



Le Temple

d'Umââl El'Emanter



Le Temple d'Umââl El'Emanter

❁ Campagne dans les Confins du Givre ❁

Cette campagne se déroule dans les Confins du Givre. Vous trouverez sur le site www.naheulbeuk.com l'extension complète «Les Confins du Givre» à télécharger avec les cartes de la région en haute définition et un bestiaire. Nous y faisons régulièrement référence dans ces pages.

Synopsis de la campagne

Livre 1 : A la recherche de l'Aigle des Glaces

Les joueurs sont embauchés par Youri Meïnistov*, un marchand, collectionneur et revendeur d'objets rares, afin de retrouver les membres d'une expédition qui devait ramener les objets trouvés dans un temple aux abords de la ville d'Yviir.

Les joueurs remontent la piste, affrontent quelques embûches, et retrouvent le bateau échoué, investi par un Calamar toxique géant.

A part un jeune mousse, l'équipage a disparu.

Après avoir nettoyé les lieux ils rapatrient le matériel et se frottent les mains en attente de leur salaire bien mérité. Mais quelque chose cloche...

Livre 2 : Dans le Froid Marais

De retour au poste SG-01, après avoir touché leur récompense, ils se rendent compte qu'ils sont touchés par une malédiction qui les transforme petit à petit en goblin bleu.

Leur commanditaire, qui est aussi touché, leur révèle que seul le mage Salvarion*, son associé dans l'expédition, aurait la connaissance nécessaire pour étudier et contrer la magie de la civilisation disparue. Mais il a disparu lors du naufrage du bateau. Il a, semble-t-il, été enlevé par des Sauvages du Froid Marais.

Youri Meïnistov est prêt à subventionner une nouvelle expédition pour porter secours au mage. Les joueurs

vont donc devoir remonter la piste du mage dans le Froid Marais aidé par un trappeur qui commence à bien connaître les Confins du Givre.

Après quelques péripéties, ils vont le retrouver dans une tribu où il a su tirer avantage de sa magie et de son étrange apparence de goblin bleu pour se faire accepter par les barbares. Il attend le bon moment pour s'enfuir. L'opération d'exfiltration ne sera pas aisée.

Livre 3 : La malédiction d'Umââl El'Emanter

De retour à l'avant-post SG-01, le mage Salvarion, devenu un goblin bleu, étudie l'artefact maudit et les bas reliefs trouvés dans le temple. Les 2 semaines d'attentes dans le camp SG-01 sont pénibles car les personnages doivent vivre sous forme de gobelins bleus.

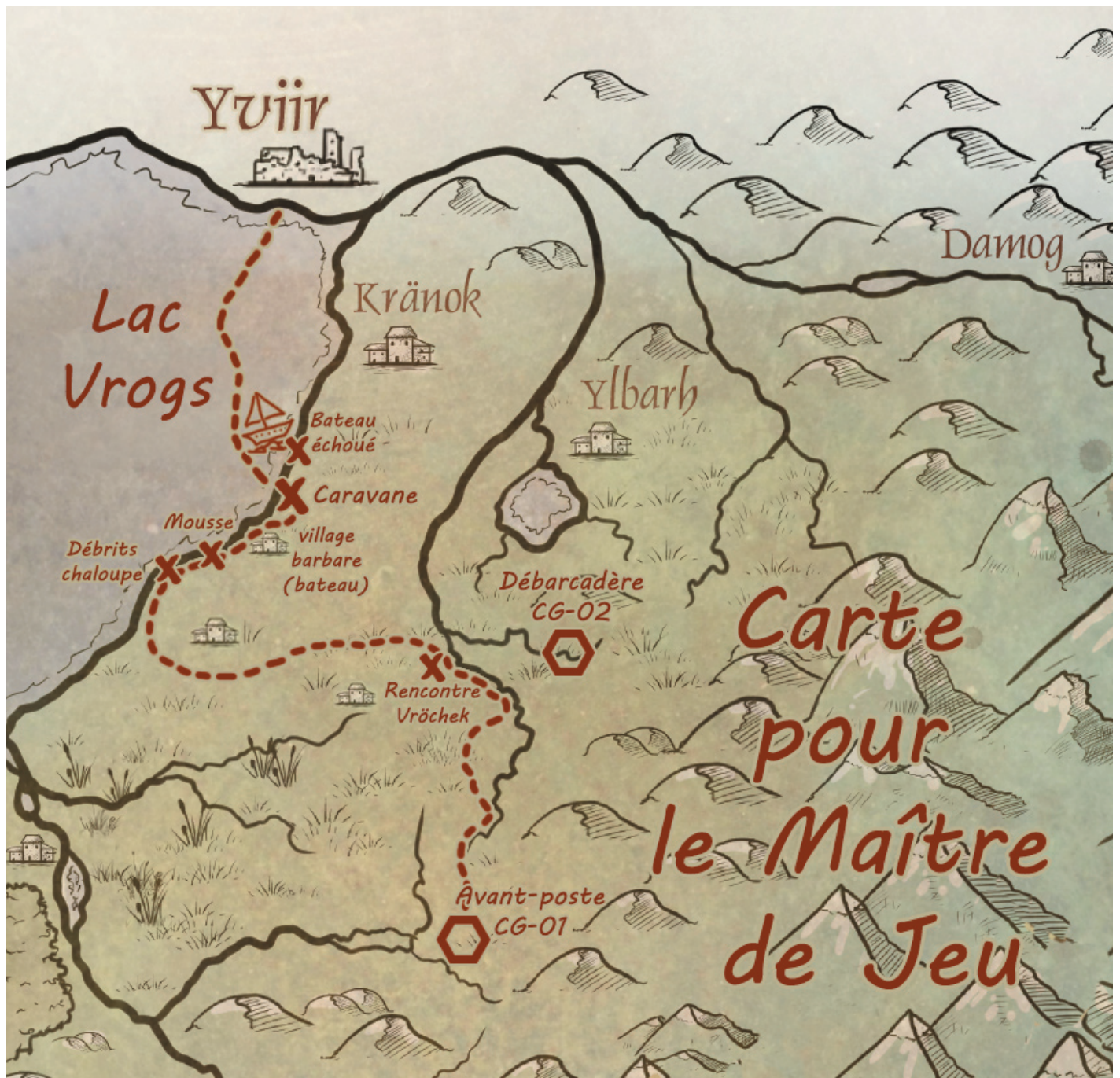
Salvarion fini par donner ses conclusions : pour lever la malédiction, il va falloir replacer l'objet maudit dans le temple d'Umââl, et réaliser un rituel impliquant les personnes touchées par la malédiction.

Toutes les personnes touchées par la malédiction partent donc en zeppelin militaire vers le temple.

Mais pendant le voyage, des tensions s'élèvent entre le Salvarion et Meïnistov. Les joueurs vont devoir choisir leur camp.

* Voir Annexe 1 : Index des PNJ principaux





Intégrer les personnages dans l'aventure

Le point de départ de la campagne est dans l'avant-poste CG-01. A vous d'amener les personnages jusqu'à ce point, si possible avec des finances limitées. Un autre point d'entrée dans la campagne serait l'intérêt pour les ruines de la ville Yviir.

Si les personnages ne se connaissent pas encore, vous pouvez les mener individuellement jusqu'à la Taverne de l'Ours des collines.

Niveau de départ des personnages

Dans l'idéal, les joueurs ne devraient pas être niveau 1. Si c'était le cas, faites en sorte qu'ils montent rapidement de quelques niveaux avant de partir grâce à quelques missions en tant que mercenaires avec la garde du camp ou dans les premières scènes de cet acte.

Si les personnages sont créés spécifiquement pour la campagne, faites-les commencer niveau 5.

La saison

L'histoire commence au début du printemps. Le climat est donc encore terriblement rude, n'hésitez pas à insister sur les effets désagréables du froid. Le temps est plutôt sec.

Le parcours

Voici le parcours prévu pour les personnages joueurs pour ce scénario.

Bien sûr, rien ne dit qu'ils suivront vraiment ce chemin, mais si ça arrivait, vous êtes préparés.

Une autre carte est prévue pour les joueurs (voir p6)



Livre 1 - À la recherche de l'Aigle des Glaces

Acte 1 : Mission d'enquête et de sauvetage.

Scène 1 : Introduction

Les joueurs sont dans les Confins du Givre, ils vont découvrir le camp CG-01 et trouver du travail.

Les personnages sont à l'avant-poste CG-01 (voir le descriptif du lieu dans le supplément Poste-avancé-CG01-description-MJ). Ils apprennent qu'un homme recherche une équipe courageuse pour une mission bien payée dans les Confins du Givre.

S'ils sont intéressés, ils n'ont qu'à se renseigner auprès de *Maître Gradeneau** à la Taverne de l'Ours des collines. La gargote est une bâtisse en bois enfumée, mais chaleureuse, située dans la partie ouest

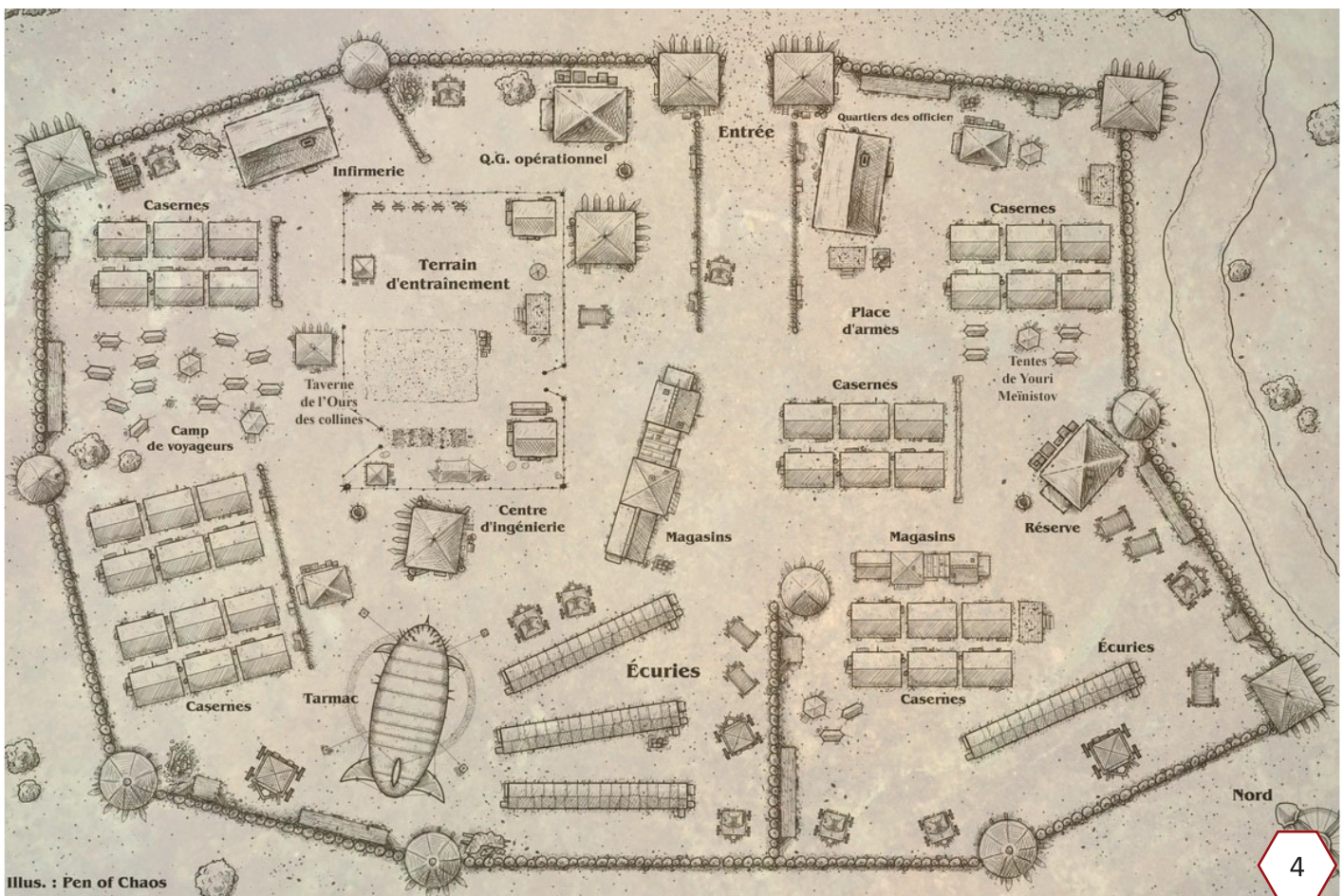
du camp, à côté du terrain d'entraînement. L'établissement a bonne réputation, mais dans le coin on ne peut pas vraiment être difficile...

L'aubergiste est une grande gueule, avec un long bouc et une boucle d'oreille. Il accueille les étrangers :

« Bienvenue à la Taverne de l'Ours, je vous sers un petit coup de *niôle* ?
Qu'est ce que je peux faire pour vous ? »

Dès qu'il apprend ce qui les amène, il leur arrange un rendez-vous avec *Youri Meinistov**, un marchand d'objets rares qui a son pavillon dans le camp des voyageurs est. Il n'est pas là depuis très longtemps mais il se positionne comme l'un des marchands les plus influents de la région.

* Voir Annexe 1 : Index des PNJ principaux.



Scène 2 : Rencontre avec Meïnistov

Les PJs rencontrent leur commanditaire et apprennent ce qu'il attend d'eux.

La tente du marchand est richement meublée et décorée d'objets venus de civilisations oubliées des terres de Fangh et des Confins du Givre. Elle est en fait composée de plusieurs tentes qui communiquent les unes avec les autres. Il dispose d'une tente spécifique qu'il utilise comme bureau, chauffé par des braséros en fer-forgé. C'est là que le garde fait pénétrer les PJs. Le marchand est assis derrière son grand bureau en bois précieux, couvert de documents, de parchemins roulés et de coffrets en bois.

Une étrange sphère luit légèrement au-dessus du bureau du marchand. De légers éclairs pourpres se promènent de loin en loin sur les meubles. Si l'un des joueurs s'y connaît en magie, il verra immédiatement que c'est un dispositif de protection magique pour sa personne et ses biens.

Youri Meïnistov est une montagne d'homme grand et gras. Ses cheveux bruns mi-longs dépassent de son bonnet de marchand. Il porte une toge brodée d'or, des pierreries à chaque doigt.

Il est flanqué de deux gardes du corps. Juste à côté de sa tente bureau, les PJs ont pu repérer le dortoir de sa garde, nombreuse et bien armée.

Le marchand accueille les joueurs avec cordialité mais aussi avec l'habitude d'aller droit au but et d'être écouté et obéi. Il leur propose de s'asseoir sur des bancs recouverts de magnifiques peaux d'ours blancs.

Puis il leur explique le travail qu'il leur propose. Depuis plus de 4 jours, il attend en vain, le retour de la caravane qui devait transporter les objets qu'il a trouvés lors d'une expédition dans un temple de la ville de Yviir.

Il est rentré en dirigeable et a laissé le chargement suivre un autre chemin : c'est d'abord le bateau l'Aigle des Glaces qui devait convoier les nombreuses caisses jusqu'à un campement au bord du Lac Vrogs où une caravane devait prendre le relais.

Son équipe était bien armée et accompagnée de son associé, le puissant mage Salvarion.

Il y a dû y avoir un problème en chemin pour qu'elle tarde tant à arriver !

Si les joueurs veulent voler Youri Meïnistov.

Le marchand et ses biens sont bien gardés. Les gardes et les protections magiques, assez visibles, devraient les dissuader de tenter quoi que ce soit contre lui. Si cependant ils tentaient un vol discret ou une action violente, voici les caractéristiques des protections du marchand.

- Protection magique des objets dans la tente : si certains objets précieux sont soulevés de leur socle sans que la sphère rouge ne soit désactivée, une petite décharge électrique fera lâcher l'objet et la sphère se mettra à luire plus fortement avec un fort bourdonnement.
- Protection magique sur sa personne : un champ de force se déclenche sur une formule. Il est centré sur le bureau et le siège de Youri. Il protège des armes à distance et oblige à faire un jet de FOR (-4) pour entrer dans le champ de force.
- Les gardes sont nombreux dans le campement de Meïnistov et sont bien armés. Ils sont menés par le capitaine Hubert Venislav. (Voir si besoin ses caractéristiques en Annexe 1).

Gardes de Meïnistov			
AT	Esq	Dégâts	PR
14	13	1D+8 (Hallebarde)*	8
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
17	14	50	80

* *Balayage de hallebarde : avec ce coup spécial, le garde peut tenter de renverser jusqu'à trois cibles qui lui font face en un assaut : les dégâts ne sont que de 1D+4 mais il peut causer la mise à terre des héros (au sol pour trois assauts). On peut y échapper avec une esquive réussie.*



Informations sur l'expédition

- Le temps de trajet estimé est de 4 ou 5 jours de marche jusqu'au campement de la caravane. Puis, il leur faudra trouver une embarcation pour fouiller les eaux du Lac Vrogs. Le bateau en avait pour 2 jours et 2 nuits de navigation.

- Les principaux dangers à redouter en chemin : le froid, même si l'hivers rude est en train de finir, il ne faut pas le négliger; les animaux sauvages, en particulier les tigres des sommets, les loups gris, les ours, les dragons « olgöf » du mont des ailés...

Il faudra aussi éviter les troupes de barbares Vrognards qui habitent la région que les PJs vont traverser.

- Le mage elfe *Salvarion**, grand spécialiste des civilisations disparues et des artefacts créés par celles-ci, était associé à l'expédition. C'est lui qui a eu l'idée de voler un bateau aux Vrognards et ainsi pouvoir ramener des objets plus gros (statues, bas-reliefs...). Il a choisit de revenir en bateau afin de commencer à étudier les objets trouvés dans le temple.

- Les hommes de *Salvarion* ont attaqué un petit village barbare de pêcheurs au bord du Lac Vrogs afin de leur voler leur bateau de pêche. C'est l'un des rares bateaux de grande taille de la région. La troupe comprenait aussi des charpentiers afin de rajouter des mats et voiles au navire qui était essentiellement à rames.

Comme le veut la tradition, on a donné un nom à ce navire : l'Aigle des Glaces.

- L'équipage du bateau est composé de marins fanghiens, dirigé par le capitaine Rhian. Tout l'équipage portait la livrée du mage *Salvarion*, d'azur ornée d'une étoile d'argent barrée d'une baguette.

- L'expédition avait pour but le Temple d'Umâël El'Emanter, dans la ville d'Yvriir. Umâël est vraisemblablement un puissant prêtre d'une divinité inconnue aux dires du Mage *Salvarion*.

- L'attaque du Temple a déjà été peu aisée, il était gardé par différentes créatures maléfiques et parfois mortelles. Au cœur du bâtiment, une tribu de gobelins à la peau bleutée ont mené un combat acharné contre les attaquants. *Youri Meïnistov* a perdu plusieurs hommes dans la confrontation.

- La caravane qui attendait le bateau sur les rives du Lac Vrogs est menée par *Mathias Kenvers** et compte 30 hommes et femmes bien entraînés, accompagnés de 5 chariots et 9 chevaux.

Il offre aux aventuriers une somme importante pour enquêter sur cette disparition et ramener sa cargaison : 1200 pièces d'or par personne ou l'équivalent en matériel.

Il souhaite que les PJs partent au plus vite afin de sauver son bien et les membres de l'expédition, même si cela semble moins le préoccuper. Il leur remet une carte indiquant le chemin que devait parcourir la cargaison.

(Vous pouvez imprimer la carte p.8 à remettre aux joueurs.)

Youri Meïnistov répondra à quelques questions puis les renvoie vers *Hubert Venislav**, le capitaine de la garde qui l'accompagnait lors de l'expédition.

Le marchand est un homme occupé !

Les joueurs ont le choix du trajet qu'ils vont emprunter mais il y a toutes les chances qu'ils essayent de suivre le chemin inverse de l'expédition afin de les retrouver.



Scène 3 : Les préparatifs

Emplettes et beuverie en perspective.

Le marchand a un accord avec la boutique *Barbidur* présente dans le camp. Les aventuriers vont donc pouvoir choisir les meilleurs équipements spécialisés pour leur expédition.

2 chevaux montagnards « *Durison* » de bât sont déjà préparés afin de porter leurs emplettes auxquelles s'ajouteront des vivres pour 12 jours. Il faudra bien sûr rendre tout le matériel au retour.

Karl, le vendeur de la boutique *Barbidur*, est aux petits soins avec eux et leur propose tout son stock. *Youri Meïnistov* est un bon client.

Vous trouverez en p.5 du supplément « *Confins du Givre - Description MJ* » le descriptif du matériel proposé par *Barbidur*.

Les joueurs reçoivent aussi une avance en zgarugs (les dents utilisées comme monnaie par les autochtones).

Ils partent avec 9 dents moyennes et 12 petites dents. Cela équivaut à 500 PO environ.

Après leurs préparatifs, si les PJ repassent par la Taverne de l'Ours des collines, Maître Gradeneau les félicitera pour leur nouveau job et fera un appel du pied pour fêter cela dans son établissement.

Il y a pas mal de monde dans la taverne et l'ambiance est chaleureuse. Les PJ se laisseront peut-être tentés, d'autant qu'il n'y a pas beaucoup d'endroit où se détendre et se restaurer avant leur départ le lendemain.

Les personnages peuvent se faire un ami en lui payant à boire pour le remercier. Il leur proposera même un petit verre de son alcool de Yakak, une spécialité à base de lait de Yakak. Attention, cette boisson est vraiment forte, et nécessitera de faire une épreuve de force (FO) pour ne pas rouler sous la table.

Si les joueurs réussissent, ils gagneront une certaine réputation dans la garnison et auprès de Maître Gradeneau. Par contre, si certains d'entre eux ratent leur jet, ils tomberont comme des loques sous la table et ne seront pas en état de partir le lendemain à l'aube. Il faudra quelques heures pour émerger, et l'expédition de pourra commencer qu'en fin de matinée.

Lors de cette soirée, les personnages ont la possibilité de discuter avec plusieurs personnes qui pourront compléter les informations que Youri

Meïnistov et Hubert Venislav ont donné sur l'expédition. (voir encadré p.6)



Taux de change des zgarugs

- Petite dent : à l'achat, 5 PO
A la revente, 4 PO
- Dent moyenne : à l'achat, 50 PO
A la revente, 40 PO
- Grosse dent : à l'achat, 200 PO
A la revente, 150 PO

Tout d'abord, ils rencontrent Viktor, l'un des soldats qui ont accompagné Youri Meïnistov dans son voyage.

Il a été très impressionné par les créatures qui gardaient le Temple d'Umââl. Des fantômes, des squelettes et un démon hideux de plus de 2 mètres de haut qui semblait être fait de marbre blanc. Il a été blessé au visage par la créature et

a perdu plusieurs dents...

Ils pourront parler avec le Clipitain Bronco Barbenfer, un nain un peu vantard qui a fait carrière dans l'armée fanghienne et grandement aidé à l'implantation dans les Confins du Givre. Il est l'un des bras droit du Commandant Bulgroz.

Il s'empressera de raconter ses exploits dans les Confins contre les barbares de la région et contre un ours blanc des Confins qui a attaqué le camp le lendemain de leur arrivée.

*Marek le maraudeur**, un trappeur qui commerce avec les différentes tribus autochtones de la région, est présent lui aussi. Il s'agit d'un homme d'une quarantaine d'années, cheveux poivre et sel, abîmé par le climat et l'alcool. Son accoutrement est bigarré et emprunte à la fois aux barbares et aux Fanghiens. En très peu de temps, il a acquis une connaissance approfondie de la région et pourra donner des informations précieuses sur les dangers locaux.

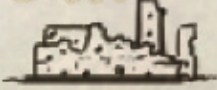
Marek a été approché par Youri Meïnistov pour participer au sauvetage de son expédition, mais il a refusé car il est sous contrat avec le commandant Gillu Bulgroz, qui dirige le camp SG-01 pour l'implantation d'un nouveau camp avancé.

Si on lui demande ce qu'il pense de la disparition de l'expédition, Marek répondra qu'il est persuadé que l'expédition a été victime des Vrognards qui sévissent au bord du Lac Vrogs qui n'ont pas dû apprécier que l'un de leur village côtier soit attaqué pour voler un bateau. Les relations avec les Vrognards vont être dorénavant beaucoup plus compliquées. Il est donc un peu énervé contre Salvarion et Meïnistov dont les agissements risquent de mettre à mal son commerce.

Un Vrognard c'est un peu hargneux, il vaut mieux pas les faire chier.

Les Banquises

Yziir



Lac Vrogs

Kränok



Ylbarh



Caravane

village
barbare
(bateau)

Débarcadère

CG-02



Avant-poste

CG-01



Acte 2 : Sur la route des glaces

Les joueurs partent vers le Lac Vrogs et rencontrent quelques habitants.

Le froid est mordant, le groupe avance lentement contre le vent. Heureusement, très rapidement, ils rejoignent un cours d'eau qu'il leur suffira de suivre vers le nord pour ne pas se perdre. Il faut juste éviter une tribu barbare particulièrement vindicative en faisant un détour. (Voir la carte p.8)

Au bout de 8 ou 9 heures de marche, ils sont exténués. Si les joueurs sont partis tôt le matin, ils arriveront à point nommé le soir près d'un escarpement rocheux pour monter leur bivouaque.

Le lieu paraît idéal afin se couper du blizzard qui est en train de se lever.

Une grande anfractuosité dans la roche permettrait même de faire un petit feu en brûlant du lichen qui se trouve là.

(Si les joueurs n'ont pas de briquet, ce sont des boulets, faites-leur bien ressentir.)

Scène 1 : Rencontre au sommet

Les PJ's ont l'opportunité d'aider un barbare dans son combat contre un tigre des sommets.

Le lendemain, après 2 heures de marche environ, les PJ's entendent des bruits de combats amplifiés par l'écho de la montagne. A quelques centaines de mètres dans la rocaille, un fauve se bat contre un jeune barbare armé d'un hachoir.

Par contre, si les joueurs ne comprennent pas le vrognard, ils ne comprennent pas exactement ce que l'homme dit, mais il doit sûrement insulter copieusement l'animal pour se donner du courage.

Si les joueurs choisissent d'aller examiner de plus près ce qu'il se passe, ils découvriront un jeune chasseur avec une grande crinière brune au corps à corps avec un tigre des sommets.

Comme les joueurs arrivent en escaladant un escarpement, ils se retrouvent surplombant la scène, donc en position idéale pour assister au combat ou pour tirer sur le tigre à distance s'ils ont des armes adaptées.



Tigre des sommets			
AT	Esq	Dégâts	PR
16	12	2D+5 (griffes)	4
13		3D+5 (mâchoire)*	
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
18	8	70	80

***Mâchoire d'acier :** un héros mordu devient prisonnier de la mâchoire de l'animal. L'animal ne pourra mordre d'autre héros tant qu'il tient celui-là mais lui causera des dégâts à chaque assaut. Le héros, quant à lui, pourra tenter une épreuve de FO-4 pour se dégager à chaque assaut, à la place de son attaque.

Rapide : cet animal puissant et rapide se déplace quatre fois plus vite qu'un aventurier. La plupart des montures ne peuvent le distancer.

Critiques : ce fauve obtient des critiques sur 1 et 2.

Voir descriptif complet dans le Bestiaire des Confins du Givre p.7 ou Grand Bestiaire p.80.

Vröchek, le jeune Vrognard			
AT	Esq	Dégâts	PR
13	13	1D+6 (hachoir)	7
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
18	10	80	90

***Frappe du renard :** une fois par combat, avec une épreuve d'AT-2. Effet : tirez deux fois les dégâts sur la même cible.

Voir descriptif des Vrognards dans le Bestiaire des Confins du Givre p.29 ou Grand Bestiaire p.155.

Après le combat, si le barbare, Vröchek*, est toujours vivant, celui-ci estimera avoir une dette envers les joueurs. Pour essayer de la rembourser, il cherchera à aider les PJ's dans leur quête.

Par contre, si aucun des joueurs ne parle vrognard (ce qui est très probable) ils vont devoir essayer de se faire comprendre avec des gestes, des onomatopées. Vröchek est malin pour un barbare, il apprendra aussi facilement quelques mots. Il faut dire que les Fanghien n'ont découvert ce langage que très récemment. Il n'est donc pas encore enseigné en dehors des Confins du Givre. Si l'un de vos joueurs est né ou a été élevé dans ces contrées, il a une chance de connaître la langue. (Voir encadré ci-contre.)

Il s'avère que Vröchek a vu l'une des livrées de Youri Meïnistov sur le dos d'un des barbares de son village qui revenait d'une expédition vers le nord. Il y a des chances qu'il puisse en parler aux joueurs s'ils arrivent à communiquer avec lui.

Si les joueurs le lui demande, Vröchek peut retourner dans son village, se renseigner et leur apporter les informations à quelques kilomètres du village.

Il ne pense pas que ce soit une bonne idée de l'accompagner au village, les étrangers ne sont généralement pas les bienvenus. Il lui faudra aussi quelques zgarugs pour négocier avec ses congénaires (2 moyennes dents en plus de celles récupérées sur le tigre).

Les Vrognards ont retrouvé 3 cadavres de guerriers fanghiens à l'embouchure de la rivière. Ils portaient une étrange livrée. A leurs coté, il y avait le corps d'un sauvage du Froid Marais.

Le fils du chef a récupéré une livrée et pourra la donner à Vröchek.

Vröchek connaît bien les courants marins et peut donner des pistes sur le lieu où les cadavres ont dû tomber à l'eau : pas très loin de là où la caravane devait attendre le retour du bateau.

Si les rapports entre les PJ's et Vröchek sont bons, il peut décider de les accompagner.

Si les joueurs ne rencontrent pas Vröchek, ce n'est pas très grave, s'ils suivent le chemin prévu pour la caravane sur la carte, ils tomberont sur les débris de la chaloupe.

Communiquer avec un Vrognard

Comment communiquer avec Vröchek* si aucun des personnages ne connaît la langue locale ? Ils vont devoir essayer de se faire comprendre avec des gestes, des onomatopées. C'est l'occasion de faire une belle scène de roleplay.

Les personnages pourront même apprendre quelques mots de Vrognard.

Par exemple, si les joueurs dessinent ou miment un bateau, le vrognard dira « véné »

- Rivière : « joki »
- Mort : « kumléma »
- Etrangers : « ulkomainen »
- Lac : « järvi »
- Vêtement : « vaatetus »
- Lune : « Kuu »
- Plage : « Ranta »
- Village : « Kyla »
- Tigre : « Tiikeri »

S'ils vous faut d'autres mots, allez sur google translate et choisissez traduction français-finnois.

Ne vous inquiétez pas de votre accent, personne ne sais vraiment le prononcer. Si vous avez un.e Finlandais.e à votre table, changez de langue...

Vous pouvez faire faire un jet d'intelligence à vos joueurs afin de leur donner plus ou moins d'indices sur ce que Vröchek essaye de leur faire comprendre.



Scène 2 : Sur la route toute la sainte journée...

Parcours long et dangereux à travers les plaines des Confins du Givre.

Il faudra 2 ou 3 jours de voyage pour atteindre les rives du Lac Vrogs (selon le rythme que les joueurs s'imposent). Les paysages gelés sont magnifiques. Décrivez les étendues blanches et lumineuses qui bruissent du léger ruissellement de l'eau qui s'écoule après le léger redoux. Les arbres pendant l'hiver rude se sont recouvert d'une couche de givre de 2 ou 3 centimètres donnant aux paysages un côté féérique.

Régulièrement, les PJ's pourront apercevoir des créatures inquiétantes ou des groupes de barbares au loin qui se détachent sur l'immensité immaculée. S'ils le souhaitent, ils pourront éviter la plupart d'entre elles.

Vous trouverez ci-contre une liste de galères et de rencontres auxquelles les aventuriers peuvent être confrontés. Lancez un D10 sur cette liste par 24 heures.

Si vous souhaitez animer un peu cette marche, vous pouvez corser le voyage en faisant deux tirages sur cette table.

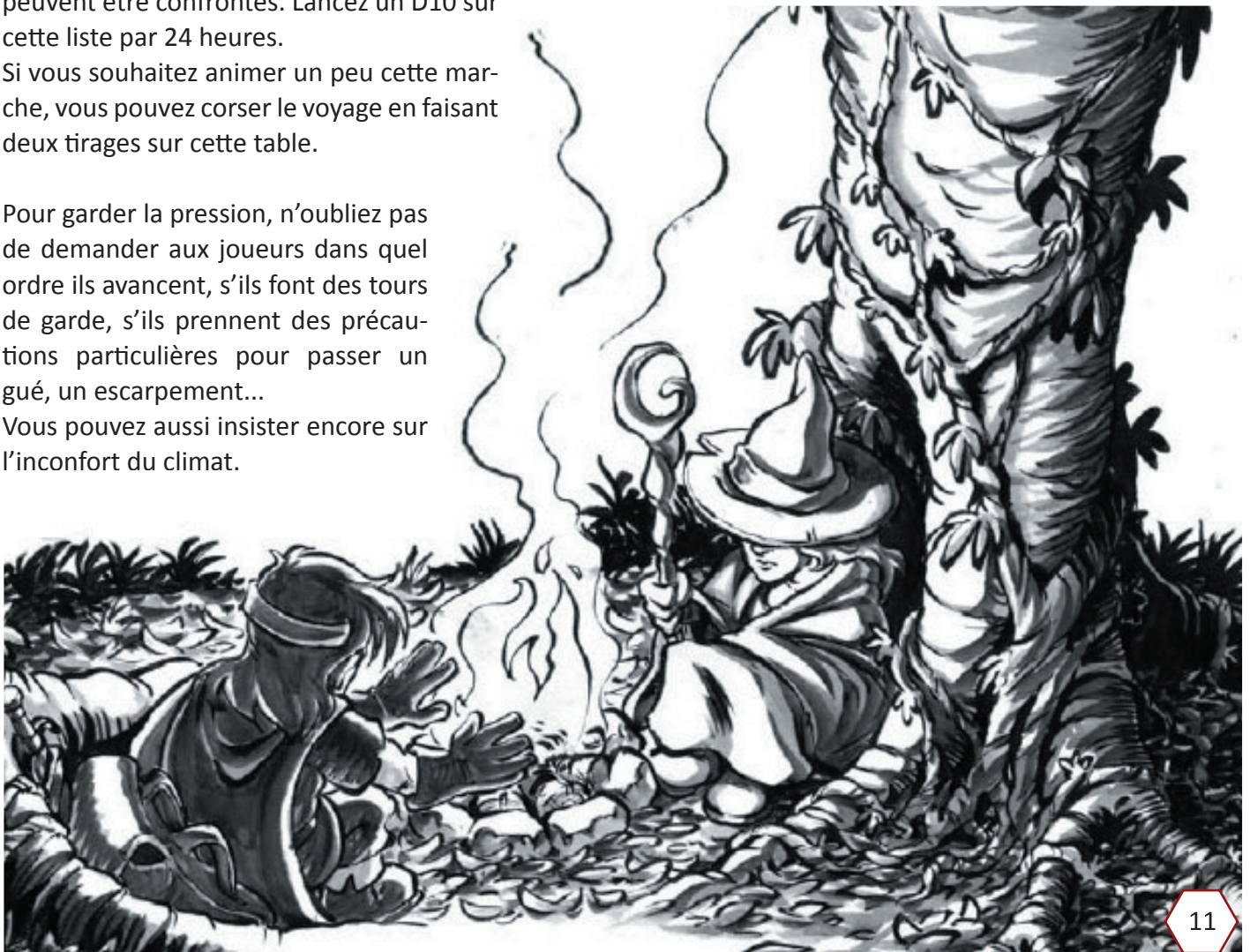
Pour garder la pression, n'oubliez pas de demander aux joueurs dans quel ordre ils avancent, s'ils font des tours de garde, s'ils prennent des précautions particulières pour passer un gué, un escarpement...

Vous pouvez aussi insister encore sur l'inconfort du climat.

Table de rencontres & galères aléatoires

Lancez au moins un D10 pour chaque jour de marche

- 10 - Tout est tranquille.** Les personnages voient un vol d'hirondelles. Serais-ce le printemps ?
- 9 -** En pénétrant dans une grotte pour se mettre à l'abri d'une grosse averse, les PJ's tombent sur 1D4 **coyotes des montagnes** (voir Bestiaire Confins du Givre p.2).
- 8 -** Un **cabretin** hargneux décide de s'attaquer aux aventuriers (voir Bestiaire Confins du Givre p.2). De la viande fraîche pour le dîner ?
- 7 -** Dans la plaine, une meute de 1D6 **loups gris** attaquent les PJ's (voir Bestiaire Confins du Givre p.3).
- 6 -** Un **renard électrique** déboule d'un chemin et tente de s'enfuir vers un bosquet. Il ne combattra que s'il est acculé. (voir Bestiaire Confins du Givre p.7).
- 5 -** Avec le temps relativement doux, la neige fond. Les PJ's doivent traverser un torrent en crue. Epreuve de FO pour ne pas attraper un rhume des Confins (voir p.18 pour les détails).
- 4 -** Une troupe de barbares s'approche bruyamment. Les PJ's vont-ils combattre ou se cacher ? (voir Bestiaire Confins du Givre p.29)
- 3 -** Ils passent sur le territoire d'un **Ours blanc des confins** qui n'apprécie pas du tout (voir Bestiaire CdG p.10).
- 2 -** Un **yéti** mâle défend son territoire. (voir Bestiaire CdG p.10).
- 1 -** Un **dragon bleu des sommets** passe au dessus des PJ's. Il lache un crachat gelé. Ils sont sur son territoire. Il va falloir en sortir vite ! (voir Bestiaire Confins du Givre p.15).



Acte 3 : A la recherche de l'expédition

Scène 1 : Débris échoués

Les PJ découvrent les restes de la chaloupe de l'Aigle des Glaces.

Si les joueurs ont suivi le chemin prévu pour la caravane, ils passeront non loin de l'endroit où la chaloupe de l'Aigle des Glaces s'est échouée sur une plage au bord du Lac Vrogs 3 jours après leur départ.

Si les joueurs ont eu les informations de Vröchek, ils savent directement où chercher. Si ce n'est pas le cas, il faudra qu'ils réussissent un jet d'intelligence afin de repérer les restes de la chaloupe échouée au bord du lac lorsqu'ils passeront à côté. C'est peut-être le bruit des charognards qui sont en train de se repaître des cadavres qui les mettront sur la piste.

La scène n'est pas très facile à appréhender juste en examinant les traces. Sur la plage de sable et de galets, sous une légère pellicule de neige, on peut discerner les débris de bois de la chaloupe. Non loin, 3 corps gisent à moitié rongés par des charognards.

En se rapprochant, les joueurs pourront avoir la certitude que 2 d'entre eux sont des membres de l'équipage puisque l'un porte encore des lambeaux de la livrée du mage et que l'autre a été dépouillé de sa livrée. Le troisième cadavre est très différent, plus musclé que les Fanghiens, il est couvert d'une grande fourrure d'ours brun maintenant bien abîmée par l'action des charognards.

Des traces montrent que beaucoup de monde est passé par là. Si les PJ ont des compétences en pistages ils pourront déterminer, en réussissant un jet, que 2 troupes différentes sont venues :

- La première comprenant une trentaine d'individus dont un à semelle fanghienne, est repartie d'où elle était venue : le Froid Marais.
- La seconde troupe, moins nombreuse, était composée de Vrognards.

Si les PJ sont avec Vröchek, il se fera un plaisir de leur révéler tout cela puisque c'est un excellent pisteur qui connaît bien la région.

Une autre information importante peut être découverte par les joueurs s'ils y passent un peu de

temps : une personne de petite taille est partie dans la direction opposée aux 2 troupes. Elle suivait la berge globalement dans la direction du campement de la caravane.

Quelques précisions vous permettant de mieux décrire les traces :

- 5 personnes ont réussi à fuir l'Aigle des Glaces dans la chaloupe. Elles ont dérivé et se sont échouées sur les rives du lac. 3 d'entre elles sont mortes noyées, le mage Salvarion et le petit mousse sont les seuls survivants.
- Une troupe de barbares du Froid Marais est tombée sur eux peu de temps après leur naufrage et a embarqué l'un des 2 survivants, le mage Salvarion.
- Le mousse a réussi à s'enfuir quand la troupe de barbares du Froid Marais s'est approchée.
- La livrée de l'un des marins morts a été volée.
- Des charognards (renards des neiges...) ont commencé à manger les cadavres qui sont là depuis plusieurs jours.

Si les joueurs veulent partir à la recherche du mage Salvarion, faites-leur savoir que le Froid Marais est à plusieurs jours de marche. Par contre, ils ne sont plus qu'à quelques heures du campement de la caravane sensée rapatrier les objets issus de la ville de Yvriir.

S'ils partent quand même vers le Froid Marais, à vous d'improviser, à partir des éléments décrits dans le livre 2 de cette campagne.

Scène 2 : Le mousse rescapé.

Le petit mousse de l'Aigle des Glaces a survécu.

Si les joueurs trouvent et suivent les traces du survivant de la chaloupe qui a fui les barbares du Froid Marais, elles les mèneront à une crevasse où l'enfant s'est réfugié. Elle est située à une ou 2 heures de là. La piste n'est pas évidente à suivre car il y a eu de légères chutes de neige depuis que l'enfant est passé il y a 14 jours (Voir chemin sur la carte p.3).

Si les joueurs n'ont pas vu les traces mais qu'ils passent ou campent non loin de la crevasse, ils ont des chances de repérer la présence du jeune garçon, ou alors être repérés par lui.



Près de la crevasse, les joueurs peuvent repérer des traces plus importantes avec des allées et venues jusqu'à la plage. Il semble s'être caché là depuis plusieurs jours. Il pêche dans le lac pour survivre et se cache dans une crevasse pour se protéger du froid.

Lorsqu'il entend la petite troupe des joueurs s'approcher, le jeune garçon se cache, mais s'il a le moyen de reconnaître que les personnes qui arrivent sont des Fanghiens, il sortira de son antre.

Il faut dire qu'il est en piteux état après plusieurs jours dans ces conditions extrêmes. Épuisé, il racontera son histoire aux joueurs, mais il faudra le soigner un peu, lui donner à manger, l'envelopper dans une couverture. Il s'agit d'un enfant un peu maigrichon, les cheveux pailles ébouriffés avec de grands yeux bleu foncé. Plusieurs doigts de sa main gauche sont gelés et risque d'être perdus s'ils ne sont pas rapidement soignés.

Il se nomme Ancelin*, 11 ans, il était mousse sur l'Aigle des Glaces. Interrogé, il pourra donner quelques informations :

- Une nuit, vers la fin de la traversée, le bateau a été attaqué par des monstres marins. Ancelin ne les a pas vus. Le bateau s'est mis à gîter, craquer sous les coups de boutoir des monstres. Il était à l'intérieur en train d'éplucher des navets. Le mage Salvarion s'est précipité vers l'unique chaloupe dès qu'il y a eu une voie d'eau importante dans la coque du bateau. Il l'a suivi.
- Les quelques marins présents à l'arrière du bateau ont fui dans la chaloupe. Il y avait 4 marins, le mage et lui-même. De nombreux marins ont été laissés sur le bateau car il n'y avait pas suffisamment de place dans la chaloupe et parce qu'ils étaient en train de combattre contre les monstres.
- La chaloupe a été fragilisée par le nombre trop important de personnes dedans et par une attaque d'un immense tentacule lorsqu'ils quittaient le lieu du naufrage de l'Aigle des Glaces.
- Après plus d'une journée de mer, sans savoir réellement dans quelle direction partir, les rescapés étaient très affaibli. L'un des marins, blessé, a fini par mourir.
- Le mage Salvarion a cherché à calculer leur parcours et à s'orienter vers le campement de la caravane, mais le courant était très fort.
- Le mage était visiblement un peu malade, il avait un teint pâle et terne et ses dents se sont mises à tomber.
- Un grain a fini de disloquer la chaloupe, mais heureusement ils étaient pas très loin des côtes. Les cadavres et les débris de la chaloupe ont été poussés

sur la berge.

- Les seuls survivants ont été le mage et le mousse. Les corps de 2 de leurs compagnons d'infortune ont été projetés sur la plage avec eux.
- Peu de temps après leur naufrage, ils ont entendu une troupe arriver. Le mage était confiant et à chercher à discuter et négocier avec eux, mais Ancelin, a préféré se cacher. Rapidement le combat a éclaté, le mage a tué un assaillant et blessé plusieurs autres. Quand le mage a été fait prisonnier par les sauvages du Froid Marais, Ancelin a décidé de trouver un endroit où se réfugier afin de survivre et, à terme, essayer de rejoindre le camp de la caravane.
- Il est là depuis plus d'une semaine.

Le jeune Ancelin est très soulagé d'avoir été retrouvé et il souhaite bien sûr venir avec les PJs pour rejoindre la caravane.

Il est affaibli, il faudrait pour lui donner la force de marcher jusqu'au camp le nourrir ou le soigner. Mais il cherchera à se rendre utile, fait des bons mots pour se mettre dans les bonnes grâces des PJs.

Scène 3 : Rejoindre le camp de la caravane

Les PJs parviennent enfin au campement où attend la caravane.

Les joueurs sont encore à près de 4 heures de marche du campement de la caravane. Il leur faudra passer près d'un petit village de barbares assez calme. Si les joueurs décident de tenter une reconnaissance, ils se rendront compte que le village de pêcheurs est à moitié détruit et totalement déserté.

Lorsqu'ils arrivent au campement de la caravane, ils trouvent un regroupement de 5 tentes, plusieurs chariots placés en rond afin de délimiter un espace plus facile à protéger et pour réduire le vent froid et humide.

Un feu brûle au milieu surmonté d'un chaudron qui fume. Plusieurs combattants en armes, hommes et femmes, se trouvent autour du feu pour glaner un peu de chaleur. Il y a en tout 24 combattants dans le campement.

Immédiatement, Mathias Kenvers, le chef de la caravane vient à leur rencontre. C'est un homme large d'épaule, très grand, au teint mat et aux cheveux bruns broussailleux. Habillé d'un gros manteau de fourrure, il en est d'autant plus impressionnant.

Il est soulagé d'apprendre que les PJs viennent au nom de leurs commanditaires, Youri Meïnistov et le mage Salvarion, car il attend là avec toute son équipe depuis 2 semaines.

Si les joueurs n'ont pas trouvé Ancelin sur le chemin, il rejoindra le camp quelques heures après l'arrivée des joueurs.

Les joueurs se rendent compte que toute la troupe est tendue et semble redouter une attaque. S'ils posent quelques questions, ils apprendront que ces mercenaires avaient été embauchés par le mage Salvarion afin d'attaquer une tribu de barbares pour leur voler leur bateau à fond plat qui leur servait pour la pêche et les rapines. Le hameau a été brûlé et une grande partie des habitants ont été décimés. Mais les survivants se sont réorganisés et ont déjà attaqué deux fois le campement.

Il s'agit d'attaques éclairs, qui ont manifestement pour but de les épuiser et de les affaiblir avant éventuellement une attaque plus importante. Mathias Kenvers a perdu 3 personnes lors des attaques des barbares. Il y a aussi eu plusieurs blessés. Alors que le soir tombe, les PJs sont invités à partager le repas qui mijotte dans le chaudron. Il s'agit d'un ragoût épicé de poissons. Chacun s'installe autour du feu, mais rapidement on entend un grand hurlement.

Scène 4 : L'attaque des barbares

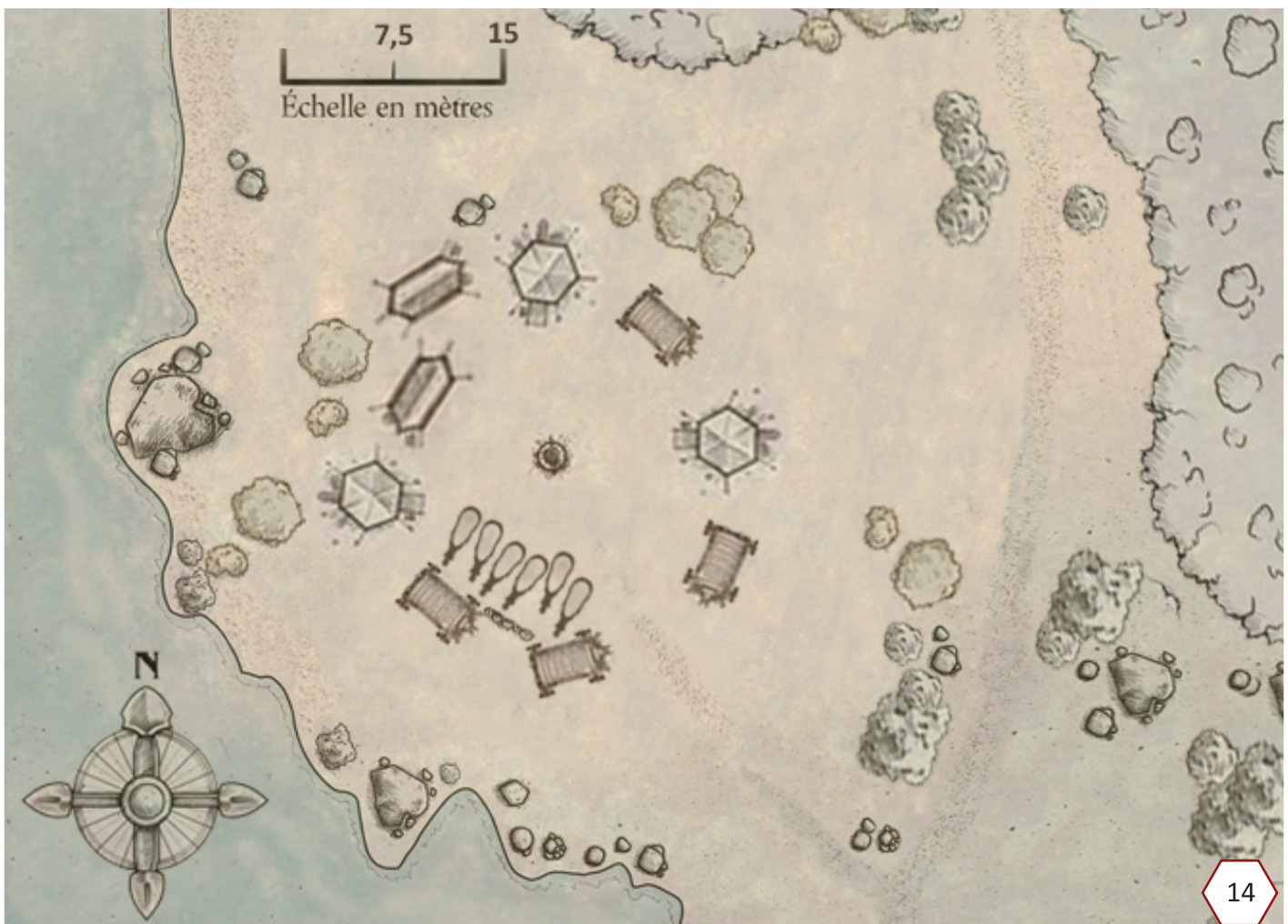
Des barbares ont réussi à se glisser dans le camp, ils ont gravement blessé l'un des guerriers lorsqu'il sortait de sa tente. Alors que les assassins tentent de s'enfuir, ils sont aidés par des tireurs à l'arc embusqués autour du camp.

Mathias Kenvers, le chef de la caravane, donne rapidement des ordres à ses hommes afin de réagir à cette attaque, mais il sera relativement ouvert aux propositions des joueurs s'ils ont des idées de stratégies pas trop coûteuses en hommes.

Il connaît bien les barbares et leurs stratégies habituelles, il pourra leur expliquer ou argumenter contre une stratégie inappropriée.

Le jeune Ancelin participe à la bataille en s'approchant par derrière des ennemis et en leur jetant ses couteaux de lancer.

Les éclaireurs et le chef vrognards restent a priori à distance pour couvrir leurs 3 éventreurs. Mais les Fanghiens pourront les prendre à revers s'ils s'approchent discrètement en utilisant le terrain.



Eventreur Vrognard			
AT	Esq	Dégâts	PR
14/10*	8	1D+8 (Fendoir)*	5
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
19	12	85	110

***Ambidextre** : ce barbare nécrophage et fou attaque deux fois par assaut, avec un fendoir dans chaque main. Cependant sa seconde attaque souffre d'un malus de -4.

Éventration : cette brute obtient des critiques de 1 à 3, avec comme résultat l'éventration. Effet : dégâts+2D avec une hémorragie sévère.

Eclaireur Vrognard			
AT	Esq	Dégâts	PR
13	10	1D+10 (Arc)* 1D+6 (Hachoir)	6
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
16	10	80	100

***Coup perce-armure** : une fois par combat, l'éclaireur va utiliser une flèche vicieuse sur une cible (ép. AT-2). Les dégâts ignorent alors la valeur de PR nat. de la cible.

Camouflage : l'éclaireur est habile à se dissimuler dans le paysage et ne sera généralement pas détecté s'il désire se faire discret. Il dispose de la compétence « Appel des renforts » et « Déplacement silencieux ».

Chef Vrognard			
AT	Esq	Dégâts	PR
15	10	2D+6 (Glaive-scie)	7
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
19	12	100	110

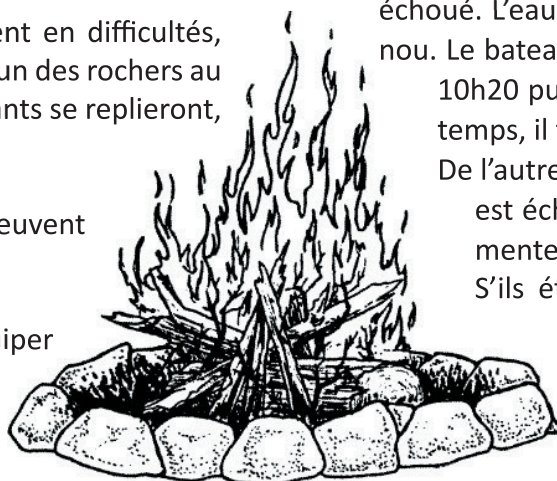
Frappe du renard : une fois par combat, avec une épreuve d'AT-2. Effet : tirez deux fois les dégâts sur la même cible.

Coup de tête : sur cible humanoïde à la place d'une attaque, épreuve sur 14. Effets : dégâts de 5 BL sur la cible (à moins de disposer d'un casque).

Dès que les barbares se trouvent en difficultés, un étrange cri retentira depuis l'un des rochers au sud du camp, et tous les attaquants se replieront, abandonnant morts et blessés.

Sur les cadavres, les joueurs peuvent récupérer un peu de matériel.

C'est peut-être l'occasion d'équiper le jeune Ancelin qui a bien besoin de matériel pour survivre dans ce rude climat.



Voici quelques idées de butin :

- 2 ou 3 zgarugs moyennes (monnaie locale).
- des manteaux de fourrure et des bottes en peau (chaudes mais peu esthétiques).
- 1 ou 2 armes intactes.
- 1 peau de panthère des neiges.
- 1 potion de soin du rhume des Confins et des angelures.

Vous pouvez ajouter un ou deux objets rares piochés dans le tableau de souvenirs des Confins du Givre.

S'il y a des blessés vrognards laissés sur place, ce sera très compliqué de les faire parler car les PJs parlent peu ou pas leur langue. Bien sûr, si Vröshek est présent, le dialogue sera possible. De toute façon, les prisonniers ont peu de choses à apprendre aux Fanghiens : l'attaque a été menée par le reste du village de Rymooskie pour venger l'attaque et la destruction de leur village.

Après un peu de repos et quelques soins (il y a deux guerisseurs dans la troupe de Mathias), l'équipe peut repartir à la recherche de l'épave du navire.

Ancelin en est persuadé : le bateau avait une voie d'eau trop importante pour naviguer et a dû s'échouer ou couler quelque part non loin sur la côte.

Scène 5 : Trouver le bateau

Au bout de 2 heures de marche, ils aperçoivent les premiers morceaux de bois échoués sur la plage, et à côté, plusieurs cadavres rongés par les charognards jonchent le sable. Le bateau est visible à quelques encablures de là, planté sur un amas de rochers. Une partie du bâtiment est immergée et on aperçoit un grand trou sur le côté.

Les PJs se sont sûrement rendu compte à ce stade que le lac est tellement immense qu'il y a des marées. A marée basse, il est possible de se rendre à pied jusqu'aux rochers sur lesquels le bateau est échoué. L'eau ne monte alors que jusqu'au genou. Le bateau est accessible à pied de 6h00 à 10h20 puis de 18h30 à 22h50. Le reste du temps, il faut s'y rendre à la nage.

De l'autre côté des rochers, là où le bateau est échoué, la profondeur de l'eau augmente rapidement.

S'ils étudient le bateau à distance, ils peuvent apercevoir un tentacule du calamar toxique géant qui finit de digérer l'équipage de l'Aigle des Glaces.

Scène 6 : Se débarrasser d'un hôte encombrant

Il ne sera pas si aisé de se débarrasser du calamar toxique qui a attaqué le bateau et qui maintenant le considère comme son antre.

Dès que les Fanghiens s'approchent du bateau, le calamar géant est prévenu par les vibrations de l'eau. Il attendra qu'ils soient à portée de ses tentacules avant d'attaquer. Il a conscience d'être affaibli par son dernier combat il y a 2 semaines. 2 de ses tentacules sont blessés et inutilisables.

Il cherchera à attirer ses proies dans les profondeurs pour les noyer puis les dévorer.

Cependant, il sera assez prudent, se cachera dans le fond éventré du bateau pour surprendre les personnages et lâchera l'affaire si le combat n'est pas à son avantage.

Calamar toxique géant			
AT	Esq	Dégâts	PR
12 (x4)	3	2D+4 (emprise) 1D (jet toxique)*	3
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
20	14	30x4	120

Voir descriptif dans le Bestiaire des Confins du Givre p.13 ou Grand Bestiaire p.33).

Ce Calamar n'a que 4 tentacules.



Scène 7 : Le sauvetage de la cargaison

Pour mener à bien leur mission, il va falloir aller chercher la cargaison dans l'épave !

Lorsque le calamar a quitté le bateau, les PJs pourront envisager de récupérer la cargaison. Laissez-les s'organiser comme ils le souhaitent, mais le plus simple est peut-être d'envoyer une personne chercher le reste de la caravane afin de charger les chariots et faire route directement vers le poste avancé CG-01.

Si l'ensemble de la caravane s'est déplacée à la recherche du bateau naufragé, la question ne se pose pas.

Comme une bonne partie du bateau est hors de l'eau, il ne sera pas trop dur de sortir certaines pièces du navire.

L'opération est juste un peu casse-gueule car les planchers sont penchés et mouillés, il faut donc régulièrement faire des jets de FO pour éviter de glisser et tomber.

Dans la cabine du mage

Ancelin prévient les PJs que le mage Salvarion avait amené une partie des artefacts dans sa cabine, vraisemblablement les plus précieux.

Lorsque les joueurs pénètrent dans la cabine, il y a une grande pagaille. La pièce a manifestement été meublée et décorée avec goût, mais suite au naufrage, différents objets exotiques, des parchemins, un encrier, des plumes, une carte et un grand coffret de 80 cm de long et sont tombés au sol. Le bureau est renversé, le tapis taché.

Description détaillée des objets à récupérer dans la cabine du mage :

- 1 coffret en bois 80cm x 20 cm x 20 cm en bois précieux orné de mystérieuses runes et décorations et monstres entrelacés. A l'intérieur du coffre, repose une statuette dans un métal bleuté éclatant. Il repose dans un écrin de velours noir qui tombe un peu en poussière. Il représente une créature étrange, mi-femme mi-serpent. Un petit socle est orné d'un texte dans un langage inconnu.
- 1 sceptre en bois clair sculpté, orné de 2 dragons entrelacés.
- Plusieurs rouleaux de parchemins enchâssés dans des étuis de cuir. L'écriture est totalement incompréhensible.

- 1 carnet de notes, relié cuir, écrit en elfe de la main du mage Salvarion.
- 2 ou 3 objets en métal ressemblant à des outils de navigation mais beaucoup plus complexe que tout ce que les joueurs peuvent connaître. Si l'un d'entre eux est navigateur ou a des connaissances en astronomie, il pourra reconnaître qu'il s'agit de se diriger à partir des constellations. Mais son utilisation est bien trop complexe.
- 1 statuette humanoïde cassée en 3 morceaux.
- Les affaires luxueuses du mage pour écrire, manger, lire, faire sa toilette...

Dans la cale

Dans cette partie du bateau sont surtout stockées des statues étranges. Quelques-unes ont été cassées, perdant un bout (tête, bras, aile...). Il y a aussi des caisses plus petites.

Dans la cale immergée

Environ 10 % de la cargaison est située en fond de cale immergée et difficilement accessible. Il y a 4 ou 5 grandes caisses en bois comprenant essentiellement de lourds bas-reliefs et des statues.

Si les joueurs veulent les sauver, il leur faudra pénétrer dans la cale immergée et éventrée par le calamar. L'odeur qui y règne est assez pestilentielle car les restes des tentacules coupés et quelques restes de cadavres sont en train d'y pourrir.

Il faudra plonger, en apnée ou avec des réserves d'air improvisées (outres remplies d'air par exemple) pour sortir les bas-reliefs en pierre. Si certains PJs sont utilisateurs de magie, il est possible qu'ils aient des sortilèges ou des prodiges qui leurs permettent de respirer sous l'eau. Cela pourrait s'avérer très utile.

Par contre, il faudrait 4 plongeurs pour sortir une caisse (elles sont extrêmement lourdes), il est donc plus simple d'ouvrir les caisses et sortir les plaques en pierre une à une.

Si les joueurs s'interrogent sur le sujet des bas-reliefs, vous pouvez leur indiquer qu'ils semblent montrer la vie d'un peuple inconnu et raffiné, humanoïde ou elfique. Certains tableaux représentent des jardins luxuriants avec de magnifiques fontaines.

Dans plusieurs scènes on représente des serviteurs gobelins obséquieux ou ridicules.

Course contre la marée

Si les personnages veulent vider entièrement les cales du navire, il faudra bien 4 ou 5 heures de travail à marée basse avec les trois quarts des membres de l'expédition. Par contre, Mathias Kenvers et ses hommes sont très réticents et, au prime abord, ils refusent de se charger du déchargement, surtout si les PJ's évoquent la possibilité de travailler lors de la montée des eaux. D'abord les risques d'attraper froid sont importants et ce n'est pas du tout le type de travail qui était prévu dans leur contrat avec Meïnistov. En plus, comme à priori les survivants du village de Rymooskie rodent toujours dans l'espoir de se venger des Fanghiens qui ont détruit leur village, ils font valloir qu'il ne faut pas négliger la défense du chantier.

Laissez les PJ's négocier avec Mathias. Il pourra être sensible à quelques arguments : de l'argent bien sûr (au moins l'équivalent de 400 Po), le fait que le transfert prendra au moins 2 jours s'ils ne vous aident pas et que les risques de combats seront importants par exemple.

Le bateau est accessible à pied de 6h00 à 10h20 puis de 18h30 à 22h50. Le reste du temps, il faut s'y rendre à la nage, ce qui n'est pas évident pour décharger des caisses très lourdes. Si besoin, il y a assez de planches sur le bateau pour faire un radeau, mais les joueurs vont vraiment y passer des heures.

A vous de juger le plan réalisé par les joueurs, les risques qu'ils prennent, la quantité de caisses les plus lourdes qu'ils souhaitent emmener.

Lorsque le passage à gué est privilégié mais en continuant le plus longtemps possible, avec de l'eau jusqu'à la taille, les travailleurs devront faire des jets d'Adresse (AD) afin de ne pas glisser.

Il se pourrait bien que les PJ's perdent ainsi quelques caisses, surtout les plus lourdes, dans l'opération et qu'ils se retrouvent à l'eau. S'ils ne se réchauffent pas rapidement après une immersion dans le Lac Vrogs, il y a toutes les chances qu'ils attrapent un rhume des Confins (voir ci-contre).

Ce déchargement ne doit pas être une partie de plaisir !

Table de rencontres & galères aléatoires

Lancez un D10 toutes les 1/2 journées

10 - Tout est tranquille, un bon moment à la plage...

9 - 1d6 ogre à peau bleue se promène sur la plage et n'apprécie pas du tout de rencontrer des étrangers qui viennent piller les épaves échouées dans son territoire. Il va tenter de repousser ces intrus. (voir Bestiaire Confins du Givre p.18).

8 - Une meute de 2D6 **loups gris** suivent la plage et s'attaquent à la caravane (voir Bestiaire Confins du Givre p.3).

7 à 4 - Les **barbares de Rymooskie** s'approchent discrètement et tenteront une attaque si aucune sentinelle n'est en poste pour surveiller le chantier. Dès qu'ils sentent que la situation est en leur défaveur, ils s'enfuient rapidement. (voir caractéristiques des Vrognards p.15).

3 et 2 - Le temps sur les rives du Lac Vrogs n'est pas très clément. Un grain se lève, la troupe va devoir essayer **une tempête**. Il se peut alors que les hommes soient trempés et que l'épave de l'Aigle des Glaces bouge ou se détériore encore plus.

1 - Un **requin-bélier** a flairé le sang du combat contre le calamar. Il vient voir s'il ne peut pas récupérer un peu de viande fraîche. Il tentera de s'attaquer à d'éventuels nageurs et s'attaquera ensuite à l'épave du bateau. Il se lassera au bout d'1 heure s'il ne trouve rien à se mettre sous la dent, mais l'épave risque d'être encore moins accessible. (voir Bestiaire Confins du Givre p.12, ou Grand Bestiaire p.71)

Rhume des Confins

Si les PJ's ne se protègent pas bien du froid, s'immergent dans le lac et ne se sèchent pas ensuite, ils ont toute les chances d'attraper un rhume des Confins. Epreuve de FO -4.

Apparition des symptômes : après 2H.

Symptômes : la personne est très diminuée, tremble, a le nez qui coule et une migraine.

Conséquences :

-2PV, INT-2 (migraine), CHA-2 (nez qui coule).

Jusqu'à guérison au bout de 3 jours ou grâce à une potion de soin spéciale.

Les PJ's peuvent en trouver une sur l'un des barbares de Rymooskie lors d'une attaque de la caravane. Les guérisseurs de la caravane ont de quoi réaliser ce genre de potion, mais il faudra penser à le leur demander et cela prendra 1 heure.

Acte 4 : Le chemin du retour

La longue file de la caravane avec ses chariots, ses bêtes de bât chargées de caisses menées à la longe par les guerriers de la caravane, s'étire sur la route du retour. Il faudra bien compter 5 jours pour retourner à l'avant post CG-01. (voir plan p.3).

Le temps est relativement clément, pourtant il fait toujours froid dans ces terres désolées surtout pour ceux qui sont atteints par le rhume des Confins.

Demandez aux joueurs quelle sera leur position dans la caravane, leur rôle, leur installation lors des campements.

Vous pouvez faire planer sur eux le risque des attaques barbares, des animaux sauvages, des problèmes climatiques que nous avons déjà largement décrits lors du début de ce voyage.

Le but est de pouvoir jouer rapidement ce trajet de retour tout en insistant sur le fait que cet environnement est hostile.

Si vous souhaitez animer un peu la promenade, vous pouvez confronter la troupe à quelques escarmouches contre des adversaires choisis dans le Bestiaire des Confins du Givre ou réutiliser le tableau de rencontres p.11. A vous d'estimer l'intérêt de ces combats selon votre groupe et le rythme de la partie.

Cela peut être aussi l'occasion de distiller les premiers indices de la malédiction qui frappe les joueurs.

En effet, l'un des objets récupérés sur le bateau, la statuette en métal aux reflets bleutés, est maudite et induira une transformation visuelle des personnes qui ont été en contact avec cet objet. Ils vont devenir graduellement des gobelins à la peau bleue.

La transformation est très lente, il y a peu de chance que les personnes maudites aient beaucoup de symptômes de leur transformation. Il n'est pas nécessaire que les joueurs aient été en contact physique avec la statuette maudite.

Par contre, si l'un des joueurs décide d'étudier la statuette, il sera touché plus rapidement que les autres.

Outre l'exposition à la source de la malédiction, la résistance du personnage entrera en ligne de compte afin de déterminer la rapidité de la transformation. Faites donc lancer un jet de FO aux joueurs et aux membres de la caravane qui auront été en contact avec la statuette. Ceux qui ratent ce jet seront plus rapidement atteints.

(Voir annexe 3, pour une analyse exhaustive de la malédiction et des différentes étapes de la transformation.)

Quelques idées de symptômes de la transformation qui peuvent être distillées pendant le voyage.

- Les picotements dans les pieds et les jambes et les courbatures essentiellement au réveil ne sont pas très surprenants pour des personnes qui ont enchaîné plusieurs jours de marche dans un environnement très froid. Il s'agit en fait des premiers effets de la réduction de taille des personnages.

- Un mal de dent persistant, une dent qui bouge puis tombe. En fait, une autre est en train de pousser en dessous, plus pointue. Cela prendra plus d'une semaine avant que la nouvelle dent soit complètement en place.



En arrivant au camp CG-01, les PJs sont accueillis à bras ouverts par Youri Meïnistov.

Leur renommée sera assurée dans le camp pour avoir réussi une telle expédition sans trop de dommages.

Il serait un peu compliqué de subtiliser certaines des pièces uniques trouvées dans le bateau, en particulier si Mathias les a vues, et surtout la revente sera presque impossible dans les Confins du Givre.

Il faudrait sûrement repartir dans les Terres de Fangh. Essayez de faire passer le message aux joueurs avant qu'ils ne soient tentés de faire ce genre de choses.



Fin du Livre 1

**L'aventure continue dans
le Livre 2 : Dans le Froid Marais**

Auteur : LadyFae

Relecture : John Lang & Fouinix

Remerciements : Un grand merci à John, Dan, Farth et Fouinix pour leur soutien et leur aide dans la conception de cette histoire.

Annexe 1 : Index des PNJ principaux

Youri Meïnistov

Youri Meïnistov est un marchand. C'est lui qui embauche les personnages joueurs pour retrouver une cargaison perdue. Youri Meïnistov est une montagne d'homme grand et gras. Ses cheveux bruns mi-longs dépassent de son bonnet de marchand. Il porte une toge brodée d'or, des pierreries à chaque doigt.

Il s'agit d'un revendeur d'objets rares, souvent magiques. Il est venu dans les Confins du Givre afin de piller les ruines d'une civilisation disparue de ses objets magiques qui se revendent une fortune dans les Terres de Fangh. C'est là qu'il a été contacté par le mage Salvarion afin de monter une expédition à Yviir.

Maître Gradeneau

Le tavernier de « l'Ours des Collines » est une grande gueule, avec un long bouc et une boucle d'oreille.

Il raconte volontiers ses aventures dans les Terres de Fangh. Il est venu jusque dans les Confins du Givre pour découvrir de nouveaux alcools inconnus et faire à terme du commerce international.

Il offre facilement un coup à ceux qui lui rendent service ou qui lui racontent des nouvelles histoires de la région.

Sa taverne est donc remplie d'aventuriers, d'autant que les endroits sympas sont un peu rares.

Vröshek

Vröshek est un Vrognard que les PJs peuvent rencontrer non loin de son village Laysvik.

C'est un grand gaillard, avec une grande crinière brune, très jeune, qui vient de passer son rite de passage à l'âge adulte.

Pour cela, il devait trouver un adversaire digne de lui, le vaincre et ramener un trophée au village. Ce rite lui permettra de prendre sa place dans le clan. L'animal qu'il a rencontré est un tigre des sommets. Les PJs ont la possibilité de l'aider dans son combat et ainsi s'en faire un ami.

Courageux et assez bourrin (pour les Fanghiens), il

Vröshek, le jeune Vrognard			
AT	Esq	Dégâts	PR
13	13	1D+6 (hachoir)	7
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
18	10	80	90

est en fait assez subtil pour un Vrognard.

**Frappe du renard : une fois par combat, avec une épreuve d'AT-2. Effet : tirez deux fois les dégâts sur la même cible. (Voir descriptif des Vrognards dans le Bestiaire des Confins du Givre p.29 ou Grand Bestiaire p.155)*

Salvarion

Le mage elfe Salvarion, grand spécialiste des artefacts des civilisations anciennes, a disparu dans le naufrage de l'Aigle des Glaces. Son blason est d'azur ornée d'une lune d'argent barrée d'une baguette.



C'est lui le premier qui a eu vent du Temple d'Umââl à Yviir et qui a monté l'expédition en s'associant à Youri Meïnistov.

Il a embauché les mercenaires de Mathias Kenvers et les marins qui ont pris l'Aigle des Glaces.

Très intelligent, il a tout de suite vu que la statuette bleu irisé trouvée lors de l'exploration du temple était empreinte d'une puissante magie.

Mathias Kenvers

Le chef de la caravane qui attend sur les rives du Lac Vrogs l'arrivée du bateau. C'est un homme large d'épaule, très grand, au teint mat et aux cheveux bruns broussailleux.

Habillé d'un gros manteau de fourrure, il en est d'autant plus impressionnant.

Armé d'une épée longue et d'un arc long, c'est un guerrier aguerri comme une bonne partie de ses hommes. Il est à la base un mercenaire et a accepté de suivre Youri Meïnistov dans les Confins du Givre contre des espèces sonnantes et

trébuchantes et la promesse de toucher un pourcentage des bénéfices que le marchand en tirerait.

Ancelin

Ancelin est le jeune mousse de l'Aigle des Glaces. Il s'agit d'un enfant de 11 ans un peu maigrichon, les cheveux paille ébouriffés avec de grands yeux bleu foncés. Il est malin et très curieux. Dernier-né d'une fratrie de 8 enfants, il a été placé auprès du capitaine Rhian il y a déjà 3 ans.

Ancelin, mousse de l'Aigle des Glaces			
AT	PRD	Dégâts	PR
9	13	1D+3 (dague)*	8
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
16	12	35	8

*Esquive : Ancelin est rapide, cela lui permet d'esquiver et d'attaquer dans le même assaut.

Marek, le maraudeur

Un homme d'une quarantaine d'années, cheveux poivre et sel abîmé par le climat et l'alcool. Son accoutrement est bigarré et emprunte à la fois aux barbares et aux Fanghiens.

Il a su tisser des liens avec les différentes peuplades du sud des Confins du Givre. Il récupère, achète, revend des objets convoités par les uns et les autres.

Il s'est aussi fait une spécialité de récupération des dents sur les cadavres d'animaux puisqu'elles servent de monnaie (zgarugs).

Hubert Venislav

Le chef de la garde de Youri Meïnistov, il est à son service depuis presque 10 ans. Grand et sec, cheveux mi-longs blonds, il possède une magnifique moustache retroussée.

Il a accompagné le marchand dans son expédition à Yviir et a été impressionné par les combats qu'ils ont dû mener contre les gardiens du temple.

Capitaine Hubert Venislav, Chef de la garde de Meïnistov			
AT	PRD	Dégâts	PR
15	13	1D+10 (Glaive)	8
COU	RM	Energie Vitale	Classe/Xp
18	15	75	50

Chances de critique : grâce à leurs armes particulières et à leur entraînement, ces gardes obtiennent des critiques sur un score de 1 à 4.

Aura du commandant : il est impressionnant et, même si ce n'est pas un monstre, considéré comme terrifiant.

Coup de pied du commandant : à la place d'un assaut, il peut se débarrasser ainsi d'un héros au contact (ép. FO sur 15) et provoquer la mise à terre de ce dernier. Il est possible d'y résister (ép. FO ou esquive).

Coup de pommeau du commandant : à la place d'un assaut, il peut tenter d'assommer une cible (ép. AT) en frappant à la tête avec le pommeau de son glaive. La cible qui ne parvient pas à esquiver ou à parer sera commotionnée, au sol pour six assauts.



Annexe 2 : Chronologie des faits

- Il y a 4 mois Le mage Salvarion arrive dans les Confins du Givre et découvre l'existence du temple d'Umââl El'Emanter.
- Il y a 3 mois Il repère les lieux et cherche des appuis dans la région. Le village de Rymooskie et son bateau facilement adaptable aux techniques fanghiennes de navigation lui donnent des idées.
- Il y a 2 mois Il contacte Youri Meïnistov et le convainc de s'associer à lui pour cette expédition.
- Il y a 1 mois Départ de l'expédition terrestre.
- J-23 Attaque du village barbare de Rymooskie.
- J-20 Transformation du bateau par les charpentiers fanghiens.
- J-20 Départ de l'expédition en dirigeable vers la ville d'Yviir.
- J-18 Le bateau l'a rejoint sur les bords du Lac Vrogs.
- J-15 Pillage du Temple d'Umââl El'Emanter.
- J-11 Le bateau est chargé et repart vers le sud du Lac Vrogs.
- J-9 Le bateau est attaqué par un calamar géant non loin des côtes.
- J-9 Plusieurs marins, le mousse Ancelin et le mage Salvarion s'enfuient du bateau dans une chaloupe. L'Aigle des Glaces s'échoue sur des rochers très près de la côte, le calamar géant mange l'équipage.
- J-6 La chaloupe dérive sur le Lac Vrogs et se disloque lors d'une tempête. Le mousse Ancelin et le mage Salvarion sont les seuls survivants.
- J-6 Des sauvages du Froid Marais, poussés par une étrange prophétie arrivent sur les lieux du naufrage et emmènent le mage Savarion.
- J-6 Le mousse s'enfuit vers le nord en suivant la côte.
- J Les PJ's sont embauchés par Youri Meïnistov pour retrouver son expédition.

Annexe 3 : La malédiction

L'origine de la malédiction

Le grand sorcier Umââl El'Emanter, souhaitant protéger ses secrets et son tombeau, lança une malédiction sur une très belle statuette placée dans son laboratoire.

Cette malédiction devait transformer les pilleurs de tombes en gobelins bleus. Lorsque la transformation est complète, la personne a une compulsion à s'installer dans le Temple d'Umââl afin de le défendre contre les intrus. La longévité du gobelin est alors de plusieurs centaines d'années.

Bien sûr, ces gardiens s'ajoutent à d'autres protections magiques ou sous forme de démons et créatures immondes qui habitent certaines parties du Temple.

Qui est touché par la malédiction ?

Toutes les personnes qui sont confrontées à la statuette maudite.

Faite dans un métal bleu irisé, elle représente une créature étrange, très belle, mi-femme mi-serpent.

Elle est dans un coffret en bois précieux orné de monstres entrelacés et de runes inconnues. Une inscription dans un langage inconnu prévient le voleur de ce qui l'attend.

Plus on est en contact avec la statuette, plus on la convoite et plus on se transforme vite.

Description

Les personnes maudites se transforment doucement visuellement en gobelin bleu du froid. Les caractéristiques ne changent pas, mais seul le visuel est modifié.

La transformation est lente pour les gens qui ne sont pas en contact prolongé avec la statuette. 3 semaines à 1 mois.

Le mage Salvarion qui a été longuement en

contact avec la statuette a subi une transformation assez rapide : en une dizaine de jours.

Etapas de transformations

- Eclaircissement des poils et des cheveux, puis reflets bleus avant que la couleur bleue définitive soit en place.
- La peau se ternit puis devient de plus en plus bleue.
- Le nez qui s'allonge puis devient légèrement crochu.
- Les arcades sourcilières deviennent plus saillantes
- Les oreilles s'épointent et s'allongent.
- Les ongles poussent et se recourbent légèrement
- Les dents tombent remplacées par des dents pointues.
- La taille diminue nettement pour atteindre 1m40 à 1m50.

