doivent leur salut qu'à la découverte d'un petit village de chasseurs où il sont accueillis pour la nuit. Mais pendant la veillée, un chasseur jaloux de l'intérêt que porte sa promise à l'un des "étrangers" provoque un duel. Les choses s'arrangent, heureusement. Le lendemain matin, la jeune fille volage s'est enfuie dans les montagnes. Les aventuriers sont alors chargés d'aller à sa recherche...

hari. Les chevaux sont morts depuis plusieurs heures déjà et il n'a pas encore été possible de trouver le moindre abri. Le froid glacial pénètre les manteaux et les armures. La fin est proche... Soudain, une grosse forme arrondie se dessine au cœur des bourrasques. En s'approchant, les aventuriers constatent qu'il s'agit d'une grande hutte en peaux de bêtes tendues sur une armature de bois. De loin en loin, d'autres abris semblent maintenant émerger de la tourmente. Mais voilà qu'une créature indistincte sort à quatre pattes de la première hutte. La "bête" se dresse sur ses

pattes de derrière : elle fait plus de deux mètres de haut ! Un ours ? Non. La créature s'approche des personnages et c'est en fait un homme de haute taille vêtu d'une cape de fourrure. "Venez !" leur dit-il, en les invitant à entrer dans la cabane.

Le village de Troghen

Troghen est un village perdu dans les montagnes de Kalghari et situé à bonne distance de toute terre civilisée. Ses habitants sont des hommes frustes et peu amènes. Habités depuis des siècles à vivre dans des

conditions précaires et par un froid rigoureux, ils sont exceptionnellement grands et robustes. Les femmes sont pratiquement aussi fortes que les hommes et les enfants sont considérés comme des adultes à partir de 10 ans.

Le chef du village se nomme Rugurtz. C'est un grand gaillard barbu et taciturne, plus apte aux courses dans les montagnes qu'aux conversations mondaines. Il accueille les aventuriers parce que la loi de la montagne impose que l'on accorde l'hospitalité aux voyageurs égarés. Quoiqu'il en soit, il reste méfiant.

La veillée

La hutte dans laquelle pénètrent les aventuriers fait une vingtaine de mètres de diamètre. Au centre, un grand feu a été allumé et maintient une température agréable. Tous les habitants - hommes, femmes et enfants - du village de Troghen sont réunis pour le repas du soir. Aussi les voyageurs sont-ils accueillis par cinquante paires d'yeux qui les détaillent longuement en silence.

Rugurtz leur fait signe de se débarrasser de leurs pelisses et de s'asseoir près du feu. Une femme massive leur apporte alors à chacun une écuelle contenant quelques morceaux de viande baignant dans de l'huile d'ours.

Le silence persiste pendant tout

Ce module est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveaux 5 à 7. Les trois livres d'AD&D sont nécessaires pour le jouer, ainsi que le Fiend Folio.

Les montagnes barbares



CHAPITRE II

LA POURSUITE DANS LA NEIGE

L'expédition

Accompagnés par un Morgloboth plus taciturne que jamais, les aventuriers vont devoir poursuivre Miriel jusqu'à la montagne appelée le Géant de Pierre. Ce voyage est divisé en 7 étapes et doit être effectué à skis.

Au cours de ce périple, ils risquent de rencontrer quelques habitants hostiles des régions glacées. Pour chaque jour, le MD effectuera deux jets de dés à six faces (un pour le matin, un pour le soir). Sur un résultat de 6, il se reportera à la "Table de Rencontres" et lancera un dé à huit faces pour déterminer la nature précise de la rencontre. Pour connaître l'heure précise à laquelle elle a lieu, il peut utiliser 1d12. Ainsi, si une rencontre se produit le matin et si le résultat du d12 est 5 par exemple, cela signifiera "5 heures du matin" (l'après-midi, le même résultat indiquerait "17 heures").

le repas des aventuriers. Une fois qu'ils ont fini, leur hôte se lève. Il a revêtu une peau de bison des neiges et sa tête est coiffée du crâne de l'animal. Il parle d'une voix profonde et rauque : "Mon nom est Rugurtz. Je suis le chef de ce village. Soyez les bienvenus si vous venez en paix. Les chasseurs de Troghen (il montre l'assistance) ne vous feront aucun mal, si vous respectez nos usages. Mais, avant de vous laisser vous reposer, nous voulons savoir d'où vous venez et ce que vous avez fait de vos vies..."

Pendant que les joueurs racontent quelques-unes de leurs aventures, les villageois s'approchent d'eux pour mieux entendre ; les distractions sont rares par ici ! Parfois, ils échangent entre-eux quelques mots à voix basse et des rires bourrus fusent quand les personnages essayent "d'enjoliver" leurs exploits. Quoiqu'il en soit, les aventuriers sont bientôt pressés de questions.

Miriel

Pendant leur récit, les personnages remarquent une silhouette menue qui se tient dans l'ombre de Rugurtz. Au début, elle reste pelotonnée dans une grande couverture de fourrure qui la dissimule. Mais, peu à peu, il est possible de mieux la détailler.

C'est Miriel, la fille du chef, une jeune fille d'une quinzaine d'années aux yeux gris-transparent et à la longue chevelure imm-

culée. Son visage est d'une beauté à couper le souffle : un petit nez retroussé orné de taches de rousseur, une peau nacrée, le tout exprimant une douceur hors du commun. Manifestement, elle n'a rien de comparable avec les rudes femmes de Troghen ! Alors que les aventuriers parlent, elle ne cesse de fixer celui d'entre-eux dont le Charisme est le plus élevé. Parfois, elle essaye un sourire timide et semble fascinée par le bel étranger...

C'est alors que se lève une brute énorme : "Moi, Morgloboth, je ne tolère pas que l'on tente de séduire ma fiancée ! Lève-toi lâche (il s'adresse à l'aventurier que regardait Miriel) et vient répondre de ton insulte à l'arme à la main !" Les coutumes du village autorisant les combats singuliers, le feu est éteint et les adversaires doivent s'affronter au centre de la grande hutte.

Le duel

Morgloboth est un chasseur stupide et borné, mais il a un bon fond. Il s'est amouraché de Miriel qui lui a été promise par Rugurtz. Il se battra avec fureur en invoquant son adversaire.

Morgloboth (guerrier/ranger 3/3) : CA 7, pts de vie 39, Constitution 18, Force 18/80 (+2/+4), Alignement Loyal Neutre. Il est armé d'une massue (1-6).

Dès le premier sang, Miriel,

apparemment bouleversée, se lève précipitamment et sépare les combattants. Elle est en larmes et parle avec difficulté : "Fous que vous êtes ! Vous vous tueriez pour moi et je n'ai même pas droit à la parole ! Vous êtes tous des... des... des sauvages !" Sur ce, elle s'empare d'une pelisse et sort de la hutte en déclarant qu'elle va se coucher. Morgloboth regarde fixement la porte qui se referme, toute fureur disparue...

La disparition

Les aventuriers passent la nuit dans la grande hutte où les ont abandonnés les villageois. Au petit matin, ils sont réveillés par des cris : Miriel a disparu ! Morgloboth est persuadé qu'il s'agit encore d'un coup de ces "étrangers de malheur". Mais rapidement, on retrouve des traces de skis qui vont en direction du nord-est ; la fille du chef s'est enfuie...

Rugurtz, furieux, ordonne à Morgloboth de partir à sa recherche. Il fait comprendre à demi-mots que les personnages ont une part de responsabilité dans son malheur et qu'ils ont tout intérêt à l'accompagner.

Si les joueurs questionnent les villageois avant de partir, ils apprendront que Miriel n'est pas "vraiment" la fille du chef. Celui-ci l'a découverte, quand elle n'avait que six ans au pied du Géant de Pierre, une montagne maudite située à quelques jours de skis au nord-est (cf "L'histoire de Miriel" en annexe).

CHAPITRE I

LE DERNIER REFUGE

Perdus dans la tourmente

Le vent hurle sauvagement et des paquets de neige fouettent le visage des aventuriers alors qu'ils progressent péniblement dans la poudreuse qui leur monte jusqu'aux genoux. Le monde entier semble avoir viré au blanc. La tempête est d'une rage telle, qu'il est impossible même de voir alentour les sommets de la chaîne de Kal-

L'histoire de Miriel

Miriel est née dans une cité très ancienne construite au sommet du Géant de Pierre. Son peuple appartenait à une vieille race hautement civilisée qui consacrait son existence à l'étude des astres et à la méditation. Un jour, la cité fut attaquée par une horde de Trolls des Glaces et tous les habitants furent tués, à l'exception de Miriel. Agée de six ans à peine, elle parvint à s'enfuir avec son chien. Folle de terreur, elle erra trois jours dans la neige avant de sombrer dans un profond coma. Rugurtz la retrouva, blottie contre son animal favori qui avait succombé à la morsure du froid. Il la ramena au village et décida de l'adopter. Les épreuves qu'avait vécues Miriel la rendirent presque totalement amnésique, tout en provoquant chez elle une haine profonde de la violence sous toutes ses formes. En assistant au duel, la mémoire lui est revenue en partie. C'est pourquoi elle s'est enfuie en direction de la montagne de son enfance.

Bien qu'ils emportent un peu de nourriture, les aventuriers devront chasser. Dans ce cas, lancez 1d6 qui indique le nombre de tours (10 minutes) qui sont passés à découvrir une "proie" (attention : un résultat de 6 indique que les chasseurs sont bredouilles !). Relancez ensuite 1d6 pour connaître la nature de la proie en question :

1) un chamois, 2) des tourterelles des neiges, 3) un ours, 4) un lièvre des montagnes, 5) un renard, 6) un élan.

Un dernier jet de dé précise la distance à laquelle est aperçu le gibier :

1-2) portée courte, 3-4) portée moyenne, 5-6) portée longue. Le terme "portée" est relatif à l'arme de jet la plus puissante possédée par les chasseurs. Il est primordial que le MD prête une grande attention aux conditions du voyage. Il faut qu'il s'appuie à décrire la neige aveuglante sous le soleil, les montagnes majestueuses, le vent qui gémit en jouant avec les rochers, etc...

Note : l'aube se lève à 7 heures du matin et le crépuscule a lieu à 18 heures.

Le premier jour

Après avoir consacré un peu de temps à la préparation de l'expédition, les aventuriers doivent s'habituer à l'utilisation des skis. Pour pouvoir tenir raisonnablement bien sur les skis fabriqués par les chasseurs, il faut que chaque personnage réussisse 3 jets consécutifs sous sa Dextérité (1d20). Chaque jet

manqué signifie que le "skieur" est tombé, provoquant les rires des habitants de Troghen. Un 20 naturel indique de surcroît qu'il se blesse dans sa chute et prend 1-3 points de dégâts. Une fois paré, le groupe mené par Morgloboth prend la direction du nord-est. Le traces de Miriel sont nettement visibles. Au cours du premier jour, le soleil est resplendissant, mais le vent reste glacial. Attention : si les aventuriers ne pensent pas à se protéger les yeux, ils risquent de souffrir de "cécité des neiges" (le soleil réverbéré par la neige peut endommager les yeux jusqu'à rendre aveugle temporairement). Quand vient le soir, les personnages, fourbus, installent leur campement pour la nuit.

Le deuxième jour

Au réveil, les aventuriers, dont les membres sont encore douloureux, découvrent un ciel couvert et bas. Pendant la première partie de la journée, ils vont progresser dans une vallée encaissée s'élargissant progressivement. Au début de l'après-midi, ils constatent que les traces de Miriel passent près d'un pilier de pierre haut d'une quinzaine de mètres, dressé au milieu d'une petite vallée. Au sommet de ce pilier, on peut distinguer une forme humaine recroquevillée sous une légère couche de neige. C'est Tchatch, un ermite anachorète⁽¹⁾, qui médite dans les solitudes glacées des montagnes.

Tchatch est un bavard impénitent qui s'est imposé 30 jours de silence pour se punir des désastreuses conséquences de sa langue trop bien pendue. Lorsque les aventuriers passent près de sa colonne, il en est à son 29e jour de pénitence et commence à "craquer". S'ils lui adressent la parole, Tchatch les bombardera de sorts de *Silence*. Et si les personnages résistent à ces sorts et essaient de venir le chercher, il deviendra fou-furieux avant de les abreuver d'un discours délirant qui lui permettra de rattraper 29 jours de mutisme.

Note au MD : jouez Tchatch avec ferveur en parlant de tout et de n'importe quoi pendant dix bonnes minutes, sans prêter aucune attention à ce que disent vos joueurs...

Tchatch (clerc de niveau 5). CA 10, pts de vie 30, Dégâts 0 (il n'est pas armé). Sorts en tête : *Résistance au froid* (3X), *Silence sur 5m* (3X), *Manne*.

Le troisième jour

Le voyage devient plus difficile. La température a encore chuté et l'air charrie du grésil. En fin de journée, les aventuriers arrivent en vue d'une étrange construction prise par des glaces, qui s'élève au milieu d'un champ de ruines enneigées. Les traces de Miriel indiquent que la jeune fille est entrée dans ce bâtiment. Morgloboth, pour sa part, ne connaît pas l'endroit, mais son attitude trahit une

grande terreur superstitieuse. Il s'agit en fait des ruines d'un refuge que tenaient jadis des moines qui avaient fait vocation de secourir les voyageurs en détresse. Ce refuge fut attaqué, il y a longtemps, par des créatures maléfiques qui le rasèrent ne laissant subsister qu'un petit temple. Dans ce dernier, ils ont enfoncé le corps profané du fondateur de l'Ordre dans lequel ils ont implanté un esprit maléfique. Toutes les nuits, dix squelettes vêtus de robes de bure et portant des torches aux leurs fantomatiques, apparaissent aux abords du temple et attaquent les "sacrilèges" qui osent camper ici.

Les squelettes. CA 7, HD 1, 5 pts de vie, dommages 1-6.

LE TEMPLE (voir plan) :

- 1) Cette double porte** en bronze verti est ornée d'une ancienne inscription en commun disant "Si l'âme est pure, la vie est dure."
- 2) L'autel.** Situé au centre d'une pièce emplie de gravats et de cadavres d'animaux morts de froid, cet autel décoré de runes est en fait un sarcophage contenant la momie du fondateur de l'Ordre. Les traces indiquent que Miriel s'est recueillie devant ce sarcophage.

La momie (un moine décharné et particulièrement repoussant). CA 3, HD 6+3, 40 pts de vie, Dégâts 1-12, Attaques spéciales : *Peur*, *Paralysie* et *Maladie*.

3) Des salles vides (sacristies).

4) La chambre de l'abbé. Elle n'a pas été profanée et sa porte d'airain est défendue par un glyphe *Blessure Majeure* (2d8+1). A l'intérieur, il y a un lit en décomposition, un coffre tombant en poussière et de nombreux parchemins théosophiques⁽²⁾ mangés par la moisissure. Une petite émeraude (300 PO) est dissimulée sous une dalle cachée par les restes du lit.

Le quatrième jour

Alors que quelques flocons flottent dans l'air, les aventuriers arrivent en vue d'une caverne, apparemment habitée, vers laquelle les traces des skis de Miriel se dirigent et... ne repartent pas !

La grotte est habitée par Ardampir, un druide demi-elfe, qui vit là avec un couple de loups dont il s'est attiré l'amitié. Il a reçu la visite de Miriel qui lui a raconté son histoire, ajoutant qu'elle craignait d'être suivie par des gens de son village. Après quelques hésitations, Ardampir a pris fait et cause pour elle et lui a lancé, avant qu'elle ne s'en aille, un sort de *Passage sans traces*, effaçant les empreintes de ses skis sur un kilomètre. Le but d'Ardampir est de dissuader les voyageurs de continuer leur quête. Pour cela, il essaye de leur faire peur en leur racontant des légendes abracad-

brantes et n'hésite pas à faire usage de sa magie. Au cas où les choses tourneraient mal, il cesse toute attaque dès qu'un de ses loups est blessé.

Les loups. CA 7, HD 2+2, 14/15 pts de vie, Dégâts 2-5, Attaque spéciale : *Hurlerment*.

Ardampir (druide demi-elfe du 5e niveau). CA 5 (cuir + bouclier + ajustement dextérité), 45 points de vie.
Sorts en tête : N1/*Shillelagh*, *Aura Féérique*, *Language Animal* et *Passage sans Traces*. N2/*Charme Personne* ou *Mammifère*, *Distorsion du Bois* (idéal pour les skis 1) et *Métal Brûlant*. N3/*Arbre* et *Pyrotechnie*.

tre côté de leur domaine. Ils ne sont agressifs que si les aventuriers abiment les arbres, sinon, ils se contentent de leur faire peur et éventuellement de les aiguiller sur une fausse piste. Une fois la forêt traversée, les aventuriers vont devoir faire la preuve de leurs talents d'alpinistes pour suivre les traces de Miriel qui a gravi les rochers du sommet de la petite montagne. L'ascension se déroule en trois étapes, chacune nécessitant un jet sous la Dextérité (1d20). En cas de chute, le grimpeur malheureux prend 1d8 points de dommages (la neige amortit un peu les chocs).

Le sixième jour

Aujourd'hui, le temps est à la brume. Un peu avant le milieu

Les squelettes portent autour du cou des médaillons dorés (en fait, il s'agit de cuivre !). Si un aventurier touche à l'un d'entre-eux, 20 guerriers s'animent et défendent leurs possessions.



Les guerriers (des Huecuva, FF p.51). CA 3, HD 2, 16 pts de vie, Dégâts 1-6, Attaques spéciales : *Autopolymorphie* (3X par jour) et *Maladie*. Chaque niche dissimule 250 PO en bijoux divers. Attention, les Huecuva sont très rapides (9") et ils s'amuse à prendre l'apparence des "importuns" !

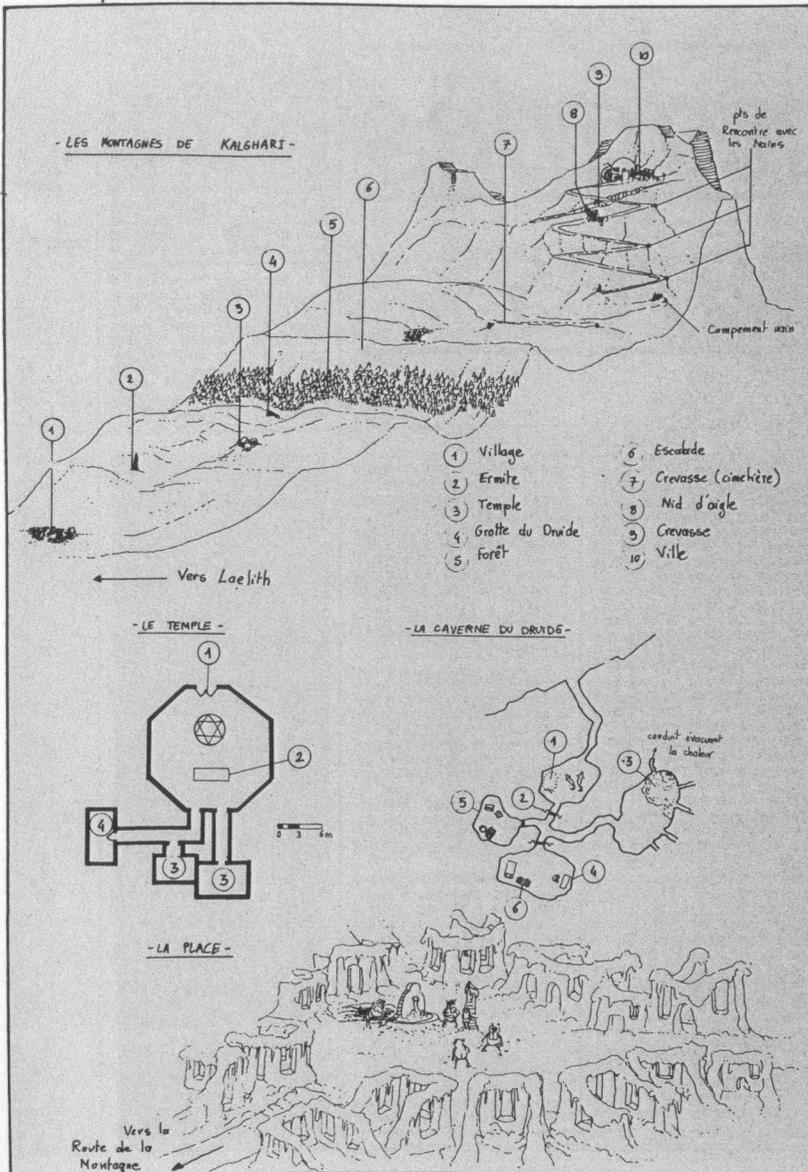
Le septième jour

Enfin une belle journée ensoleillée ! Le Géant de Pierre se présente sous la forme d'une montagne imposante qui se dresse au bout d'une petite plaine de neige immaculée. Arriver jusqu'au pied de la montagne prend toute la journée. En observant attentivement le Géant de Pierre, on peut cependant remarquer qu'un aigle de grande taille semble nicher près du sommet.

— CHAPITRE III —
LE GEANT DE PIERRE

Au pied de la montagne

Alors que les aventuriers installent leur campement pour la nuit, ils aperçoivent à quelques distances un groupe de cinq tentes montées autour d'un feu. Elles appartiennent aux dix nains dont les gnomes ont parlé. Ces nains sont dirigés par un vieux gaillard du nom de Drodain. Leur objectif est d'être les premiers à atteindre le sommet du Géant de Pierre en l'escaladant par la face nord, la plus difficile. Ils sont prétentieux et se considèrent comme des sportifs de haut niveau, ils ne témoignent aucune sympathie à l'égard des voyageurs, mais sont toujours prêts à se vanter de leurs exploits passés. **Note :** L'existence de ces nains est justifiée par un "gag". En effet, les aventuriers les rencontreront plusieurs fois avant d'arriver au sommet, alors qu'eux-mêmes emprunteront la route qui va jusqu'à la ville en ruines. Au fur et à mesure de



ces rencontres, les nains deviendront plus agressifs et finiront par abandonner l'escalade -dégouté par le peu de sportivité des voyageurs- à quelque distance du sommet...

L'ascension

En cherchant de nouvelles traces de Miriel, les aventuriers découvrent une route qui serpente à flanc de montagne et qui mène jusqu'à la cité perdue. En début de route, un menhir gravé de runes produit un effet spectaculaire sur Morgloboth. Ce dernier commence à trembler et parle de malédiction et de "montagne maudite". La route est abrupte et couverte de neige. Au bout de quelques heures, les personnages arrivent devant un grand porche de pierre décoré de sculptures étranges. Devant ce portail, un grand nid contenant trois gros œufs est installé. C'est celui d'un aigle géant qui passe à l'attaque dès que les aventuriers font mine de s'approcher de sa progéniture.

L'aigle. CA 7, HD 4, 25 pts de vie, Dégâts 1-6/1-6/2-12.

Une fois le combat contre l'aigle résolu, les aventuriers constatent que Morgloboth, ayant succombé à sa terreur, les a abandonnés. Il les attend au pied de la montagne...

Un peu plus loin sur la route de la montagne, les personnages se retrouvent devant un fragile pont de glace tendu au travers d'une crevasse de 30 pieds de large. Miriel, aidée par son faible poids, n'a eu aucun problème pour traverser comme l'attestent les traces qu'elle a laissées. Mais quiconque pesant plus de quarante kilos provoquera l'effondrement du pont.

Encore quelques efforts et bientôt les aventuriers arrivent à...

La cité pétrifiée

L'ancienne ville où a vécu Miriel est complètement dévastée. Les maisons en ruines sont recouvertes d'une épaisse pellicule de glace. A peine arrivée, la jeune fille a été faite prisonnière par les quatre derniers Trolls des Glaces qui vivent encore ici. Ils l'ont ligotée solidement à une colonne de pierre au centre de la place centrale de la cité (voir plan). Au moment précis où les aventuriers accèdent à cet endroit, ils s'apprennent à la torturer en lui versant de l'eau sur le corps...

Les Trolls des Glaces (FF p.90), CA 8, HD 2, 16 pts de vie, Dégâts 1-8/1-8, Défenses spéciales : *Régénération*, ne peuvent être touchés que par des armes magiques, insensibilité au froid.

Note : ces créatures se régénèrent de 2 points par round, lorsqu'elles se plongent dans l'eau.

L'antre des Trolls des Glaces est une petite caverne creusée dans le sol à côté de la fontaine.

Il contient quelques ossements, ainsi que des gemmes (3000 PO), 5000 PO, 2500 PA et 1500 PP.

Pour l'emporter sur les trolls, les aventuriers ont intérêt à les éloigner de la fontaine d'eau chaude qui coule sur le côté de la place. S'ils ne le font pas, les monstres l'utiliseront pour leur régénération.

Souvenirs du temps jadis

Une fois libérée, Miriel, grelottante, n'a qu'une hâte : retrouver la maison de ses parents ! Celle-ci existe encore, mais quand la jeune fille découvre les corps gelés de son père et de sa mère, elle éclate en sanglot, comprenant soudain que son enfance appartient au passé. Il faudra la tirer de force hors de la maison, car elle est bien décidée à se laisser mourir sur place. Seul l'aventurier sur lequel elle avait jeté son dévolu au village (ou un autre plus compréhensif) peut la convaincre de continuer à vivre. Peut-être est-ce là le début d'une idylle... Quoiqu'il en soit, Miriel refuse d'entendre parler du village et décide d'accompagner les aventuriers, cela risque de ne pas être facile à expliquer à cette grosse brute de Morgloboth. Peu importe, la jeune fille a bien gagné le droit de choisir sa vie...

Epilogue

Cette aventure ultra-linéaire a été conçue afin de proposer aux joueurs quelques situations typiques des scénarios montagnards. Vous pouvez, si vous le désirez, réutiliser certains de ses éléments (Table de Rencontre, PNJ, etc...) dans des aventures de votre cru. En tout cas, faites attention en la jouant à ne pas vous enrhumier !

Scénario
Denis Beck
& Jean Balczesak
Illustrations
Thierry Ségur
Plans
Stéphane Truffert

(1) Religieux contemplatif qui se retire dans la solitude.
(2) Relatif aux doctrines mystiques qui visent à la connaissance de Dieu par l'approfondissement de la vie intérieure et à l'action sur l'univers par des moyens surnaturels.

