



Glamor:
La Trilogie des Elus
Livre 1: Faux Dieux

Pour Glamor et
Glamor Wushu

COPYRIGHT - JONATHON EARL BOWSER - www.JonathonArt.com

URV

Avant Propos

On joue quoi?

- L'idée c'est de commencer simplement en disant qu'on est des gros bills avec des pouvoirs et tout ça?
- Mais non: les gens vont croire que c'est pourri comme jeu.
- Alors, on a qu'à dire qu'on a exploré toute une galaxie, et même deux si j'me rappelle bien?
- Ouais... mais Star Wars ça existe déjà.
- Hum hum... Que c'est un jeu de conspiration à triple détente et tout le bataclan?
- Ouais... Vampire ça te dit quelque chose?
- Ha... j'avais oublié... Bons alors on prend au début; dans le château Med fan, les orques, les elfes et tout et tout.
- Ouais... Le Seigneur des Anneaux...
- Ouais mais faut expliquer qu'au début on était des mecs de base, et qu'on est devenus super puissant.... Le rêve américain quoi.
- L'idée est bonne... mais on va passer pour des proaméricains.
- *\$^"&@!...Bon ben j'sais pas moi!!! On a cas commencé par la création de l'univers!!!
- Laquelle? la première ou la deuxième?
-☺

Notes de l'auteur

Cette édition spéciale voit le jour à l'occasion de la sortie du Chapitre 3 du livre 1 de la Trilogie des Elus. En recompilant mes sources et notes diverses pour écrire des scénarios exploitables à balancer sur le net, je me suis rendu compte que je ne maîtrisais plus du tout les règles originelles de Glamor.

(C'est vrai que ça fait 7 ans déjà qu'on a terminé cette partie de la campagne. Depuis une nouvelle campagne de Glamor: "La Trilogie des Sphères" à vu le jour et on a joué les 2 premiers chapitres avec les prémisses de 5Dmax, et le dernier avec un 5Dmax presque terminé. Mais rien avoir avec le 5Dmax que vous pouvez trouver sur notre site.)

Bref, je me suis rendu compte que c'était super compliqué de refaire tout ça avec des règles dont je ne me souvenais plus, surtout en ce qui concernait les PNJs. Ors, depuis, j'ai découvert un jeu qui a bouleversé ma conception du jeu de rôle, ou plutôt, qui était le jeu que j'ai toujours attendu: "Wushu, l'art ancien du jeu de rôle d'action" de Dan Byan. Une prise tête minimale avec les règles, un système de combat fantastique, une définition du personnage intuitive.

Donc, Après Glamor Wushu, je m'attelle donc à revoir un peut les deux Chapitres déjà en ligne à l'occasion de leur mise en PDF.

Fainéantise oblige, je me contenterais de donner toutes les caractéristiques à la fin de ce chapitre.

Contact: urvalfab@yahoo.fr



AVANT PROPOS.....	2
ON JOUE QUOI?.....	2
NOTES DE L'AUTEUR POUR LES NULS	2
LA TRILOGIE DES ELUS	4
<i>Avis important</i>	4
STRUCTURE DE LA CAMPAGNE	4
<i>Comment lire la Trilogie?</i>	4
<i>Conseils pour mener à bien la Campagne.....</i>	5
LIVRE 1 : FAUX DIEUX	6
CHAP 1: DE SOMBRES EPOQUES	6
1-1-1/ Meurtre à Lasak (Niv 1).....	7
1-1-2/ Les glaive d'Atan (Niv2).....	9
1-1-3) Pour sauver Chani (Niv3).....	12
1-1-4) La Panique à Atlan (Niv4).....	15
1-1-4) La Nécropole de Zaarwood (Niv5).....	18
FIN DU PREMIER CHAPITRE: REGLES OPTIONNELLES ET CLASSES AVANCEES.....	22
<i>Règle optionnelle : Attaquer et se défendre contre plusieurs adversaires à la fois.....</i>	22
<i>Main de Nieva (Classe avancée)</i>	22
<i>Maître des loups (Classe avancée).....</i>	23
POUR GLAMOR WUSHU.....	23
<i>Caractéristiques</i>	23
<i>Nouveaux Traits.....</i>	24

LA TRILOGIE DES ELUS

Avis important

CE QUI SUIT EST POUR LE MJ ET POUR LUI SEUL.

Bien sur, je n'est aucun moyen de vérifier que celui qui consultera ces lignes possède bien sa carte de MJ dûment agréé par le Secrétaire d'Etat au Jeu de rôle.

Je compte donc sur votre discernement et votre goût du jeu pour ne pas lire cette campagne si vous êtes un joueur. Cela enlèverais tout piment et tout le plaisir que vous auriez pu éprouver en la découvrant avec votre MJ.

Structure de la campagne

Comment lire la Trilogie?

La trilogie des Elus est comme son nom l'indique divisée en 3 livres.

Livre 1 : Faux Dieux.

Livre 2 : Gaia.

Livre 3 : Les Elus de Glamor.

Au début de chaque livre, vous trouverez un synopsis du Livre.

Chaque livre est divisé en 3 chapitres en fonction de l'objet général de l'aventure.

Au début de chaque chapitre, pareillement, vous trouverez un synopsis. A la fin de Chaque chapitre, vous trouverez les règles optionnelles, les classes avancées qui auront été utilisés dans ledit chapitre.

Chaque chapitre contient en moyenne 5 scénarii (parfois un peu plus, parfois un peu moins)

La campagne compte environs une cinquantaine de scénarii au total. Ce qui fait qu'un PJ qui aurait joué toute la campagne se retrouverai au niveau 50 (maintenant que vous connaissez les règles vous savez ce que cela implique)

Comme il a environ 50 scénarii, j'ai essayé de faire tenir chacun sur un maximum de 3 pages, avec plus ou moins de succès.

Les scénarii ne seront donc pas détaillés dans leurs moindres recoins. Ceci permettra par contre au MJ que vous êtes d'adapter les situations aux joueurs que vous avez. Bien que l'aspect général de la campagne vous paraîtra peut être « Dirigiste », il n'en est rien. Une grande marge de manœuvre est laissée à l'interprétation et aux initiatives personnelles du joueur et du MJ. Laissez les joueurs approfondir le background de leurs personnages et servez vous en. La seule chose importante est que Vous devez juste veiller en tant que MJ que le But du scénario est atteint. Les moyens, autre que ceux des scénarii fournis, que vous utiliserez pour y parvenir sont libres de droits ; en claire, vous avez toute latitude pour modifier, développer, ou même remplacer les scénarii s'ils ne vous plaisent pas.

Chaque scénario comprendra les informations suivantes :

- **But du scénario** : il s'agit de la condition essentielle pour que la campagne puisse être comprise et suivie par le joueur. Ce but prendra souvent la forme d'une information « au sens large » que les joueurs devront découvrir. Du moment que c'est OK, vous pouvez passer au scénario suivant. Libre à vous de rajouter des scénarios en relation si vous pensez pouvoir ainsi mieux faire comprendre à vos joueurs ce qui se passe.
- **Déroulement du scénario** : Synopsis décrivant les grandes lignes de l'action du scénario.
- **Les PNJs importants** : il s'agit des caractéristiques et mode de comportement des ces gens ou créatures que les PJ vont rencontrer (et dans quels conditions et lieux où ils vont les rencontrer). Si ses PNJs sont détenteurs d'information spécifiques, ce sera indiqué. Ces PNJ seront décrit comme « devant » faire telle ou telle chose. Mais vous avez toute latitude pour le fouiller et en faire un personnage récurant par exemple. (Lorsque j'ai fait jouer cette campagne, il est arrivé plus d'une fois que les Personnages s'intéressaient plus à un quelconque PNJ secondaire plutôt qu'au PNJ que j'avais préparé pour l'occasion). N'oubliez pas le plus important : le but du scénario doit être atteint. Le moyen pour l'atteindre que vous MJ, aurez choisi pour (ou à cause de) vos joueurs est secondaire.
- **Ce qu'il faut savoir sur** : Les descriptions de lieux ou d'organisation que les PJ rencontrerons
- **Personnages de remplacement possibles** : Les personnages peuvent mourir en cours d'aventure. Afin de permettre à un joueur dont le personnage est mort de pouvoir continuer à jouer, cette partie vous indiquera quelques PNJs susceptible de se joindre aux personnages et dans quelles situations ils le feront. Créez les avec le jouer au même niveau que le personnage de plus faible niveau dans la bande. Mais si un joueur voit là un occasion d'accéder à une sorte « d'immortalité », n'hésitez pas à ne pas le faire bénéficier de ses occasion faciles ; créez le de 2 niveaux de moins ou même de niveau 1 si le cœur vous en dit.

Conseils pour mener à bien la Campagne

La trilogie des Elus est prévue pour être jouée par 6 joueurs. Suivant les scénarios, il n'est pas utile que ses 6 joueurs soient tous là en même temps. Certains scénarii sont même prévus pour être joués avec 1 seul joueur. Libre à vous MJ, d'en ajouter si vous voulez développer tel ou tel aspect de la campagne ou d'un personnage. (Ceci est même chaudement recommandé ; j'ai moi-même fait jouer plus de scénarii dans cette campagne qu'il n'était prévu au départ)

N'hésitez pas à suivre les « instincts » des joueurs. Reprenez à votre compte les idées qu'ils ont eues. Non seulement les joueurs seront satisfaits de voir qu'ils n'étaient pas si loin de la vérité mais en plus vous y gagnerez en rôleplay et en (taux de) participation.

Au cours des tous premiers scénarii tentez de cerner le plus finement possible la psychologie et les intérêts des personnages que vos joueurs auront créés. Ceci vous permettra dans le courant de la campagne de les orienter au mieux vers leurs destins. (Lisez les synopsis de la campagne pour bien saisir ce que vous venez de lire)

N'hésitez pas à mettre en avant les aptitudes particulières des PNJ disposant de classes avancées. Cela élargira l'horizon de vos PNJ (et vous permettra peut être un petit scénario bonus : « - je Veux devenir un Guerrier de la Lumière! - Oui mais tu sais ça ne se passe pas comme ça il faut trouver un maître, s'en monter digne et suivre un enseignement et tout ça... »)

N'hésitez pas à mettre en avant la puissance relative des personnages de vos joueurs. Par exemple en les sortant de temps en temps de la campagne et les frotter à des mec de base. (Une remarque que j'ai souvent eu au cours de cette campagne c'est : « Ouais, bien sur on est 10 fois plus fort qu'un mec de base !... Ouais. Même 100 fois si tu veux ... mais le problème c'est qu'on a jamais à faire à un mec de base ! »).

Soyez vigilants vis-à-vis de la puissance relative des personnages. Les scénarii bonus, en solo, ou les entraînements peuvent faire qu'un scénario prévu pour être joué au niveau 20 soit joué par des personnages de niveau 25 (ce qui change tout). Adaptez les niveaux des adversaires de vos PJ en conséquence (suivant bien sur la dose de stress que vous voulez donner aux joueurs). En tout cas, un bon « Boss de fin de niveau » aura à peu près 2 niveaux en dessus des personnages, +1 niveau par personnage en face de lui au-delà du 1^{er} (expl 6 personnages niveau 12 => « Boss de fin de niveau » Niveau 12+2+5= 18). Les Lieutenants du « Boss » seront souvent de 1 ou 2 niveaux supérieurs aux PJ.

Synopsis de la Trilogie des Elus

Les personnages vont rencontrer leur destin
Héros qu'ils sont (ou vont devenir), ils seront impliqués dans une aventure à l'échelle divine.
Combattant les forces du mal qui désirent s'emparer de Glamor, Les personnages vont peu à peu découvrir le secret du peuplement de Glamor pour enfin comprendre que Les forces du mal sont en fait dirigées secrètement par un Faux Dieu.
Il découvriront également au fil de leurs aventures l'existence des Anciennes puissances et leur rôle au sein de la création.
Ils comprendront les différences entre les Dieux Aînés, les Anciennes Puissances et les Faux Dieux.
Les personnages partiront ensuite en quête de réponses sur la Planète originelle : Gaia.
Là, ils déjoueront une nouvelle fois les Forces du mal venues de la Dimension du Rêve, pour finalement découvrir que c'est Glamor Elle-même qui est la Première Planète et donc le siège des Anciennes puissances.
Revenus sur Glamor, Les Personnages seront confrontés à une nouvelle menace inconnue à ce jour : les Abominations.
C'est ainsi que dans leur quête, ils réaliseront pleinement leurs potentiels et se rendront finalement compte qu'il sont eux-mêmes les Anciennes puissances.

Livre 1 : Faux Dieux

Dans ce premier livre, les personnages aux prises avec le premier Duc de Kalador, les personnages déjoueront ses plans de conquêtes.

Ils perceront ensuite les secrets du peuplement de Glamor.

Embarqués dans une lutte à mort contre les forces du mal désireuses de conquérir Glamor.

Voyageant dans divers plans d'existences, ils apprendront finalement la différence entre un Dieu Aîné et un Faux Dieu, découvrant que celui qui tire les ficelles de tous ce chaos n'est autre que KOS, un dieu de l'ordre (un Faux Dieu de l'ordre pour être précis)

Normalement, les Personnages devraient finir ce livre au niveau 18 environ.

Chap 1: De Sombres Epoque

Ce premier chapitre sert en fait d'introduction et de mise en place de la campagne. Les personnages vont se rendre peu à peu compte que Glamor court un grand danger.

Le But de ce chapitre est d'impliquer les personnages en douceur dans la guerre terrible qui couve.

Ce premier chapitre vous permettra également MJ de ressentir la personnalité et les orientations personnelles des PJ pour pouvoir passer au chapitre suivant.

Il faut rappeler que la campagne de la trilogie des élus est centrée sur les Personnages des joueurs. Ce sont eux les Héros, et ILS peuvent vraiment faire quelque chose.

Il vous faudra MJ distinguer et mettre 1 personnage joueur en face de chacun de ces mots :

- LE / LA Guerrier (re) de la bande : Celui qui bourre dans le tas sans vraiment réfléchir. Qui vas au devant du danger, et qui compte avant tout sur sa science du combat pour régler les problèmes
: Le Guerrier c'est : _____
- LE / LA Magicien (ne) de la Bande : Celui (même s'il n'est pas verser dans la magie au début) aura un l'attitude la plus posée, la plus calme et la plus en retrait. Il ne faut pas que se soit le timides de la bande mais plutôt celui qui agit ainsi pour « garder ses secrets » ou « garder des forces pour le vrai conflit ». Bref : le Sage
: Le magicien c'est : _____
- LE / LA Filou de la bande : Celui qui se montre le plus... ben... Filou quoi. Ce peut être un barde, un voleur etc...
Le Filou c'est : _____
- LE / LA Stratège de la bande : Celui qui aime bien prendre des initiatives (à tord ou à raison) au nom de la bande, qui dit des trucs comme « toi tu fais ça et toi tu fais ça... attention de ne surtout pas faire ça hein ! ». Il peut indifféremment être combattant ou pas. Ce qui compte c'est son attitude
Le Stratège c'est : _____
- LE / LA ingénue ou insouciant (e) de la bande : Celui qui suit les autre, qui fait des bêtises ou qui ne mesure pas bien le danger
L'insouciant c'est : _____
- LE / LA Cerveau de la bande : Celui qui met dans le mille. Celui qui réfléchit beaucoup ou qui incite à la réflexion.
Le Cerveau c'est : _____

Bien sur, vous allez me dire tous les PJ sont un peu tout cela à la fois (ou rien de tout ça à la fois). Mais il vous appartient à vous MJ d'avoir un jugement sur la chose, et de pouvoir faire un classement entre les différents personnages dans chacun de ses critères. D'autre part, ne vous arrêtez pas aux mots. Quand l'emploie par exemple le terme « Le Guerrier de la bande », cela désigne plus une attitude que la science des armes ; Il peut très bien être un magicien à boule de feu.

Plus tard dans la campagne, cette dénomination vous servira pour savoir qui aura tel ou tel destin. Se sera indiqué par une phrase du genre « Le magicien de la bande se fait contacter par un représentant de l'organisation X » etc...

1-1-1/ Meurtre à Lasak (Niv 1)

But

- Faire se rencontrer les personnages
- Leur faire rencontrer Miles Dugard
- Déjouer le complot d'Olivier
- Amouraché l'un des Pj à Chani
- Se faire un Ennemi du duc de Nieva

Déroulement du scénario

1^{er} Mois de l'été.

Les Pjs sont tous originaires de la contrée de Lasak, une baronnie à l'est des Monts Atan.

Quel que soit leur race, ils sont soit parent soit une connaissance d'un des représentant du pouvoir sur place, que se soit à la cour du baron ou parmi les membres du conseil de la Baronnie.

La mort du Baron

- Le Baron Jourdain De Lasak vient de mourir sans héritier mâle.
- Sa fille Chani ne s'est pas encore mariée, et la loi veut qu'une femme ne puisse porter le titre.
- Etant un ancien chevalier d'Atan et ami du commandeur Miles Dugard, ce dernier est venu en Dragon sur place pour assister aux obsèques du baron.
- Les héritiers potentiels ne manquent pas, chaque membre de la cour ou les conseillés baronniaux joue des coudes pour être en bonne place
- Tous comptent sur la présence de Miles pour que ce dernier désigne un successeur
- Tous sauf Olivier. Ce dernier, membre de la cour est en fait le fils bâtard du baron
- Le Duc de Nieva est là également. Il tente d'influencer la décision de Miles vers Olivier.
- Miles découvre que le Baron est mort dans des conditions mystérieuses. Il laisse une semaine aux membres du conseil pour découvrir le fin mot de l'histoire et pour désigner un successeur.
- Les Personnages sont investis par le conseil de mener l'enquête

Résoudre cette affaire :

- Pour toute la durée de l'enquête, Chani accompagne les personnages. Elle tient à savoir qui à tuer son père. Il est important que les Pjs s'attachent à elle. Si les Pjs piétinent dans leur enquête, elle peut être celle qui aura l'idée lumineuse qui les aidera à débloquer la situation.
- L'alchimiste du château, après une nuit d'expériences découvre l'origine du poison. Il s'agit de la sève d'une plante rarissime. Cette plante ne se trouve selon l'alchimiste qu'à la frontière avec l'Empire de Vahall.
- Seuls 4 personnes ont eu récemment l'occasion de se rendre dans cette région ses dernières semaines : Duhlway le capitaine de la garde, partis inspecter les frontières il y a 1 semaine ; Arthur Drug, l'alchimiste lui-même qui s'est rendu dans ces terres il y a 2 jours ; Robert Jurot Le cuisinier du palais, qui est partis au sud il y a 2 semaines en quête d'épices pour ses bons petits plats ; Balin Tue Pierre, le conseiller nain qui revient tout juste des mines frontalières ;. Les Pj peuvent apprendre tout ça en questionnant le personnel du baron, à divers échelons.
- Durant toute leur enquête, les Pj se sentiront surveillés. Ils échapperont même de justesse à quelques accidents malencontreux.
- Duhlway : C'est pas lui : le capitaine est un fidèle parmi les fidèles du baron. Il n'a aucun intérêt dans ce meurtre. De plus il ne s'y connaît absolument pas en herboristerie
- Arthur Drug : C'est pas lui. Il s'y connaît bien en herboristerie, il a les compétences pour préparer le poison, mais pourquoi aurait il été chercher dans le sud un poison alors qu'il possède tous les poisons qu'il lui faut sur place. D'un autre côté, lui à un mobile. Depuis quelque temps, le baron se plaignait de douleurs au bras que l'alchimiste n'arrivait pas à guérir. Le baron aurait menacé de le renvoyer. De plus c'est lui qui à diagnostiquer la présence de ce poison : une bonne fausse piste pour les PJS mais c'est vraiment pas lui.
- Robert Jurot : Il s'y connaît en plantes, il a l'opportunité de glisser le poison dans la nourriture du duc mais il est disculpé par l'alchimiste qui déclare que la plante en question ne peut garder ses propriétés plus d'une semaine.
- Balin Tue Pierre : De notoriété publique, il s'entendait assez mal avec le baron sur les questions « Naines ». Lui non plus n'a pas les compétences en herboristerie mais il peut faire appel à un des homme qui en a. Pourtant, ce n'est pas lui bien que tout porte à le croire. En effet, au bout du deuxième jour d'enquête, et après s'être fait interroger par les PJ, on le retrouve suicidé, un e lettre d'aveux dans la main. Seul problème, Balin ne savait pas écrire.
- En fait, c'est l'enquête sur ces accidents et le suicide de Balin qui pourra leur mettre la puce à l'oreille. En effet, lors de leurs accidents, plusieurs témoins pourront dire avoir vu s'en aller à grands pas une personne correspondant au signalement d'Olivier.

- Interroger sur le sujet, ce dernier nie en bloque.
- Par contre, le suicide de Balin laisse circonspect. Des traces de poudre noire provenant de la réserve de charbon, oriente les recherches dans cette direction. En fouillant la réserve, les Pjs peuvent trouver un passage secret qui mène aux appartements du Baron, des Conseillés et d'Olivier.
- Apparemment, aucun des conseillés n'est au courant de l'existence de ce passage secret.
- C'est dans les appartements d'Olivier que les personnages pourront retrouver des traces de la poudre de charbon. Mi devant le fait accompli, Olivier nie encore. Seule une fouille en règle de ses quartiers révélera la présence de la plante en question.
- Démasqué, Olivier tente de s'enfuir, en se battant s'il le faut.
- Si les Pjs ne l'arrêtent pas, il sera abattu par un homme de la garde du Duc de Nieva
- L'affaire du meurtre étant réglée, il ne reste plus au conseil qu'à désigner l'un d'entre eux pour devenir Baron. Se sera Duhlvay qui sera désigné finalement et après de longues tractations. Et contre l'avis du Duc de Nieva qui de toute façon n'a pas son mot à dire dans l'affaire.

Encore des questions

- Restent encore des questions non soulevées. D'avis commun, Olivier était trop peureux et idiot pour tenter un tel acte. Les soupçons des PJs peuvent légitimement se tourner vers le Duc de Nieva eu égard à son attitude pour « pousser » Olivier.
- Même mis au courant des soupçons des PJs, Le nouveau baron n'ose intervenir. On ne s'attaque pas à un Duc sur la foi de soupçons.
- Même harcelé, le Duc ne lâche rien. Au besoin, un (ou une douzaine) de ses gardes écartent « gentiment » le Pjs.
- Les personnages auront quand même l'emmerder.

Fin

- Miles est de retour, prend connaissance de l'affaire et donne son accord.
- Il félicite les PJs pour leur rôle et leur efficacité et les invite à venir le voir au Fort Atan quand ils le veulent

Les Prj Importants

Miles Dugard : Guerrier N15, Chevalier D'ATAN N 20.

Avenant et chaleureux, il peut apprendre aux personnages la légende D'ATAN et ce qu'est un Guerrier d'Atan.

Le Duc de Nieva : Guerrier N 5, Gens du commun « cérébral » N 10

Sombre, distant et prétentieux, il a l'art et la manière d'énervier les personnages. Il ne lâche RIEN

Les Gardes du Duc : Guerriers N2

Violents et se conduisant comme en terre conquise, ils ne reçoivent d'ordres que du Duc

Les conseillés : variable N 4

Duhlvay : Guerrier N5, Larron N5

Brave gars. Il est une peu limite niveau intelligence. Il est probable que le conseil l'a élu pour pouvoir mieux le manipuler

Arthur Drug : Alchimiste N3

Compétent mais un peu dans la lune ; genre savant fou.

Chani : Druidesse N1 (pas de sorts utiles pour cette enquête)

Charmante, agréable, belle, elle est d'une douceur à fendre l'âme. On ne peut que tomber amoureux.

Ce qu'il faut savoir sur :

La baronnie de Lasak

Située au sud Est de Kalador, cette province subit depuis des lustres les assauts de l'empire de Vahall. Ici plus qu'ailleurs, la collaboration interracial est primordiale. C'est pourquoi, chaque race présente dans la région ont un siège au conseil de la baronnie.

C'est une province riche qui tire sa richesse des exploitations minières (fer, nickel, cuivre) et de l'exploitation du bois du couchant, cette partie de la forêt d'Emeraude située à l'est des Monts Atan. La contrée est verdoyante et agréable même en hivers, le climat même neigeux reste doux. Les légendes disent que Atan serait originaire de cette région.

Nieva

Capitale du royaume, Nieva est également un Duché administré par le Duc de Nieva qui cumule ainsi les fonctions de duc et de gouverneur de la région centrale de Kalador. De part son poste, le duc n'en répond que devant le Roi. C'est vraiment un gros, un très gros morceau. Les Pjs doivent comprendre qu'il est vain de s'attaquer à lui.

Les Guerriers d'Atan

Les chevaliers d'Atan est en fait une sorte de paladin d'un genre un peu particulier. Ils ne vénèrent pas un dieu mais l'incarnation d'un dieu. Le Personnage d'ATAN est un dieu un peu particulier qui n'offre pas de pouvoirs particuliers à ses fidèles. Il est dit qu'il se réincarne régulièrement afin de guider l'humanité sur le chemin de son destin. Les Chevalier d'Atan sont sur Glamor ses seuls serviteurs. Ils vivent tous au Fort Atan dans les monts du même. Ils préparent son retour et seront une garde d'honneur lors de son avènement prochain. Ils sont également les gardiens de son armure. Un artefact magique que seul Atan peut porter. Revêtir cette armure est le test ultime à tout prétendant au titre d'Atan. De fait, au cours des ages, plusieurs grands héros ont clamé être la réincarnation d'Atan. Le test de l'armure est infallible. Les Chevalier d'Atan parcourent donc régulièrement le monde à la recherche d'un éventuel Atan. Ils enquêtent également sur les divers « Atan » autoproclamés afin de déterminer si oui ou non c'est bien lui. S'ils pensent en avoir trouver un il le conduisent au fort et lui font passer le test de l'armure.

A Kalador, les Chevalier d'Atan ont un réel pouvoir politique bien qu'il répugnent à s'en servir, tout le monde reconnaît leur autorité et seul le roi a pouvoir sur eux.

Personnages de remplacement

- Le jeune aide cuisinier du palais, Amoureux en secret de Chani, tient à venger le père de cette dernière et propose son aide aux Pjs
- Chani elle-même peut devenir une Pj (il faudra alors modifier légèrement les scénarios suivants et avoir un léger contrôle du personnage pour garder la trame de l'histoire)

1-1-2/ Les glaive d'Atan (Niv2)

But

- Le Stratège trouve les Glaives d'Atan
- Chani doit survivre

Déroulement du scénario

Le Duc de Nieva En veut beaucoup aux Pjs. Ces derniers ont éjecter son poulain, pire, ils ont des soupçons sur lui. Bien entendu, sa vengeance sera terrible. Il décide donc de rester quelque temps après le départ de Miles. Comme vous l'avez deviné, c'est un grand méchant. Son but était de mettre Olivier sur le trône de la Baronnie pour que ce dernier, devenant alors tuteur de Chani, lui accorde la main de cette dernière. Chose que l'ancien baron avait toujours refusé, Chani détestant ouvertement le Duc malgré les nombreux cadeaux que ce dernier lui offre en gage de son amour.

Il ne perd pas espoir car Duhlvay est il le sait un pantin dans les mains du conseil baronnial. De part sa position, il sait qu'il pourra influencer le conseil pour que ce dernier influence Duhlvay sur ce problème. Mais pour l'instant, son objectif principal est l'élimination des PJ. D'autant qu'il semblerait que Chani se soit amouraché de l'un d'eux.

Il connaît l'existence à quelques jours dans le Sud - Ouest, aux abords immédiats des monts Atan, de ruines d'un ancien fortin Nain. La population des environs les considère comme hantées et gardent respectueusement ses distances. Un plan machiavélique germe dans son esprit dérangé. Usant de son influence auprès du conseil, il enverra les Pj fouiller ces ruines en quête d'un trésor illusoire. Auparavant, il aura dépêcher sur place une bande d'assains, et les personnages auront été tués par de « monstres ».

Votre mission, si vous l'acceptez...

- Une semaine après le départ de Miles, le Conseil, présidé pour la première fois par Duhlvay se tient au château de Lasak. Les Pjs y sont conviés.
- Au cours de la séance ils délibèrent sur divers sujets allant des impôts aux problèmes de sécheresse, pour finir par conclure sur le manque d'argent disponible à la baronnie pour permettre les restructurations proposées par Duhlvay.
- L'un des conseillers, Un vieux chevalier du nom de Ducan De Lionn, dit connaître l'existence de ruines naines vieilles de 5 siècles situées à quelques jours au Sud Ouest. Il paraît que de ces ruines que les paysans disent hantées, recèleraient encore quelques richesses.
- La permission de les explorer est demandée au nouveau conseiller Nain Frolinn le Fort qui accepte si 10% de ce qui est trouvé est redistribué à son peuple. Il informe en outre que selon les légendes de son peuple, les nains ont quitté ce fortin (qui se nome Karak Mitral) uniquement parce que la veine de Mithrill qu'ils y exploitait était tarie. Nulle question selon lui de monstres ou autres horreurs des profondeurs. Par contre, le départ coïncidait avec une invasion Vahall. Et la plupart des partants furent massacrés par cette armée avant d'être repoussée par les forces Baroniales et Royales réunies. Frolinn donne une carte de du fortin et d'une partie des mines aux personnages.
- Les Pjs sont chargées de cette quête. Ils pourront garder 10% de ce qu'ils trouveront. Ils seront accompagnés pour l'occasion de 3 chariots conduits chacun par 2 soldats du château.
- *Les Pjs peuvent arguer que les Nains n'ont sûrement rien laissé. Faites alors intervenir Frolinn qui expliquera que le départ coïncidait avec une invasion Vahall et que de ce fait, le départ, bien que préparé fut un peu précipité. Il est sûr que, connaissant son peuple, la plupart avaient caché des objets de valeurs en pensant*

pouvoir revenir les prendre. Comme 70% des nains qui ont quitter cet Karak Mitral furent massacrés...

Sur le chemin de la route

- Rien de particulier ; le voyage en chariot dure 6 jours. Vous pouvez si vous le voulez improviser des rencontres particulières
- Au bout du 3^{ème} jour, les personnages remarquent au loin derrière eux un nuage de fumée, causé probablement par la course d'un cheval.
- Il s'agit de Chani : Elle leur explique qu'il était hors de question qu'elle reste au château d'autant que dès leur départ, le Duc à recommencer à lui pomper l'air. Il lui fait peur, elle demande la protection des PJs, et plus particulièrement de son « amoureux ». *Note : Ce n'est pas une femme de terrain. Elle est plus habituée aux faste d'une cour baronniale qu'a des escapades en pleine forêt...Mais ne la rendez pas trop pénible pour les Pjs qui pourraient alors la rejeter ; au besoin, considérez que tout compte fait, elle s'adapte bien. Mais il serait mieux que l'un des Pjs soit à ses petits soins ; si possible son « amoureux ».*

Karak Mitral

- Les Pjs arrivent donc en début de soirée à Karak Mitral. Il serait plus prudent de ne pas commencer l'exploration maintenant, mais les personnages font ce qu'ils veulent. En tout cas, les Gardes du château, étant tous de basse extraction, sont fondamentalement superstitieux et donne foi aux histoires de sorcières qui enlèvent les petits enfants, et autre monstres de profondeurs qui courent sur le site. Eux n'entreront pas de nuit un point c'est tout. Et d'ailleurs, si on pouvait monter le campement à bonne distance du fortin se serait encore mieux.
- Que se soit durant la nuit ou au matin, en s'approchant de l'entrée du fortin, un personnage vigilant peut avoir une drôle d'impression. Impression confirmée si se même personnage se met à fouiller les alentours : des traces de lutte et un peu de sang sont découvertes à quelques mètres à l'ouest de l'entrée. Si les gardes assistent à la découverte ou si on leur en parle, ils deviennent blanc comme du linge et se regroupent dos à dos instinctivement en regardant de tous côtés.
- A partir de là, considérez un donjon standard, peuplé surtout d'orques et de quelques trolls. Mais insistez surtout sur le fait que les créatures sont sur le qui vive.
- 20 minutes d'exploration suffissent à trouver le premier cadavre à moitié dévoré. Il s'agit d'un elfe noir habillé en cuir sombre. Il était armé d'un cimenterre. Un jet en guerrier ou forestier Moyen permet de conclure qu'il s'est fait attaquer par plus de 10 adversaires. Un jet en Filou malaisé, permet à un personnage qui inspecte le corps de remarquer un tatouage sur l'avant bras gauche du mort, désignant ce dernier comme membre d'une confrérie d'assassins de Kenzen
- Les niveaux supérieurs du fortin n'ont rien de particulier sinon qu'il est peuplé d'orques et de gobelins (environ 20 au total). De loin en loin, les personnages peuvent découvrir de nouveaux cadavres (de races indifférentes (harads, elfes noirs et orques ou gobelins)). Les cadavres non gobelinoïdes ont tous ce même tatouage évoqué précédemment.
- Se sont les niveaux inférieurs (au départ de la mine) qui offre aux Pjs le plus de tension en effet, il est peuplé non seulement d'orques (20 au total) mais également de troll des montagnes (5). Des éboulis ont également mis à jours des salles non indiquées sur le plan des Pjs. Ces dernières sont vides mais semblent avoir été des sortes d'entrepôts ; probablement pillées par les orques. Faites mourir deux ou trois des gardes pour maintenir la pression chez les Pjs.
- Au bout d'un moment de recherche dans les mines, les personnages perçoivent une grande agitation chez les orques. En s'approchant prudemment, ils peuvent voir que ces derniers (une dizaine d'orques et 1 troll) sont en train de tenter de défoncer une porte à l'aide d'un bélier. D'ailleurs, au moment de leur arrivée, la porte cède. Les orques et le troll s'engouffrent dans l'ouverture dans un clameur guerrière. En réponse, les personnages entendent à l'intérieur quelqu'un gueuler « Pour la guilde et le contrat ». Un jet Moyen en filou permet de savoir que c'est un cri de guerre courant dans les guildes d'assassins.
- Les Pjs peuvent décider d'aider le malheureux (qui logiquement va se faire déraciner) ou attendre que ça se calme.
- S'il décide de l'aider, 2 gardes meurent mais ils sauvent la vie à l'individu et ce dernier pour les remercier leur avouera que la guilde les a envoyer exécuter un contrat qui consistait à liquider les Pjs ; ils sont tombés sur un os. Il ne sait pas qui a commandité l'assassinat (seul les hauts responsables de la guilde de Kenzen le savent). Il ne retournera pas à la guilde... car il n'a pas exécuté le contrat ; Il jure de ficher la paix aux Pjs, il n'a qu'une parole.
- Si les Pjs ne l'aident pas, ils découvrent sur lui une lettre de commande de la guilde de Kenzen relative à cette affaire.
- Les Pjs peuvent enfin trouver la salle où les orques entreposent les choses de valeurs qu'il s'ont trouver. Il leur faudra d'abord liquider les 2 gardes orques qui sont là. Ils y découvrent un total de 10 000 PO en pièces et objets de valeur (pas d'objets magiques), de quoi largement renflouer les caisses de Lasak. (et 1 000 PO pour les Pjs sont largement suffisant aux PJ pour couvrir leurs dépenses pendant 1 an) (*considérez globalement que 1 PO vaut 500 Francs actuels*) (*ce qui leur fait 500 000 francs*)
- Sur ces entrefaites, Le chef des Orques arrive avec 5 orques et 1 troll pour corriger les pilliers

- Ce dernier porte sur lui (en guise de décoration, une épée courte et une dague de très belle qualité (valeur environ 1000 PO à vue de nez.) Un magicien peut détecter qu'elles sont magiques et la lecture des runes inscrites indique clairement qu'il s'agit là des glaives d'Atan. IL EST IMPORTANT que le Stratège se sente attiré par ces glaives et que se soit lui qui les porte (sinon, vous n'avez qu'à changer le nom du stratège car à partir de maintenant, ce dernier sera considéré dans les scénarii suivants comme en étant le porteur)

Retour à Lasak

- De retour à Lasak, le Pjs sont félicités
- Le duc semble surpris de les voir là et bien vivant (mais il ne lâche rien).
- Les Pjs gagnent leurs récompenses et peuvent garder les armes trouvées
- L'alchimiste remarque les glaives. Et il en informe ouvertement tout le monde que ce sont les légendaires Glaives d'Atan.
- Discussion du conseil sur la démarche à suivre ; les Pjs sont chargés de se rendre au Fort Atan pour remettre les glaives à Miles ; un pigeon voyageur est envoyé pour le prévenir.

Les Pnj Importants

- Les Orques : Niveau 1 : Att 27, Def 25 avec leur armure, armes cimenterre : +7 ; Force 40 ; PV 28
Guerrier auto : Moyen, 10/20 malaisé, 5/20 difficile
- Le chef orque : Niveau 5 : Att 48, Def 35 avec son armure, Cimenterre +8 ; Force 50 ; PV 61
Guerrier auto : Moyen, 10/20 malaisé, 5/20 difficile ; Filou : auto : Aisé, 10/20 Moyen, 5/20 Malaisé.
- Trolls des montagnes : Niveau 5 Att 48, Def 30, Massue +10 ; force 60 ; PV 70
Connerie Troll : Auto : Malaisé, 10/20 Difficile, 5/20 : Très difficile. C'est vraiment très con un troll.
- Les assassins : Niveau 2 : Att 36, Def, 32, Dagues : +4, épées larges +7, Force 45 ; PV 40
Filou : Auto : Moyen, 10/20 Malaisé, 5/20 Difficile.
- Les gardes de Lasak : Niveau 1 : Att 28, Def 27, Epées larges +7, Arcs : 25 deg, Force 35 ; PV 33
Guerrier : Auto : Aisé, 10/20 : Moyen, 5/20 : Malaisé

Ce qu'il faut savoir sur :

La contrée que parcourt les personnages

La province Lasak est globalement inhabitée, Les personnages suivent un paysage monotone de basses collines, de petits bois et de prairies herbeuses pour ne rencontrer que 2 villages de faible importance, peuplés au maximum de d'une vingtaine de fermiers ou de bûcherons. Ces villages n'ont pas d'auberges mais les Pjs peuvent s'y ravitailler ou dormir chez l'habitant (le plus souvent dans la grange).

Karak Mitral

Si les Pjs se demandent comment les glaives d'Atan se retrouvent au cou d'un troll, c'est simplement que Atan s'est retiré là à la fin de sa vie. Plusieurs expéditions de chevalier d'Atan ont exploré les lieux au fil des siècles sans jamais rien trouver. Les divers chutes de pierres qui ont mis à jour des nouvelles salles dans le complexe minier ont permis aux orques de les trouver.

Les Glaives d'Atan

Il s'agit d'une épée courte et d'une dague magique. Elles sont de la même facture et le travail nain se reconnaît dans ces ouvrages. La garde et le pommeau sont en or sertis de pierres précieuses, la lame est en Mithrill garnie de runes Elles ne possèdent leurs pouvoirs que si elles sont aux mains du même homme.

- Le pommeau des 2 armes chauffe légèrement quand une créature gobelinoïde se trouve à moins de 30m
- Elles s'enflamment au combat
- En combat, elle ajoutent un bonus de + 15 à l'ATT du porteur et lui donnent une attaque supplémentaire
- Les dégâts des 2 armes sont de +15 et +20 contre les créatures gobelinoïdes
- Une fois par jour, chacune des 2 armes peut si elle touche une cible, « exploser » à l'intérieur de cette dernière, causant un surplus de dégâts de 20 points, ou tuant net une créature gobelinoïde
- Le porteur est immunisé aux feux non magiques, et les feux magiques ne lui font que la moitié des dégâts.

Les autres objets magiques trouvés dans les mines

Que se soit sur des orques (qui les utilisent) ou dans la salle du trésor, les personnages peuvent trouver divers objets magiques ; souvent à la taille des nains. Pas de parchemins ou de livre de sorts ou de baguettes magiques etc...Surtout des armes ou armures d'un bonus de +10 au total. A répartir pour une arme entre l'ATT et les dégâts ; pour une armure (naine) +10 par rapport à la protection normale.

Personnages de remplacement

- Le jeune aide cuisinier du palais, Amoureux en secret de Chani, l'a suivie.
- Un Nain peut avoir été envoyé par Frolinn pour suivre les personnages et veiller au respect du contrat

1-1-3) Pour sauver Chani (Ni3)

But

- Chani est enlevée
- Les personnages se lancent à la poursuite de ses kidnappeurs
- S'enfuir de la prison du Duc
- Récupérer la dague (ou l'épée courte) d'Atan
- Logan ne meurt pas

Déroulement du scénario

2^{ème} mois de l'été

Les personnages sont donc en route pour le fort Atan.

En fait cela n'est pas important. Les Pjs peuvent très bien après avoir piller Karak Mitral décider de ne pas rentrer et de garder tous le magot pour eux. Dans ce cas là, ils sont de toute façon sur une route quelconque. Pour le réalisme de l'histoire, on considèrera que Chani, en passant par un village donne un message à un paysan, adressé à Duhlway, expliquant que tout vas bien et qu'elle à décider de parcourir le monde avec « Son amoureux ».

Donc que les personnages soient en route pour le Fort Atan ou en route tout court, n'a pas d'importance

En ce qui me concerne, quand j'ai fait jouer la campagne, les personnages ont décidé d'eux même d'aller directement au fort Atan pour rendre les glaives, sans repasser par Lasak.

Il va de soit que le Duc est très insatisfait de la performance des assassins.

Il en veut toujours autant aux personnages (sinon plus). Plus que jamais, il veut leur mort, et en plus, il pourrait aussi s'approprier les Glaives d'Atan et pourquoi pas s'approprier Chani qui de toute façon, bon gré, mal gré lui est destinée.

Il quitte donc Lasak précipitamment avec toute sa garde, arguant que désormais la situation est stable dans la province, ils n'ont plus besoins de ses services : rencontre avec quelques bandits de grand chemin

Cadre général

- Dans le cas où les Personnages partent du château de Lasak ils ont le choix
- Passer par la route principale, qui remonte vers le nord pour redescendre : Le chemin le plus sûr et le plus praticable : 2 semaines de route en croisant plusieurs villages de moyenne à grosse importance où ils pourront se ravitailler. Quelques Bandits de grand chemin peuvent leur poser quelques problèmes
- Passer par les sentiers et chemins secondaires, puis à travers brousse en allant directement vers l'Ouest, longer Emeraude puis piquer dedans vers le fort : c'est le chemin le plus rapide (1 semaine et demie) mais au combien plus dangereux. Loups, Orques, Bandits de tout poils peuplent la région.

Cadre particulier

- Durant les premiers jours, tout se passe bien (sauf si vous MJ en décidez autrement)
- Lors d'un campement à la belle étoile (quelque soit le chemin emprunté, ils seront à un moment donné en trains de camper à la belle étoile), l'attaque survient. Les attaquants sont en surnombre : 2 par Pj. Il fait nuit noire. L'objectif des assaillants est double : 1) Molester et enlever Chani : ILS DOIVENT réussir ; 2) Récupérer les Glaives d'Atan : ILS DOIVENT réussir à en voler au moins 1. à vous MJ de vous débrouiller pour ça.
- Les assaillants ont l'air de divers bandits, mais il n'en est rien. Les personnages en auront sûrement neutraliser au moins 1. Le faire parler ou le fouiller, ou même enlever son masque montre clairement qu'il s'agit des gardes du Duc.
- Ces derniers, ayant accomplis leurs 2 missions, partent au triple galop, direction plein Nord.
- Suivant leur piste, (par pistage, interrogation des gens de villages traversés Etc...), les personnages arrivent bientôt dans le fief du Duc : Nieva

Nieva

- Suivant le retard que les Pjs ont pris sur les voleurs, ils mettront entre 7 et 10 jours pour arriver à Nieva
- Suivant le même retard, les Pjs arrivent sur les talons des Voleurs, ou bien après.
- Si les Pjs arrivent bien après les Voleurs, ils remarquent tout de suite en entrant dans la ville des affiches à leurs noms et signalement (pas de dessins), offrant une récompense de 20 PO par tête (Morts ou vifs) ; on les accuse de haute trahison (en général la peine pour ça est la mort).
- S'ils arrivent sur les talons des voleurs, ils auront le plaisir de découvrir ses affiches le lendemain de leur arrivé

- En tout état de cause, ils devraient garder un profil bas. Chaque jour passé dans la capitale donne 2/20 chances cumulatives que quelqu'un les reconnaissent. Si ils attirent l'attention sur eux, d'une façon ou d'une autre, ces chances montent de 2 points, cumulatif aussi. Chaque jour donc, vous devez tirer 1 D20 agir en conséquence
- Si les personnages se font repérés, une bande de chasseurs de prime (autant que de PJ) viennent les arrêter. Ces derniers ne tiennent pas forcément à les tuer mais si on les y oblige... Normalement, les personnages devraient se réveiller dans les cachots du Duc.
- D'autres affiches font leur apparition le même jour : Le Duc de Nieva annonce officiellement son Mariage avec Dame Chani de Lasak. Une grande cérémonie aura lieu dans quelques jours (aucune date n'est encore arrêtée) pour les fiançailles. Le Roi sera présent.
- L'objectif de personnages est sûrement la demeure du Duc. Un renseignement facile leur permet d'apprendre que ce dernier tient ses quartiers dans un palis de la zone riche de la ville, à quelques centaines de mètres du palais Royal, au bord du Fleuve Artois.
- Laissez faire les personnages pour trouver un moyen d'entrer. Que se soit en se livrant, en passant par les égouts donnant sur le fleuve ou en escaladant les murs ou en profitant des festivités données au palais pour les Fiançailles.
- Logiquement, ils devraient se faire prendre

Les 2 parties suivantes peuvent voir lieu dans des ordres différents.

Si les Pjs pénètrent sournoisement dans le château, ils vont pouvoir faire de l'exploration avant de se faire prendre. Si ils se font prendre en dehors du château (par dénonciation par exemple) ils feront de l'exploration après avoir fait du cachot. S'il s'avère trop dur de les prendre, faites intervenir Magelan, le mage du Duc, un Elfe noir.

Les cachots

- Humides et froids, les personnages vont y passer 2 jours enchaînés aux murs, sans voir qui que se soit, ni même sans manger. Au soir du deuxième jour, le Duc leur rend une petite visite.
- Il les informe courtoisement qu'ils seront pendus haut et court le lendemain à midi comme cadeau de fiançailles à sa future femme ; Chani. Il cache à peine sa joie. Il avoue quand même que les personnages lui ont bien donné du fil à retordre et qu'il ne pensait pas « qu'une bande de bouseux » comme eux lui causeraient autant de problème. D'un autre côté il avoue également que grâce à eux il a au moins un des 2 glaives D'Atan (sinon les deux) ce qui lui permettra d'assouvir ses ambitions bien plus rapidement que prévu.
- Laissez une chance aux personnages de tenter une évasion. Faites leur confiance ; ils trouveront bien une idée hallucinante. Suivez l'idée et mettez leur des bâtons dans les roues quand même. Si leur idée est vraiment stupide, par contre ne leur laissez aucune chance : Les gardes les bloquent. Ces derniers par contre ne les tueront pas, le Duc tient trop à son « spectacle » du lendemain.
- Quoi qu'il en soit, Une aide inespérée se présente en la personne de Logan, membre de la guilde des voleurs de Nieva. Si les Pjs ne sont pas libérés tout seuls, il les délivre. Si ils se sont libérés tout seul, il les aide à déjouer une embuscade des gardes.
- Logan, un félicidé agile et violent, dit être en quête des trésors que le Duc n'aura pas manqué de réserver comme cadeaux à sa dame. Il invite les Pjs à le suivre et pourquoi pas à l'aider ; après tout, ils lui doivent une fière chandelle.

Exploration

- Le Duc s'attend plus ou moins à une intervention des personnages. Si les personnages n'ont pas encore été arrêtés, la garde est doublée. Sinon, les gardes sont plutôt détendus et moins vigilants
- Les personnages vont croiser des individus étranges dans le palais... Le genre d'individus qu'un Noble respectable de côtoierais pas. Plusieurs Orques, quelques Elfes noirs dont 1 mage, ce qu'il semble être un Notable de L'empire de Vahall, et divers coupe gorges de tout poils. Mais également, fait plus qu'étrange parmi cette faune bigarrée, un prêtre de KOS ; le Dieu de l'ordre et de la préservation, Ainsi que quelques personnes apparemment de Noble naissance.
- Au détour des couloirs, et surprenant quelques conversations, les personnages peuvent apprendre que le Duc prépare quelque chose. Tout porte à croire que le Duc est en train de trouver (ou a déjà trouver des alliés) pour une insurrection de grande envergure.
- Tenter d'arriver aux quartiers personnels du Duc ou du Mage est extrêmement risqué ; la garde y est renforcée et très vigilante.
- Les gardes les bloquent. Ces derniers par contre ne les tueront pas, le Duc tient trop à son « spectacle » du lendemain.
- S'il s'avère trop dur de les prendre, faites intervenir Magelan, le mage du Duc, un Elfe noir. Il usera surtout de ses pouvoirs d'Influences (pour les endormir par exemple) ou d'illusion

Avec Logan

- Il est étonnant de voir à quel point ce voleur connaît bien le château. Surtout les passages secrets quasi indétectables. Questionné sur le sujet, il déclarera que c'est l'expérience du voleur qui parle.

- Conduits par lui, les personnages n'ont aucun mal à explorer les lieux secrets du château. Et surtout, les appartements du Duc.
- Les Pjs peuvent y découvrir dans un coffre le ou les Glaives d'Atan ainsi que 2 ou trois objets magique mineurs à votre discrétion. Et également 10 PO
- Dans la chambre, endormie sur le Lit, Gît Chani. Réveillée, elle semble être dans un autre monde, comme sous l'effet d'une drogue. Elle reconnaît bien les personnages mais est complètement décalée. Elle exécute le moindre ordre qu'on lui donne avec un grand sourire en disant « mais avec plaisir mon ami ». Un magicien pourra comprendre qu'elle probablement sous l'effet d'un sort d'influence ; suivant la puissance du lanceur de sort, l'effet devrait se dissiper dans plus ou moins longtemps.
- Logan, lui étrangement pour un voleur ne s'intéresse pas le moins du monde aux richesses. Il récupère à droite et à gauche plusieurs parchemins. Questionner sur la chose, il dit aux Pjs de se mêler de ce qui les regarde et que s'ils continuent à l'emmerder, il les laisse tomber là. Les Pjs devraient comprendre qu'il est le seul à pouvoir les sortir de là vivant.
- Les Pjs peuvent continuer l'exploration à leur convenance, Logan les suivra du moment que le risque de se faire prendre n'est pas trop grand. A ce moment improvisez...
- Les Pjs peuvent décider de faire justice eux même et de tuer le Duc... ça ne pose aucun problème pour la suite des évènements, mais rendez leur la tâche difficile.
- Les Pjs quittent donc le château, conduits par Logan à travers des souterrains labyrinthiques.
- Ils émergent bientôt dans une grande salle sombre et Logan déclare alors : « Bien venue à la Guilde des Voleurs de Nieva ». La porte par laquelle ils sont entrés claque, Les torches s'allument alors, les Pjs sont au milieu d'une arène. Sur les Estrades, une Vingtaine de ce qu'il semble être des Dignitaires de la Guilde des Voleurs, avec masques cachant leurs visages.

Les Prj Importants

Le Duc de Nieva : Guerrier N 5, Gens du commun « cérébral » N 10

Sombre, distant et prétentieux, il a l'art et la manière d'énervé les personnages. Il commence à se lâcher

Les Gardes du Duc : Guerriers N2

Violents, ils ne reçoivent d'ordres que du Duc ; fidèles jusqu'à la mort.

Les Orques : Niveau 1 : Att 27, Def 25 avec leur armure, armes cimenterre : +7 ; Force 40 ; PV 28

Guerrier auto : Moyen, 10/20 malaisé, 5/20 difficile

Les coupes gorges et les Elfes noirs : Niveau 2 : Att 36, Def, 32, Dagues : +4, épées larges +7, force 50 ; PV 40

Filou : Auto : Moyen, 10/20 Malaisé, 5/20 Difficile.

Magelan, Mage Elfe noir Niv 5 ATT 20, DEF 20, INC 46, PV 35, PM 65

Influence Niv 8, Nécromancie Niv 7, Illusions Niv 5, Divination Niv 3, Déplacements Niv 2

Logan : Main de Nieva (Ex Filou) N 7 (Voir cette classe avancée)

. Att 63, Def 43, Armes : ses griffes ; Force : 69 ; PV 86 (Pensez à Serval (le X man) pour sa description)

Arts Martiaux Niv 11 (les techniques que vous voulez) ;

Capacités surnaturelles : Super sens Niv 3 (bonus +1 PER), Régénération niv 3 (10Pv), Armes naturelle (Griffes)

Niv 3 (+10 Pts deg) (Oui un félicé de niveau 7 c'est quand même fort)

Ce qu'il faut savoir sur :

Nieva

La Capital du royaume de Kalador est l'une des plus grandes citées de Glamor avec ses 100000 habitants permanents. Et presque le double pendant les diverses périodes de fêtes qui drainent commerçants et aventuriers venus de tout le royaume. Nieva se trouve à l'exacte embouchure des 2 plus grands fleuves du Royaume : L'Artois qui prend sa source à l'Est aux abords du Pic du Diable et le Finnois qui Prend sa source au Sud, dans les Monts Atan. Le fleuve qui part de Nieva vers la mer (au nord) est appelé L'Arnois. La Ville est entourée de remparts hauts de 20m. 3 portes sont donnant chacune sur un des rivages fluviaux sont ouvertes le jour et fermées et gardées la nuit. Siège de l'administration Royale, cette ville est gouvernée par le Duc de Nieva qui en fait administre toute la Province de Nieva au nom du Roi. La ville est prospère, relativement sûre, plutôt bien gérée. C'est véritablement Le fleuron de Kalador, et tout Kaladorien Mourrait pour la protéger.

La place du Roi Thorfin Dragonheart et organisation du royaume

Roi de droit divin, descendant d'Atan lui-même, Le Roi est connu pour sa justesse et sa générosité. Nul dans le royaume de conteste son autorité et la paix qui règne globalement depuis son accession au trône fait de lui un roi populaire et aimé. Le Roi possède ses propres forces armées, mais si l'occasion le demande s'approprié celles de ses vassaux. Son gouvernement est composé de 10 ministres affectés à divers domaines et d'un grand Sénéchal qui pilote le gouvernement en collaboration avec le Roi Une délégation ministérielle regroupe également les grands prêtres des 3 grandes religions du Royaume. Ces derniers ne s'occupent aucunement d'affaires politiques. Leur domaine d'influence est essentiellement spirituel. Parmi ses trois grands cultes on compte par ordre d'importance : Le Druidisme, Le culte de Baldaff Déesse du commerce (sous toutes ses formes), et le culte de Kos, Dieu de la justice et de l'ordre.

Le Roi et les ministres dirigent le royaume par l'intermédiaire des grands Gouverneurs, souvent de souche noble. Chaque grande province porte le nom de sa capitale est dirigé par un gouverneur qui cumule souvent le titre de gouverneur avec celui de baron ou de duc. Ces derniers ont donc également des vassaux, Ducs, Marquis, Baron, ou Chevaliers

La Province de Beowulf, Dirigée par le Duc Justin de Beowulf

La Province de Nieva, dirigée par le Duc Reginald de Nieva, lointain cousin du Roi,

La Province d'Aqualore, dirigée par le Baron Gustave d'Aqualore

La Province de Divorn, Dirigée par le Marquis Frédéric de Divorn

La Province d'Émeraude, Dirigée par Miles Dugard, Commandeur des Chevaliers d'Atan. Il est à noter que les chevaliers d'Atan sont amenés à intervenir sur tout le royaume et qu'ils n'ont en la matière de compte à rendre qu'à Miles ou au Roi (ou un des membres de son gouvernement mais pas aux gouverneurs de province) s'il ont un ordre de mission dûment rédigé et marqué du sceau des Chevaliers d'Atan.

La Province de Lasak, Dirigée maintenant par le Baron Duhlvay de Lasak

La Province de Fort le nord, dirigée par le Baron Siegfried de Fort le Nord

En général, on considère que les Gouverneurs ont toute autorité sur leurs domaines sauf sur les Chevaliers d'Atan ou sur des représentants directs du gouvernement ou du Roi.

Personnages de remplacement

- Le jeune aide cuisinier du palais, Amoureux en secret de Chani, l'a suivie et à rejoint les Pjs.
- Logan peut devenir un Pj, dans ce cas, même s'il connaît certains secrets, il ne se confiera que plus tard aux autres personnages (voir scénario suivant)

1-1-4) La Panique à Atlan (Niv4)

But

- Rien de spécial mais ce serait bien de sauver Atlan. Les Pjs peuvent quand même fuir si la ville tombe.

Déroulement du scénario

A la Guilde des voleurs

- Les Personnages sont donc dans l'arène de la Guilde des Voleurs de Nieva
- Logan s'adresse, en se mettant à genoux, à celui qui semble être le Chef en ses termes : « Seigneur la Mission à été selon vos désires remplie avec succès. Nous avons ce dont nous avons besoin pour coincer le Duc... J'ai ramené ceux là. Je pense qu'ils feront de bonnes recrues ; et puis après tout, ils me doivent la vie. »
- Les dignitaires parlent un moment entre eux dans un langage que les Pjs ne comprennent absolument pas. Au bout de 10 minutes de conversations, et ayant examiné les documents de Logan, les dignitaires donnent l'ordre à Logan d'aller tuer le duc... il y vas de ce pas. (sauf si dernier à déjà été tué) auquel cas, les pjs marquent un bon point auprès des dignitaires de la guilde.
- Les personnages eux, vont être longuement questionnés sur les motifs de leur présence à Nieva. Les Dignitaires tentent de connaître leurs motivations, et leur loyauté. S'ils les jugent suffisamment honnêtes et loyaux on leur propose de rejoindre l'ordre de la Guilde, à savoir les Mains de Nieva. Dans ce cas, ils répondront sincèrement aux questions des Pjs sur ce que cela implique (Voir « ce qu'il faut savoir sur »). Si les personnages acceptent, les dignitaires leur font passer le rite d'initiation (4 jours) et leur confie alors la mission suivante... (Note : pour juger de la véracité de l'implication des personnages, un des dignitaires Psi, présent, lit leurs pensées)
- Dans le cas contraire, on leur confiera la mission à titre de dédommagement pour leur sauvetage en y ajoutant une prime de 10 PO par personnes.
- Si vraiment, le Psi juge qu'ils ne sont absolument pas fiables, les personnages sont remis en liberté après que leur mémoire eu été effacée par ses oins. Ils se réveillent complètement perdus (en fait aux abords de la cité d'Atlan; vous n'aurez qu'à improviser leur action à partir de là et leur faire intégrer la suite normale de l'aventure, considérez que Logan et le guide les ont laisser là et sont partis à Zaarwood pour exécuter leur mission)

La mission

- Les Personnages doivent se rendre en compagnie de Logan et d'un guide, à la Forêt de Zaarwood ou d'après les données recueillies par Logan, les chefs des différentes armées dirigées par feu le Duc (Ce dernier est maintenant proprement mort de la main des Pjs ou de celle de Logan) doivent se rencontrer dans une antique nécropole pour une réunion secrète. Il y aura là sûrement des dignitaires traîtres au royaume et des membres de divers corpuscules dissidents, ainsi que des chefs orques, elfes noirs et Vahalls. En tout, environ une dizaine de personnes (et leur garde (compter 2 gardes par personne) Ils doivent tuer tout le monde (ou en tout cas les meneurs) et recueillir un maximum d'information sur leurs projets ou d'autres membres du complot. L'ordre dans le quel ils exécuteront ces deux missions n'a pas d'importance, ni les moyens qu'ils utiliseront. Le départ est prévu pour dans 2 jours. S'ils y pensent les personnages peuvent se faire passer pour des envoyés du Duc.

(Eux seuls doivent y penser les dignitaires ne le feront pas pour eux) dans ce cas, on leur fourni le sceau du Duc pour être crédible. Le Duc ne doit normalement pas se rendre à cette réunion, mais il peut très bien y avoir envoyer des représentant pour s'assurer que tout vas bien.

Panique à Atlan

- Les personnages ayant voyagés sur une barge fluviale discrète le long de l'Arnois, arrivent au bout de 5 jours en vue de la cité fortifiée d'Atlan. En cour de voyage, Chani reprend ses esprits et redevient elle-même. Elle assaille les personnages de questions sur ce qui s'est passé.
- Le guide (par défaut nous l'appellerons Sligard), Sligard donc prend contact avec des amis et conduit le groupe à une auberge discrète. Là il discute avec divers mecs au look plutôt patibulaire.
- Il revient vers eux et déclare qu'il à trouver une embarcation qui les conduira demain à la baie de la Lune rousse, Le Meilleur endroit pour pénétrer dans Zaarwood et atteindre rapidement la nécropole.
- Pour l'instant les personnages ne font que suivre mais ils auront bientôt l'occasion de se défouler. Ils peuvent déjà commencer par les nombreux bars de pêcheurs ou les bordels si ça leur dit. (Bien sur, il ne faut pas choquer Chani)
- Le lendemain matin, à l'aube, alors que les personnages s'apprêtent à embarquer, une rumeur coure le long des quai et la panique gagne rapidement. On signale des navires Firbolgs en vue Le danger est imminent et le port est rapidement fermé ; les défenseurs s'organisent, tout le monde doit participer et est mobilisé pour faire face à la menace.
- Un personnage attentif (ou a défaut Logan, mais se serait mieux que se soit un personnage) remarque que certains individus ont un comportement troublant de calme alors que tous autour d'eux s'affolent.
- En suivant discrètement ces derniers (ils son 4 et probablement d'origine nordique) les voie se disperser. L'un se dirige vers la herse qui barre le passage du fleuve, l'autre vers le donjon qui abrite la commanderie du port et les deux autres vont vers une auberge. Les personnages devraient logiquement se séparer pour les suivre tous

Celui qui va vers la herse

- Voila ce qui se passe si les personnages ne fait rien :
 - Le gars s'introduit dans les remparts et prend position à une baliste et observe un comportement normale du à sa fonction
 - Au moment où les bateaux ennemis s'approchent de la herse (sous une pluie de flèches et de baliste enflammées) il tue promptement le capitaine qui dirige les tireurs et abaisse le levier de commande de la herse qui se soulève rapidement, permettant ainsi aux bateaux ennemis de pénétrer dans le port et de prendre les défenseurs à revers

Celui qui va à la commanderie

- Voila ce qui se passe si les personnages ne fait rien :
 - Le gars s'introduit dans le bâtiment, visiblement il est connu. Il discute avec les commandants de stratégie en cours
 - Au moment où les bateaux ennemis s'approchent de la herse (sous une pluie de flèches et de baliste enflammées) il tue promptement le plus haut gradé et se défend plus que vaillamment contre les deux autres commandants. Les défenseurs n'ont plus de chefs

Ceux qui vont vers l'auberge

- Voila ce qui se passe si les personnages ne fait rien :
 - Les gars s'introduisent dans le bâtiment, ils se dirigent directement au fond de la salle direction le sous sol.
 - Là, ils donnent le feu vert à ce qui semble être un magicien. Ce dernier prononce des invocations pour invoquer des démons. (Le magicien est accompagné de 2 novices)

Ce qui se passe si les personnages ne font rien

La cité tombe rapidement. Désorganisée, prise à revers, et infestée de démons. Les Firbolgs disposent d'un avant poste de taille pour lancer des raids à l'intérieur du pays

Ce qui se passe si les personnages empêchent cela

La cité résiste. Les pertes sont lourdes. Mais elle a résisté

Dans tous ce chahut

- Les personnages peuvent remarquer la présence en nombre de prêtres de Kos, prêchant au cœur même de la bataille, Hurlant à la foule de se rallier à la religion de Kos qui seul en tant que Dieu de la Justice et de l'Ordre peut intervenir en leur faveur.

En tout état de cause

Prévoyez en combat entre les personnages et des firbolgs qui sont passés dans la mêlée

Plusieurs actions héroïques sont possibles

- Un mur poussé par un firbolg menace de s'effondrer sur une petite fille en pleur
- Logan est aux prises avec des Firbolgs, Il est en réel danger, un coup de main ne serait pas de refus
- Un bateau à quai est en train de couler avec des passagers à bord. Lancer une corde sera bien vu
- Un barde tente de calmer par ses chants l'agressivité d'un firbolg qui ne semble pas le moins du monde affecté. Le sauver permettrait au personnage de se faire un nom dans ses futures balades.

Les Pnj Importants

Sligard ; Guerrier mage N4, Att 24, Def 20, INC 39, Armes : Epée large +10

Sorts : Air Niv 4, Divination N4 ; Arts martiaux : Niv 4

Les 3 Nordiques : Guerriers Niv 5, Att 49, Def 45 avec leur armure, armes Epée à 2 mains +15, Force 66 ; PV 69

Calmes et résignés, se battent jusqu'à la mort

Firbolgs : Niv 7 ; Att 60, Def 52, Armes : Marteaux de guerre : +12 ; force : 70 ; PV 84

Ce qu'il faut savoir sur :

La Guilde des Voleurs de Nieva

L'accession au trône du Roi Thorfin il y a 25 ans ne s'est pas fait sans heurts. Le Roi précédent, Gunther Dragonheart était l'oncle de Thorfin, et est mort sans héritiers. Thorfin étant dans son bon droit, le plus âgé des neveux directs de Gunther, se vit discuter le trône par son cousin Reginald.

Il est vrai que rien n'aurait pu prédisposé le jeune Thorfin à monter sur le trône. Il s'était toujours désintéressé de la politique, contrairement à Reginald, et menait une vie notoirement débauchée, contrairement à Reginald.

Une guerre civile couvait donc à l'époque entre les partisans de Thorfin et ceux de Reginald.

Finalement, c'est la vie débauchée de Thorfin qui lui sauva la mise. En effet, il s'était dans sa jeunesse, et dans le plus grand secret, acoquiné à la guilde des voleurs de Nieva, plus par esprit du jeu et pour jouer les Robins des Bois que par réel besoin d'argent. Ses talents naturels firent très vite de lui l'un des meilleurs voleurs du pays Sous le Nom de « La Main de Nieva ». Ces contacts dans la guilde firent que cette dernière se rangea naturellement derrière lui dans cette guerre civile. Les talents de la guilde permirent de mettre à jour des sombres histoires du passé de Reginald qui discréditèrent complètement ce dernier. Un accord fut trouvé entre les deux partis, Thorfin monterait sur le trône avec la bénédiction de Reginald et ce dernier deviendrait Gouverneur de Nieva.

Depuis ce jour, le cercle intérieur de la Guilde de Nieva sert de centre de recrutement pour les Espions du Roi. Seuls les Dignitaires de la Guilde le savent. En échange de quoi, la couronne ferme les yeux, mais également réglemente les activités de la Guilde.

Ses Espions et agent royaux hors du commun sont depuis appelés « les Mains de Nieva » leur symbole est une main prenant une couronne.

De plus, les personnages ne le savent pas, mais le Roi est présent lors de leur audition ; il les connaît donc.

Les Complots du duc de Nieva

Les personnages peuvent apprendre ce qui suit grâce aux documents trouvés par Logan

Le Duc n'a jamais vraiment accepté sa défaite et rêve toujours de devenir Roi. Au fil des années, en tant que Gouverneur, il s'est forgé une réputation de respectabilité tout en se trouvant des alliés. Son plan arrive aujourd'hui à sa phase finale. Combiner une attaque de tous les pays ennemis du Royaume (Vahall, Noram, Naugarth) ainsi que ses ennemis intérieurs : les orques. Le tout, pour créer un chaos tel que seul lui Reginald pourrait endiguer.

Il y a eu, il reçu l'aide inattendue du Clergé de Kos ; Les Prêtres ne semblent pas savoir pourquoi mais leur Dieu semble leur avoir « dit » de se rallier à la cause de Reginald, et d'en profiter pour prêcher et ramener des fidèles. De fait, Reginald est de plus en plus sûr de son bon droit, voyant dans cette intervention divine le fait que Kos bénit son entreprise et désire le placer lui Reginald sur le trône de Kalador.

La dernière réunion des différentes parties de ce complot est prévue dans l'antique nécropole de la forêt de Zaarwood ; là, sera arrêté définitivement les plans l'insurrection et de l'invasion.

Les Firbolgs

Les Firbolgs sont un peuple de demi géants d'environ 2m50 de haut, qui vivent majoritairement dans une grande île glacière située au nord de Noram. Ayant peu de ressources naturelles pour vivre, ils ont pris l'habitude de piller les pays avoisinant durant des raids annuels, généralement en été. Ce n'est pas un peuple fondamentalement mauvais. Leur culture est simplement brutale et frustrée.

Atlan

Située à l'embouchure de L'Arnois, ce qui n'était à l'origine qu'un modeste port de pêche (en effet, le commerce maritime reste embryonnaire dans la région), est vite devenu par la force des choses une cité fortifiée et une base militaire

permanente. En Effet, durant des siècles les Pillard de Noram ou les Firbolgs ont pris pour habitude de passer par ce fleuve pour le remonter et porter la destruction à l'intérieur du pays.

Aussi, depuis environ 3 siècles les travaux de fortification sont en cours. Aujourd'hui, la principale défense est un Rempart/pont qui coure d'une rive à l'autre des 300 m de largeur du fleuve. En son centre, une immense herse de facture Naine en titane peut s'abaisser ou se relever en 5 minutes par un habile système de contrepoids.

La ville compte maintenant environ 1000 habitants permanents et environ 100 habitants saisonniers (pour la saison de la pêche) ou de passage. Atlan est maintenant le fournisseur officiel de poison des glaces de Nieva.

Une garnison permanente de 50 Soldats Royaux est stationnée dans la citée qui du coup s'est quelque peu développée commercialement ; surtout au niveau des Bars et des bordels. Quelques maîtres d'armes plus ou moins célèbres se sont également installés ; donnant des cours aux nombreux aventuriers qui passent par là pour atteindre la Forêt de Zaarwood. En effet, le chemin le plus sûr pour pénétrer dans la forêt n'est pas par la terre mais la baie de la Lune Rousse, au Nord de la forêt.

Personnages de remplacement

- Logan peut devenir un Pj
- Un des aventuriers à Atlan peut se joindre aux personnages
- Sligard peut devenir un Pj

1-1-4) La Nécropole de Zaarwood (Niv5)

But

- Eliminer les traîtres
- Réunir des informations sur l'implication d'éventuels traîtres

Déroulement du scénario

S'ils ont été commissionnés, Les personnages peuvent donc après cet intermède continuer leur mission.

Sinon, ils peuvent apprendre par un Firbolg torturé et interrogé par les soldats sur la place publique (il faut bien leur faire payer nos morts) que des généraux préparant une invasion doivent se rencontrer à la nécropole de Zaarwood. Un peu plus tard, un annonceur coure les rue en hurlant à qui veut bien l'entendre que le royaume à besoin de tous et que pour les courageux qui voudraient aller a Zaarwood tuer les envahisseurs, une récompense de 1 PO(pièce d'or) est offerte par oreille droite ennemie ramenée. (au besoin, si vos personnages sont vraiment vénaux, faite leur miroité les immenses richesses que l'on dit pouvoir trouver à la nécropole... Peu sont revenus mais ceux qui sont revenus avaient les poches pleines). Sligard peut devenir leur guide à ce moment là.

Tempête

- Les Personnages embarquent donc pour la baie de la Lune Rousse
- On peut dire qu'ils n'ont pas de chance au bout de 2 jours de voyage sans problèmes, les Personnage remarquent derrière eux une voile Firbolg en train de les rattraper. La seule chance pour eus de s'en sortir est hélas de piquer droit dans la tempête qui se prépare.
- Les Firbolgs font effectivement demi tour mais les personnages sont maintenant en pleine tempête avec des vague atteignant le 10 m de haut. Leur petite embarcation ne tiendra pas longtemps ; le mieux est de garder ses distances avec la côte pour ne pas se fracasser contre les récifs.
- De toute façon, le mât finit par céder, et bateau par sombrer

Fondu enchaîné

- Le lendemain, Les personnages se réveillent sur une plage encombrée de débris dus à la tempête. Il leur faut un moment pour se retrouver (ils sont éparpillés sur toute la plage) ; Sligard est présent.
- Il n'ont plus comme équipement que ce qu'ils avaient sur eux. Si l'un d'entre eux, avait une armure plus lourde que de cuir, il ne l'a plus (dans un réflexe de survie, en état de demi conscience lors de sa noyade il a réussi à l'enlever et ainsi à prolonger sa vie (mais pour combien de temps))
- Sligard indique que selon toute vraisemblance, ils sont bien à la baie de la Lune Rousse ; ils ne sont donc pas perdus... Pas encore.

Rencontre dans l'enfer vert

- Les personnages progressent difficilement. Au bout d'un moment, ils perdent complètement le sens de l'orientation, ne sachant même plus de quel côté ils viennent. Sligard qui ne semble pas affecté les informe que la Forêt agit étrangement sur le sens de l'orientation ; seul sa grande expérience de cette forêt lui permet d'être moins affecté, mais il ne faut pas qu'il y reste trop longtemps sinon, il sera aussi perdu que les personnages.

- Au bout d'une journée de marche, Logan semble inquiet. Si les Pjs se renseignent pourquoi, Logan leur dira qu'ils auraient dû rencontrer un des leurs éclaireurs sur la plage, et qu'ils ne l'ont pas encore trouvé il est très inquiet ; c'est aussi un membre des Mains de Nieva.
- A votre convenance, les personnages peuvent à tout moment se faire attaquer par 1 D6 orque, 1D4 Trolls, un Arbre animé et carnivore, ou des créatures plus ordinaires comme des loups blancs, des ours bruns. Dans tous les cas insistez sur l'hostilité de l'environnement. La forêt de Zaarwood a une réputation de dangerosité à défendre, et elle le fait bien.
- 2 jours de progression de plus en plus difficiles plus tard, les personnages tombent sur ce qui semble être une scène de combat. 10 corps harads, elfes et félidés accompagnés de nombreux corps de leurs adversaires tombés, des orques et des trolls, jonchent le sol sur environ 300 m². Ces derniers sont assez différents de ceux que les personnages ont rencontrés jusqu'à présent. Leur morphologie est la même mais leur équipement est de meilleure qualité et surtout, uniformisé. Un jet en combattant ou noble malaisé permettra même de remarquer que les orques et trolls ont utilisé des stratégies militaires relativement poussées.
- Parmi les corps, Logan cherche et déclare que Dame Louve ne se trouve pas là... Ils ont dû l'emmener. Un personnage possédant le champ de compétence Noble peut savoir que Dame Louve est la Fille du Roi Thorfin.
- Suivant les traces des orques, Logan conduit les personnages vers le campement orque. Il y en a 20, accompagnés de 5 trolls. Le campement présente étrangement toutes les caractéristiques d'organisation d'une garnison humaine. Ils sont bien équipés très bien organisés. Les attaquer de front relève du suicide.
- Au milieu du camp, dans une cage, se tient une jeune femme rousse. Logan reconnaît Dame Louve. Alors que les personnages sont en train d'observer les alentours du camp, 3 loups de bonne taille s'approchent d'eux, l'air soumis. Après un moment de frayeur, les personnages peuvent comprendre que les loups semblent vouloir les aider.
- Logan veut à tout prix délivrer Dame Louve. Les personnages et Logan devraient monter un plan pour le faire. S'ils tardent trop, les loups attaquent le campement, causant (tant pis) l'implication du groupe dans la bataille.
- Si les personnages sont équipés du sceau du Duc (Voir Panique à Atlan), il n'y a pas de problèmes.
- Dame Louve libérée, remercie ses sauveurs. Son histoire est simple, son groupe d'éclaireur est tombé dans une embuscade alors qu'elle était partie au devant. Suite à quoi, elle aussi s'est faite avoir malgré la présence des loups (d'ailleurs 2 d'entre eux sont morts). (elle les pleure en caressant ses loups encore en vie)
- Elle a pu quand même obtenir des informations importantes : La ville d'Atlan va être attaquée par des Firbolgs comme mise en place d'une tête de pont préliminaire ; elle bénéficiera sûrement d'une aide interne (sans dec !) ; Il n'y a pas que des généraux en réunion dans la forêt, la plupart d'entre eux est venue avec des troupes en secret (aucun d'eux ne semble faire confiance aux autres) ; Elle a localisé la nécropole. Cette dernière n'est que faiblement gardée mais les troupes de chaque général stationnent non loin. (notez leur proximité, aucun général n'ignore plus la présence de troupes de ses confrères : ceci peut jouer à l'avantage des personnages voir plus loin).

On continue la mission

- En effet, toutes sortes de troupes se côtoient avec méfiance aux abords de la nécropole. Les personnages peuvent donc en cas d'interception se faire passer pour des membres de telle ou telle armée. Les intercepteurs ne leur chercheront pas de noises mais les inciteront à quitter « leur » secteur.
- Par contre, pénétrer dans la nécropole elle-même reste aussi problématique qu'avant. C'est une réunion privée, et aucune troupe n'est admise dans l'enceinte du bâtiment. Une opération commando s'impose.
- Quelque soit le plan choisi par les personnages, il est important pour eux de bien coordonner les assassinats. Soit en les tuant tous d'un coup, soit en faisant en sorte que personne ne remarque rien tant qu'ils n'ont pas tué le dernier. En cas de problème, toutes les troupes arrivent sur place en 20 rounds et se sont les personnages qui auront alors des problèmes.
- Si les personnages sont équipés du sceau du Duc (Voir Panique à Atlan), il n'y a pas de problèmes.

Qui est qui

- Halvran Har Cù Releb : Espion Elfe noir N 7. Représente le Royaume de Naugarth. Propose son aide aux plans du Duc en échange d'une partie de la province de Divorn.
Att 60, Def 40 (pas d'armure), Inc 25, PV 82, PM 52, Armes : cimeterre +10, For 66, les sorts que vous voulez
- Gros Dur, Trokon et Trognon: Chefs Orques des clan respectifs : de la hache sanglante, du poing marteau et de la tête de mort. N 5. Réclament simplement le droit de piller comme ils le veulent durant la campagne et celui de ne plus être pourchassés par les Kaladoriens quand le Duc sera sur le trône
ATT 49, DEF 40, PV 66, Hache, marteau, pique +12, For 62
- Le Préfet Noefilius de l'empire de Vahall Diplomate N 4, désire simplement la province de Lasak
ATT 44, Def 36, PV 60, Dague : +5, For 60
- Le Baron Galford de Kenzen N 6, Désire devenir Gouverneur de ce qu'il restera de Divorn (il compte bien de toute façon trahir les Elfes noirs avec l'appui du Duc)
ATT54, Def 45 (avec armure), PV 75, Epées large +12, For 67
- L'Inquisiteur Frolon, et l'évêque Dufay Prêtres de Kos N 8. Représentent leurs cultes, bénissent la croisade.

ATT 26, Def 29, Inc 61, PV 55, PM 87 Dague: +6, Guérison N 8, fertilité N8, Air N 8. divers objets théurgiques mineurs

- Le Baron de Jurtas N 5, Raciste anti-Elfe (son père à été tué par un prince Elfe), Désire l'aide de la coalition pour partir en croisade contre Haday lorsque tout sera terminé.
Att 50, Def 45 (avec armure), PV 68, Etoile du matin magique +18, For 67
- Aléadus, le Sorcier, N 7, Désire que la pratique de la magie noire soit autorisée à Kalador, pour le plus grand intérêt de la science magique.
ATT 32, Def 27, Inc 48, PV55, PM 64, Sorts: Invocation: N 5, Nécromancie N 6, Feu N 3
Ses gardes du corps sont 2 démons liés de niveau 5 (Esprit incarné combattant N5 (pas de pouvoir cosmique))
- Chaque général est accompagné (pas 24h/24 mais quand même) par 2 gardes du corps

Outre les motivations des divers généraux

- Que les personnages peuvent apprendre en les espionnant par exemple, les personnages peuvent également grâce à diverses lettres ou en espionnant toujours, certains détails de l'attaque :
- Dans 2 semaines, Le royaume de Naugarth lancera une attaque de front contre Kalador ; la ville visée étant Kenzen. Les troupes de Kenzen étant au courant abandonneront la ville et laisseront les Elfes noirs y pénétrer. Prétextant le nombre terrible des Elfes, ils se retireront vers Divorn et réclameront l'aide du Marquis Frédéric, qui lui-même en appellera aux troupes Royales.
- Avant que les troupes royales n'arrivent, les Elfes Noirs attaqueront Divorn et la prendront facilement puisque les troupes de Kenzen vont trahir le Marquis.
- Une embuscade des 2 armées coalisées attendra ainsi l'armée royale pour la faire tomber dans un piège.
- Une fois ce problème réglé, Vahall, prétextant une violation des frontières attaquera la province de Lasak (et massacrera probablement la famille des personnages). Il est à prévoir que les chevaliers d'Atan interviendront vu les rapports qu'ils tiennent avec Lasak. C'est pourquoi, au même moment, les troupes de Kenzen et des Elfes Noirs attaqueront le Fort Atan. Ils seront aidés par les divers mages Noirs qui sous la férule de Aléadus invoqueront démons et morts vivants pour les aider.
- Pendant ce temps, dans tout le royaume, les orques surgiront et feront le maximum de dégâts surtout dans le nord en compagnie des Firbolgs.
- Le royaume ne saura alors plus ou donner de la tête. Les divers nobles sécessionnistes mèneront alors les insurrections populaires pour réclamer un pouvoir royal à la hauteur, poussés par le Clergé de Kos, il est sur que le peuple se ralliera à l'envoyé de Kos : Le Duc de Neva qui, à la tête de ses armées et de celles des Nobles sécessionnistes bouteront les méchants hors de Kalador. Au final, Les Chevaliers d'Atan détruits, il ne restera plus au Duc que d'exhiber les Glaives d'Atan en sa possession et se réclamer ainsi, Réincarnation d'Atan : Thorfin sera dépossédé et le calme revendra avec une nouvelle organisation du pays. Si tout se passe bien (ou mal suivant le point de vue) tout devrait être terminé dans 2 mois environ.

Fuite éperdue

- Quelque soit l'efficacité des personnages ils auront des problèmes. Servez vous de la moindre faiblesse de leur plans pour faire intervenir au final (quand ils auront réunis à peu près toutes les pièces du puzzle) les armées stationnées non loin. (avant cela, vous pouvez faire faire aux personnages un petit donjon dans la nécropole (quand même plutôt pauvre) si vous le voulez ou si vous pensez que ça peut servir la campagne mais ce n'est pas le but du scénario)
- Ils N'ont ainsi d'autre choix que de fuir (Les adversaires sont innombrables). La encore, il est important qu'ils se séparent. Exploitez la moindre hésitation d'un personnage pour le faire distancer par le groupe, la voie est maintenant bouchée, il doit passer par un autre chemin etc.... Toujours est il qu'ils ne sont plus ensemble une fois dans la forêt. Et croyez moi, ils ne se retrouveront pas avant un moment.
- Arrangez vous pour que seul le Filou soit avec Louve et Logan.
- Arrangez vous également pour que le Stratège se retrouve avec Sligard.

La malédiction de Zaarwood

Les personnages ne le savent pas mais ils ont subit la malédiction de Zaarwood. Cette dernière a une influence terrible sur le sens de l'orientation des gens qui la traverse. Ceci dure plus ou moins longtemps suivant les personnages mais le fait est là. Aucun d'entre eux n'a de sens de l'orientation jusqu'au scénario 1-2-3) Retour au pays. Ce défaut du sens de l'orientation est magique et défie toute logique : Le personnage ne sait même plus que le soleil de lève à l'Est (D'ailleurs c'est quoi l'Est ?) Même Sligard en ressent les effets au bout d'un certain temps. Ceci vous permettra de balader les personnages Complètement perdus là ou le destin les appelle.

Les Prj Importants

Dame louve : Maîtresse des loups N 6 (Voir cette classe avancée)

Les Orques : Niveau 1 : Att 27, Def 25 avec leur armure, armes cimenterre : +7 ; Force 40 ; PV 28

Guerrier auto : Moyen, 10/20 malaisé, 5/20 difficile

Les divers soldats des diverses armées et les gardes des généraux : Niveau 2 : Att 36, Def, 32, Dagues : +4, épées larges +7, force 50 ; PV 40

Filou : Auto : Moyen, 10/20 Malaisé, 5/20 Difficile.

Des chef orques : Niveau 5 : Att 48, Def 35 avec son armure, Cimeterre +8 ; Force 50 ; PV 61

Guerrier auto : Moyen, 10/20 malaisé, 5/20 difficile ; Filou : auto : Aisé, 10/20 Moyen, 5/20 Malaisé.

Les Trolls des Forêts : Niveau 5 Att 48, Def 30, Massue +10 ; force 60 ; PV 70, Régénération +5 PV / Round

Connerie Troll : Auto : Malaisé, 10/20 Difficile, 5/20 : Très difficile. C'est vraiment très con un troll.

Ce qu'il faut savoir sur :

La nécropole de Zaarwood

L'histoire qui suit n'est accessible que si les personnages explorent la nécropole jusqu'au très fond. Les niveaux supérieurs de la nécropole ont été pillés régulièrement depuis des siècles, les personnages n'y trouveront pas grand-chose. Par contre, s'ils sont assez courageux pour s'enfoncer tout au fond, et affronter les divers morts vivants qui la peuplent, ils pourront découvrir des choses intéressantes et notamment une partie de l'histoire de Glamor que personne ne connaît de nos jours. Le scénario pour l'ingénu permet de revenir à la nécropole et d'en découvrir les plus grands secrets. Pour l'instant, ne sont décrits que les secrets accessibles à tout personnage courageux à ce stade de la campagne.

Comme dit précédemment, les niveaux inférieurs sont peuplés de morts vivants (N 2), squelettes (N 3-6), et même des momies (N 10), et les plus puissants : les gardiens des tombeaux (N 15) . En les parcourant, les personnages pourront découvrir au fil des gravures, des notes laissées par des aventuriers morts, ou des écrits laissés dans certains caveaux l'histoire suivante :

Il y a des éons, Le peuple des étoiles arriva sur Glamor. Ces derniers étaient emprunts d'une sagesse et de connaissances jusqu'ici inégalées. On raconte que se sont les Dieux eux même qui les ont fait venir ici dans un char magique afin qu'il dispensent une partie de leur sagesse aux peuples da Glamor, et notamment aux Elfes qui à l'époque occupaient cette partie de la forêt. Ce peuple très puissant ne compris pas tout de suite les désires des Dieux et au lieu de donner leurs connaissances et leur sagesse aux Glamoriens, ils en firent des esclaves et les dominaient de leur puissance. Un grand temple (la nécropole) fût érigé en leur nom par les esclaves au lieu même de leur arrivée.

Les dieux, voyant que leurs messagers faisaient vraiment n'importe quoi, les maudirent. Ces derniers perdirent tous du jour au lendemain la mémoire. Du coup, les connaissances qui faisaient leur puissance étaient inaccessibles, et les esclaves purent se rebeller contre les oppresseurs. Mais même privés de leurs connaissances, les messagers restaient un peuple aux formidables capacité d'adaptation ils s'enfuirent donc et se cachèrent dans la forêt. Au bout de 3 siècles, ils étaient redevenus une puissance avec laquelle compter et voulurent retrouver leur suprématie. Pendant ce temps, les anciens esclaves Elfes, avaient tenter d'en apprendre le plus possible sur les connaissances des messagers et déchiffrant au fil des siècles les rares écrits que les messagers avaient laissé, ils devinrent eux aussi très puissants. Leur orgueil les poussa alors à faire comme les messagers et à asservir les autres peuples. Parmi ces Elfes, certains ne sombrèrent pas dans « le côté obscur » et il y eu une guerre civile sur la question de comment utiliser ses formidables connaissances. Ainsi naquit la séparation entre les Elfes Noirs et les Elfes clairs. Cette guerre se termina par la défaite des Elfes Clairs qui quittèrent le pays et allèrent s'installer de l'autre côté du pic du diable.

Lorsque les messagers, à nouveau forts attaquèrent les Elfes noirs, ils les vainquirent et les repoussèrent vers le sud (ils allaient fonder plus tard à Naugarth). Peu à peu, les messagers, toujours avec les mêmes outils que les Elfes, reconquirent une partie de leur savoir perdu et projetaient de repartir à la conquête du monde. Une nouvelle fois, les dieux durent intervenir. Ils fermèrent les portes du savoir aux messagers et créa le champ magique qui annule le sens de l'orientation dans Zaarwood. Ainsi, les messagers ne purent jamais sortir de Zaarwood, et au fil des millénaires, leur race s'est éteinte. Le champ magique lui, persista mais perd de sa puissance de siècles en siècles. Ainsi, de nos jours, le sens de l'orientation n'est troublé que pendant quelque temps.

Les personnages peuvent trouver divers objets magiques assez puissants datant de cette ère mais il faudra pour cela combattre les gardiens. En effet, les messagers sont restés jaloux de leurs connaissances et de leurs pouvoirs, même dans la mort.

(NB : Il ne faut pas confondre les Elfes Noirs de ce scénario (qui désigne les Elfes corrompus qui y sont décrits) et les Elfes sombres qui se révoltèrent contre les Anciens, n'oubliez pas qu'il y a eu une deuxième création.)

Personnages de remplacement

Divers aventuriers accompagnant (ou ayant suivi) les Pj depuis Atlan

Logan

Dame louve (Voleur N3, Main de Nieva N3, Maître des loups N3)

Fin du premier chapitre: Règles optionnelles et classes avancées

Règle optionnelle : Attaquer et se défendre contre plusieurs adversaires à la fois

Dans le chapitre Combat des règles, il est implicitement considéré que les personnages se battent à 1 contre 1. Ainsi, se défendre est une action gratuite en action, quelque soit le nombre d'attaque de votre adversaire. Qu'en est il d'un personnage qui se bat contre plusieurs adversaires à la fois ?

Un personnage ne peut avoir que 5 adversaires au total au contact,

Un personnage peut avoir un nombre infini (bon disons 20) d'adversaires à distance mais si il à un adversaire au contact, ce chiffre est porté à un maximum de 5

Ceci pour des raisons de place. Bien sur, 10 adversaires peuvent tomber sur un personnage mais ces derniers se gêneront mutuellement.

En même temps, un personnage qui se défend contre plusieurs adversaires doit faire face à des attaques venant de toute part. il devient donc moins performant.

Règle :

Au contact et à distance : Max adversaires de 5

A distance pas de max

Les attaquants font leurs jets normalement sans modificateur. Sauf s'ils dépassent le nombre indiqué ils font tous leurs jets d'attaque avec -5 cumulatif par attaquant en surnombre.

Le personnage qui se défend attaque normalement suivant son nombre d'attaques mais il fait ses jets de défense avec -5 cumulatif par adversaire au-delà du 1^{er}. Expl : 1 personnage à 2 attaques et 3 adversaires. Il peut passer ses 2 attaques normalement contre ses adversaires (2 Att sur 1 ou 1 Att sur 2). Par contre, tous ses jets de défense contre ses 3 adversaires se font à -10

Main de Nieva (Classe avancée)



Les membres initiés aux secrets de la guilde des voleurs de Nieva se donnent le nom de Main de Nieva. Ils portent sur leurs épaules la paix de Kalador et en sont conscient. Le secret sur leur existence passe avant tout. (Voir La guilde des voleurs de Nieva)

Pré requis :

Aucun, simplement être parrainé

Caractéristiques secondaires :

Les mêmes que celle de leur classe précédente

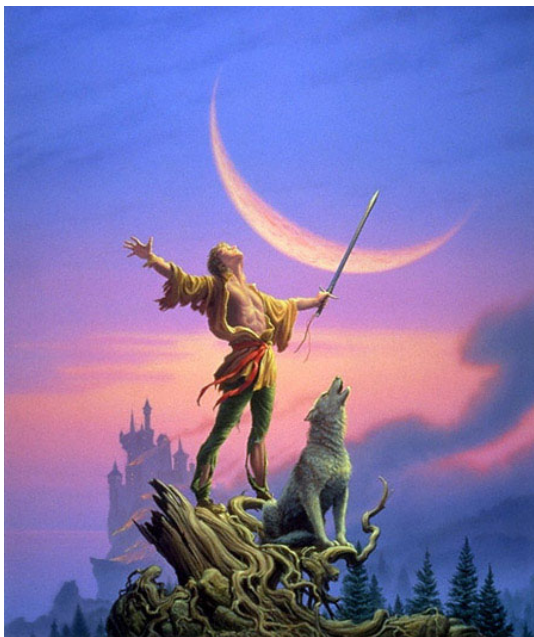
Capacités spéciales :

- Les Mains de Nieva sont initiées a certaines techniques d'arts martiaux : 1 Niveau de technique tous les 2 niveaux.
- Les Mains de Nieva ont un entraînement de filou poussé Entrer dans cette classe donne automatiquement 1 rang dans le champ de compétence de Filou
- Les Mains de Nieva ont connaissance des poisons et des drogues poussée. Bonus de +1 à tout jet de connaissance ou de fabrication de drogue ou de poison
- Les Mains de Nieva ont appris à être très discrets. Bonus de +1 à tout jet de discrétion
- Les Mains de Nieva ont, par des accords passés, des entrées avec

toutes les guildes de voleur du pays (grâce à un tatouage sur l'épaule gauche. (Bien sur, toutes ignore la réalité sur la Guilde de Nieva et sur ce qu'est réellement une Main de Nieva)

- Les Mains de Nieva connaissent le langage secret de cet ordre. (il faut 1 an pour bien la maîtriser. Tant que cette période n'est pas terminée, à chaque fois que le personnage tente de parler ou de comprendre ce langage, il doit réussir un jet de Filou Malaisé)
- Les Mains de Nieva Obéissent corps et âme à la Guilde des voleurs de Nieva et à son chef

Maître des loups (Classe avancée)



Maître des Loups est une classe spécifique de ranger. Ils sont en fait les serveurs du dieu de la Nature sous sa forme de purificateur. En ce sens, les loups sont ses outils pour la « grande purification ». Il arrive parfois qu'un serviteur du mal qui agit à l'encontre de la nature subisse la colère de Taal (ou Sylvanus) il envoie alors sa meute le punir pour ses crimes. Ces loups sont normaux mais obéissent au doigt et à l'œil au Maître des loups, un serviteur de Taal.

Pré requis :

Avoir le champ de compétence forestier

Avoir une attitude plutôt protectrice ou préservatrice envers la nature

Caractéristiques secondaires :

Les mêmes que celle d'un ranger

Capacités spéciales :

- Les mêmes que celle d'un ranger
- La meute : Le maître des loups commande à 1D10 loups pour un total de niveau de 10. C'est-à-dire que qu'un personnage peut avoir 5 loups de niveau 2, 3 loups de niveau

2 et 2 loups de niveau 3 ou 1 loup de niveau 10 etc.... Ces loups sont créés comme des métamorphes combattants avec les capacités suivantes uniquement : crocs, griffes, longévité et super sens. Ils sont intelligents (comme un adulte humain) et obéissent aveuglément au maître des loups tant que ce dernier suit les voies de Taal. Ses loups progressent au rythme de 1 Niveau pour 2 niveau que gagne le Maître des loups dans la classe de Maître des loups. (Expl un guerrier devient maître des loups N 1 : il crée ses loups. Ces derniers ne gagneront de niveau que lorsque le maître des loups atteindra les niveaux 3, 5, 7 etc... dans la classe Maître des Loups.) Si pour une raison ou une autre un loup meurt, ses niveaux (son esprit) sont ajoutés pour moitié arrondi à l'inférieur aux niveaux d'un des autres loups encore en vie.

Pour Glamor Wushu

Les PNJ capacités des PNJs sont moins détaillés que ceux des personnages. Par exemple si un Chevalier d'Atan est présenté, je ne détaille pas toutes ses capacités; je cumule le tout sous le nom de "Chevalier Atan", le niveau représente tout ce qui fait la spécificité d'un tel chevalier, y compris ses arts martiaux.

De même, quand il y a un mage ou quelque chose comme ça, le globalise sous le terme "Mage" ou "Sorcier", et je précise ensuite ses genres de sorts.

Caractéristiques

Meurtre à Lasak

Miles Dugard: Chevalier d'Atan (Surhumain) (5); Méta humain (légendaire) (4) (Contrôle du magnétisme; Vol)

Avenant et chaleureux, il peut apprendre aux personnages la légende D'ATAN et ce qu'est un Guerrier d'Atan.

Le Duc de Nieva: Guerrier (3); Noble (4); CHI (5)

Sombre, distant et prétentieux, il a l'art et la manière d'énervé les personnages. Il ne lâche RIEN

Gardes du Duc: Gardes bourrus, fidèles et violents (NM 6/ personnage)

Violents et se conduisant comme en terre conquise, ils ne reçoivent d'ordres que du Duc

Duhlway : Guerrier (4), Roublard (3)

Brave gars. Il est un peu limite niveau intelligence. Il est probable que le conseil l'a élu pour pouvoir mieux le manipuler

Arthur Drug : Alchimiste (5)

Compétent mais un peu dans la lune ; genre savant fou.

Chani : Druidesse (4)

Charmante, agréable, belle, elle est d'une douceur à fendre l'âme. On ne peut que tomber amoureux.

Les Glaives d'Atan

Les Orques: Guerriers Orques (NM 3/ perso).

Le Chef Orque: Chef Orque (NM 18)

Troll des Montagnes (NM 15)

Assassins (NM 7/perso)

Les gardes de Lassak: Garde rural (NM 3/perso)

Les Glaives d'Atan: Avec ces Glaives, le personnage est considéré comme "Légendaire" en Combat (donc avec 4D maxi), avec la plupart des descriptions liées au Feu. Contre des Gobelinoïdes, avec des armes, le porteur est considéré comme "Surhumain" en combat (4 Embellissements). Tous ces embellissements peuvent comprendre effets de résistance ou d'immunité aux feux.

Les Autres Objets magiques dans les mines: permettes des descriptions typiques dans certaines conditions particulières.

Pour Sauver Chani

Le Duc de Nieva: Guerrier (3); Noble (4); CHI (5)

Sombre, distant et prétentieux, il a l'art et la manière d'énervé les personnages. Il commence à se lâcher

Gardes du Duc: Gardes bourrus, fidèles et violents (NM 6/perso)

Violents, ils ne reçoivent d'ordres que du Duc ; fidèles jusqu'à la mort.

Les Orques: Guerriers Orques (NM 5/perso)

Coupes Gorges (NM 4/perso).

Les Eflés Noirs: Assassins (NM 8/perso)

Magelan, Elfe Noir (4) (Divination; Déplacements); Mage Légendaire (4) (Envoûtement, Nécromancie, Illusions) CHI (3)

Logan, Félidé (4) (Légendaire) ; Main de Nieva (5), Chi (4)

La Panique à Allan

Sligard: Guerrier Mage (3) (Air, Divination); Voie du tigre (4); Chi (3)

Les Nordiques: Guerrier du Nord (oui des Vikings quoi) (NM 9 / perso)

Firbolgs : Semi géants du Nord (NM 12 par Perso)

La Nécropole de Zaarwood

Halvran Har Cù Releb : Espion Elfe noir Légendaire (4). CHI 3

Gros Dur, Trokon et Trognon: Chefs Orques Légendaire (5). CHI 3

Le Préfet Noefilius de l'empire de Vahall Diplomate (4). CHI 3

Le Baron Galford de Kenzen: Noble (4). CHI 3

L'Inquisiteur Frolon, et l'évêque Dufay, Théurgie légendaire (5) (Prêtres de Kos, Envoûtement, Mauvais Œil). CHI 3

Le Baron de Jurtas Noble (5). CHI 3

Aléadus, le Sorcier Légendaire de la Magie Noire qu'elle est très sombre (4) (Protection, démonisme et nécromancie); CHI 3

Gardes du Corps d'Aléadus: Démons de Combat Légendaires (NM 6/ Perso)

Dame louve : Noble (4); Main de Nieva (5); Maîtresse des loups (4) CHI 3

Orques: Guerrier orques (NM 5/perso)

Soldats divers (NM 4/perso)

Chefs orques divers (NM 6 par perso par chef)

Troll des Forêts (NM 10 / perso)

Nouveaux Traits

Main de Nieva

Pré requis :

Aucun, simplement être parrainé

Caractéristiques du Trait

- Capacités de Voleur / Espion, avec tout ce que cela sous entend
- La Voie du Tigre des Arts Martiaux est intégrée

Maître des Loups

Pré requis :

Trait lié à la nature à 4 au moins

Avoir une attitude plutôt protectrice ou préservatrice envers la nature

Caractéristiques du Trait :

- A la Base c'est comme un Eclairé
- La meute : Le maître des loups commande à 1D6 loups pour un total de niveau de 10. répartis entre les loups. Ces derniers ont tous 3 CHI comme un héros.
Si pour une raison ou une autre un loup meurt, ses niveaux (son esprit) sont ajoutés pour moitié arrondi à l'inférieur aux niveaux d'un des autres loups encore en vie. Si de ce fait le trait "Loup" devait dépasser le niveau 5, le loup deviendrait "Légendaire"

La Suite dans Le Chapitre 2: Destinée.