



Le Temple
d'Umââl El'Emanter 2



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 CG-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, aidés 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-poste CG-01, le mage Salvarion, devenu un goblin bleu, étudie l'artefact maudit et les bas-reliefs trouvés dans le temple. Les 2 semaines d'attente dans le camp CG-01 sont pénibles car les personnages doivent vivre sous forme de gobelins bleus.

Salvarion finit 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 atteintes par la malédiction partent donc en zeppelin militaire vers le temple.

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

* Voir Annexe 1 : Index des PNJ principaux



Interlude

Les joueurs ont gagné une somme d'argent confortable et une réputation d'aventurier des Confins du Givre grâce à leur première aventure.

Ce sera l'occasion de fêter leur retour à la sécurité après une plongée dans une nature terriblement hostile et dangereuse. Les soldats et habitants du camp sont admiratifs et inviteront sûrement toute l'équipe à la Taverne de l'Ours pour vider quelques chopes afin d'avoir le récit complet de leurs aventures.

Si certains PJ ont un talent de conteur, ils seront d'autant plus appréciés. Les soirées sont longues dans le CG-01.

Le clipitain Bronco Barbenfer*, bras droit du commandant du camp CG-01, leur demande même de faire quelques missions de reconnaissance pour lui. Les PJ vont donc être assez occupés pendant les quelques jours qui suivent leur retour, s'ils acceptent ses propositions (voir p.14 de l'extension des Confins du Givre pour des idées de petits scénarios).

En échange, les PJ pourront bénéficier des services des maîtres d'armes ou experts afin d'apprendre un coup spécial militaire (voir extension soldat) ou obtenir un objet militaire.

L'interlude entre le livre 1 et 2 doit durer au moins 1 ou 2 semaines.

Vous pouvez continuer à décrire la transformation très lente des joueurs en gobelin bleu. Certains de leurs équipements et vêtements sont maintenant légèrement trop grands. Heureusement, les artisans de Barbidur peuvent faire des retouches pour qu'ils puissent continuer à les utiliser. Bien sûr, on commence à jaser sur les quelques traces visibles des transformations des personnages.

Ancelin a aussi été ramené au camp CG-01 et il y a des chances qu'il soit lui aussi atteint par la malédiction. Il est possible qu'il continue à traîner avec les PJ s'ils l'accueillent dans leur groupe ou il peut travailler pour Youri Meïnistov. Depuis la mort du capitaine de l'Aigle des Glaces, il ne sait pas trop quoi faire et cherche une équipe/famille dans laquelle s'intégrer.

Intégrer un nouveau PJ directement dans le livre 2

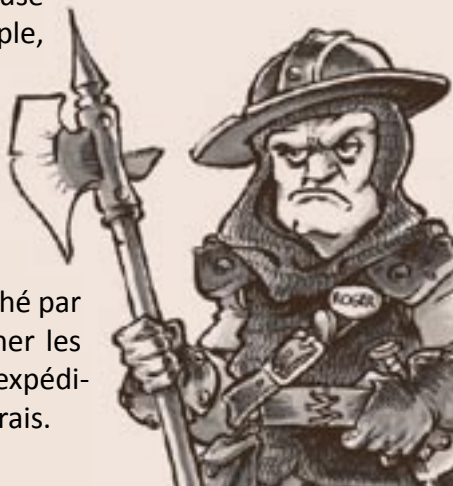
Comment intégrer un nouveau personnage qui n'aurait pas participé à la première partie de l'aventure ?

Le ressort de cohésion pour les joueurs est d'avoir travaillé ensemble lors de la première aventure mais aussi d'avoir été touchés par la malédiction. Donc bien sûr, il faut que la grande majorité des joueurs soient touchés par la malédiction.

Alors de deux choses l'une :

- soit vous faites en sorte que la personne soit à son tour touchée par cette fameuse malédiction, par exemple, selon le métier du joueur, en étudiant la statuette, en étant garde dans la tente du marchand...

- soit le PJ est embauché par Youri pour accompagner les joueurs lors de leur expédition dans le Froids Marais.



La statuette maudite

La statuette doit absolument tomber entre les mains de Youri à la fin du livre 1, sinon les livres 2 et 3 ne pourront pas avoir lieu. A vous de vous débrouiller pour que cela arrive.

Si les joueurs ont perdu, abandonné ou vendu la statuette, il vous faudra trouver une manière pour que l'objet soit finalement vendu à Youri.

Il faut dire qu'il est connu pour donner un bon prix pour ce genre d'objet.

Distribution des points d'expérience

Vous pouvez distribuer les points d'expérience aux joueurs au fur et à mesure de l'histoire, par exemple à la fin de chaque acte, ou alors leur donner à la fin du scénario.

Il y a de grandes chances que chaque joueur ait gagné plus de 600 XP dans cette série d'aventures.

En tout cas, à la fin du livre 1, les personnages auront vraisemblablement monté d'au moins 1 ou 2 niveaux.



Livre 2

Dans le Froid Marais

Introduction

Il a suffi de quelques jours pour que les premiers effets de la transformation soient visibles sur Youri Meïnistov*, le marchand qui avait embauché la compagnie des PJ pour retrouver sa cargaison.

Il faut dire que le marchand a placé la magnifique statuette maudite bleu irisé sur son bureau. Dès que les premiers signes de transformation ont commencé à le toucher, il a nettement réduit ses contacts avec toute personne en dehors de ses serviteurs les plus fidèles et Hubert Venislav*, le chef de sa garde.

A leur retour de la mission de reconnaissance ou au bout de quelques jours, Youri convoque les PJ et les interroge de nouveau. Le jeune mousse Ancelin a lui aussi été convoqué.

C'est le chef de la garde Hubert Venislav* en personne qui introduit les PJ dans la tente d'aparât. Le marchand a beaucoup changé. Il a maigri, s'est tassé et a la peau bleuâtre...

Il explique qu'il est maudit (et les joueurs aussi, il y a des chances qu'ils le sachent à présent).

Le temple d'Umââl était gardé par des gobelins bleus, s'agit-il de personnes qui avaient elles aussi été touchées par la malédiction ?

Le marchand est persuadé que seul le mage Salvation* connaît assez bien les civilisations perdues afin de comprendre et lever cette malédiction.

Mais il a été enlevé par une tribu de Sauvages du Froid Marais. C'est pourquoi Youri souhaite embaucher les PJ pour le retrouver et le ramener au camp CG 01.

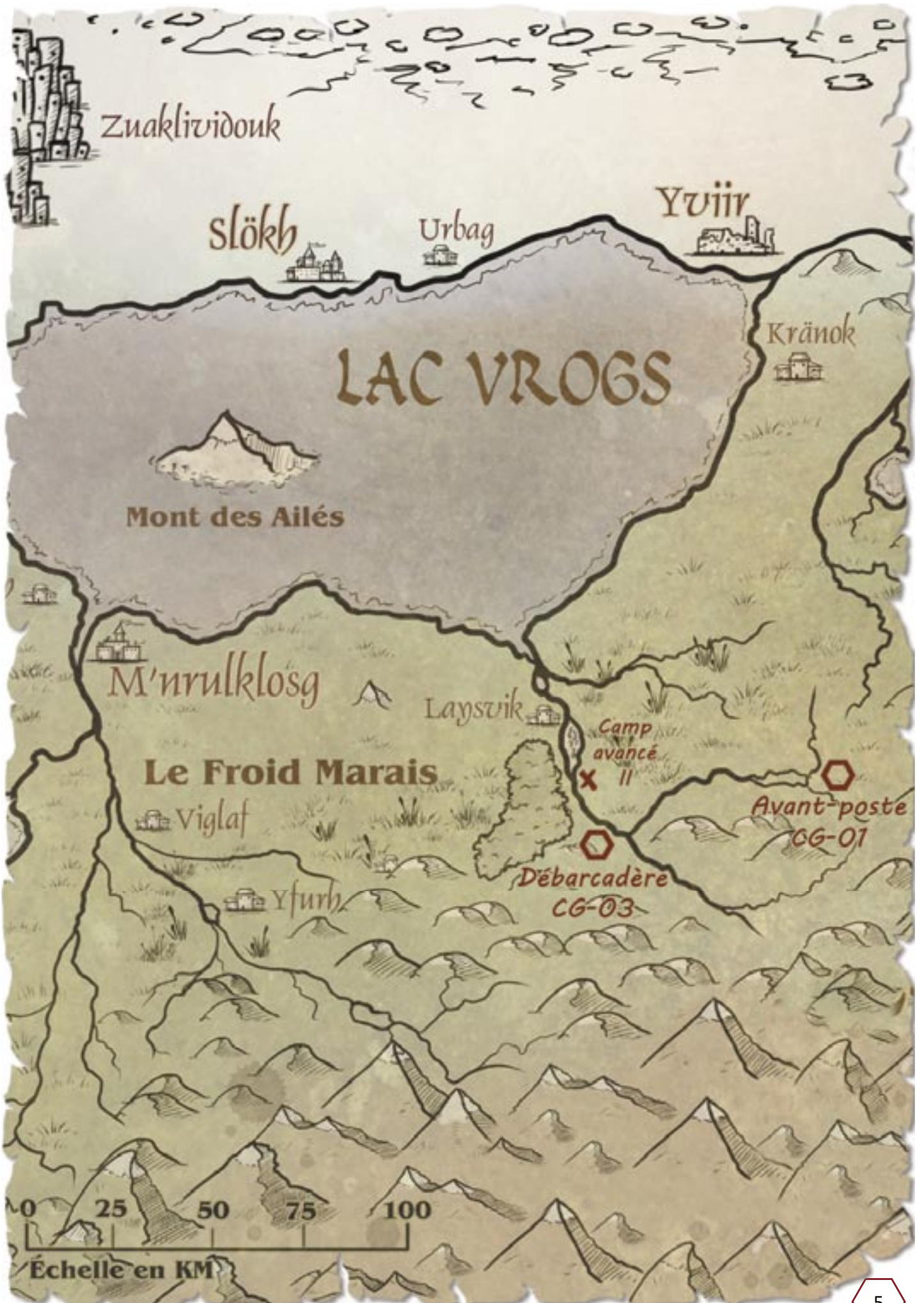
Normalement, les PJ ont eux-mêmes découvert cet enlèvement lors du 1er livre de cette aventure. Sinon, le jeune Ancelin est au courant puisqu'il a assisté à l'attaque des Sauvages du froid sur les rives du Lac Vrogs et peut donc prendre la parole et révéler les dernières traces connues du mage. Il peut en particulier décrire les habits et les bijoux arborés par les sauvages. Une caractéristique importante : de nombreux colliers de perles en argile et grandes plumes.

La région du Froid Marais est grande et encore plus méconnue que les plaines que les joueurs ont visitées lors du 1er livre de la campagne.



Youri a entendu parler d'un trappeur du nom de Marek le maraudeur* qui dit-on connaît très bien les territoires du sud des Confins du Givre. Il faudrait peut être obtenir son aide, voire même dans l'idéal, l'embaucher comme éclaireur pour les accompagner.

* Voir Annexe 1 : Index des PNJ principaux.



Acte 1 : A la recherche de Salvarion

Scène 1 : Préparatifs et renseignements

Nouvelle expédition dans les Confins du Givre.

Les joueurs vont de nouveau devoir s'équiper pour parcourir les Confins du Givre. Les stocks de Barbidur sont de nouveau à leur disposition. Il faut espérer que leur première expérience aura porté ses fruits et qu'ils penseront à tout ce qui leur a manqué lors de la première expédition.

Les joueurs ont la possibilité de se renseigner sur Marek auprès de plusieurs personnes dans le camp CG-01. Il est régulièrement embauché par les autorités du camp pour leur servir d'éclaireur.

Le clipitain Bronco Barbenfer peut donc leur donner quelques indications : il n'est pas actuellement au camp, on ne l'a pas vu depuis quelques jours. Par contre, le tavernier de la taverne de l'ours, qui est un de ses amis, doit savoir où il est et quand il doit revenir.

Les PNJ peuvent penser directement à Maître Gradeneau*, le tavernier de la Taverne de l'Ours. En effet, Marek passe beaucoup de temps dans l'établissement. Les joueurs l'ont peut-être même rencontré lors du 1er livre de cette aventure dans cette même taverne.

En effet, Maître Gradeneau leur apprend que Marek n'est pas au camp CG-01 mais il est parti il y a peu pour le camp CG-03.

Afin d'entrer facilement dans le camp CG-03 les joueurs peuvent penser qu'ils auront besoin d'un sauf-conduit. Ils peuvent en obtenir un auprès de Gillu Bulgroz, le commandant du camp. Il en profitera pour demander aux PJ de remettre une missive à Dimitri Nopravda, le responsable du débarcadère CG-03.

Scène 2 : Voyage jusqu'au débarcadère CG-03 pour retrouver Marek

3 jours de voyage le long de la rivière qui mène au CG-03.

Pour rejoindre le camp CG-03, il faut longer la rivière Silyvar. Il n'y a pas de voyage en zeppelin prévu dans les jours à venir entre CG-01 et CG-03. Il faudra donc faire le trajet à pied.

Il faudra environ 3 jours pour faire le trajet.

La saison de l'hiver la plus douce, appelée « hiver froid », est maintenant bien avancée. C'est le moment le plus clément où les plantes et les animaux se reproduisent.

La rivière est maintenant pratiquement entièrement dégelée. Comme l'équipe longe la rivière, ils vont pouvoir apercevoir de nombreux animaux en pleine saison des amours. La chasse dans ces conditions est facile.

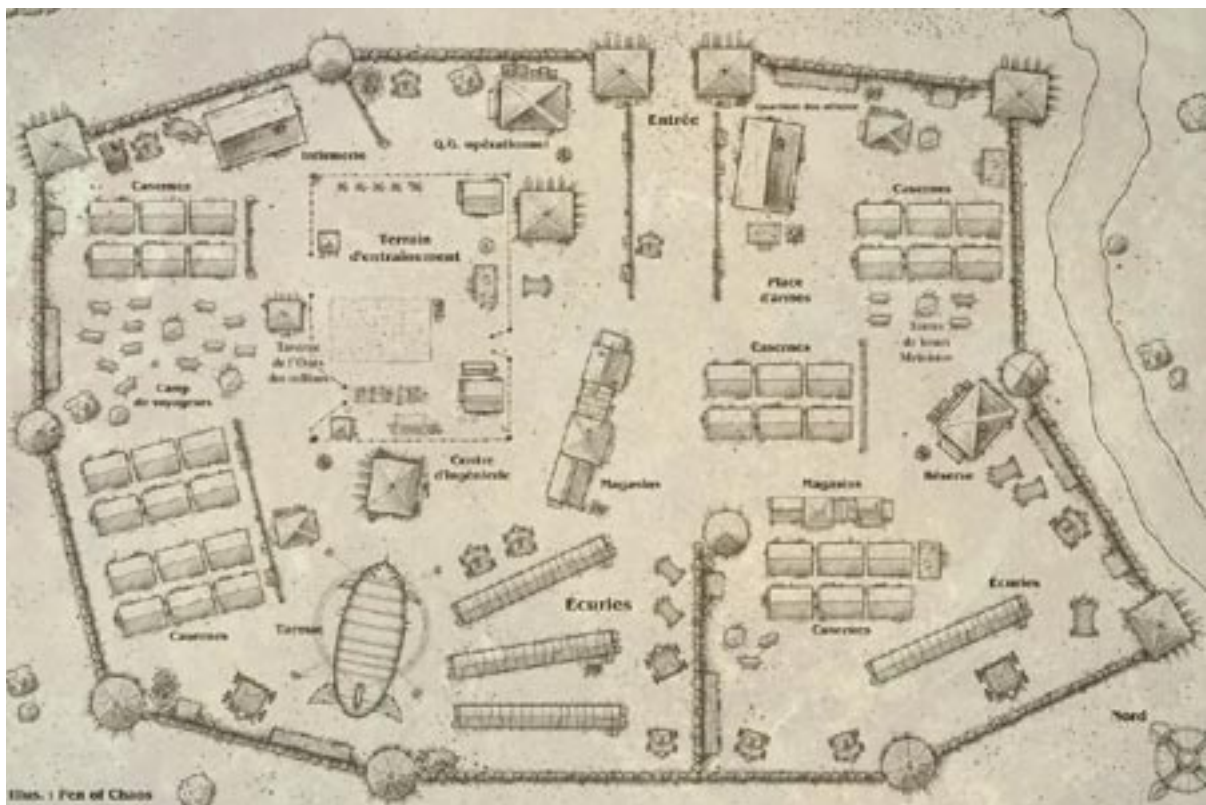


Table de rencontres & galères aléatoires

Lancez au moins un D10 pour chaque jour de marche.

10 - Tout est **tranquille**. Les personnages rencontrent un nombre important de lièvres blancs. Ils sont succulents en civet ou roti, par contre ils sont durs à attraper. Un test d'AD sera nécessaire.

9 - Dans un trou d'eau, les PJ découvrent des **écrevisses géantes** (environ 30 cm). Festin assuré ! Test d'AD pour les attraper.

8 - En pénétrant dans une grotte pour se mettre à l'abri d'une averse de neige, les PJ tombent sur 1D4 **coyotes des montagnes**. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.2)

7 - Un troupeau de **yakaks** est en train de brouter la végétation qui pointe au bord de l'eau. En pleine saison des amours, ils chargent immédiatement les PJ. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.4)

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 des Confins du Givre p.7)

5 - Les PJ sont obligés de traverser la rivière car un côté n'est pas praticable. Epreuve de FO pour ne pas attraper un **rhumme des Confins**. (voir Annexe 2 p.30 pour les détails)

4 - Une **troupe de barbares** s'approchent bruyamment. Les PJ vont-ils combattre ou se cacher ? (voir Bestiaire des 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 des Confins du Givre p.10)

2 - Un **yéti mâle** défend son territoire. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.10)

1 - Un **dragon bleu** des sommets passe au-dessus des PJ. Il lâche un crachat gelé. Ils sont sur son territoire. Il va falloir en sortir vite ! (voir Bestiaire des Confins du Givre p.15)

Il y a aussi plusieurs bandes de chasseurs Vrognards pressés de collecter le plus de viande possible afin de faire les réserves de nourriture pour l'hiver glacial. Les PJ pourront éviter le conflit s'ils ne s'approchent pas d'eux, ne leur volent pas leur proies, et le cas échéant, échangent leur passage contre quelques dents ou du gibier. Bien sûr, si les joueurs ont des notions de vrognard ce sera beaucoup plus facile (voir Livre I p.10).

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.

Le trajet le long de la rivière est assez facile finalement car, la plupart du temps, le groupe trouve un passage dégagé sur un bord ou sur l'autre de la rivière. Par contre, le climat n'est que légèrement moins désagréable que lors du voyage au bord du Lac Vorgs. Chaque nuit, les températures repassent en dessous de zéro, quand le vent glacial se lève, il vaut mieux avoir du matériel adéquate.

Une nuit, alors que les joueurs dorment non loin de la rivière, ils sont attaqués par 2 ours bruns. Attirés par l'odeur de la chair fraîche sur leur territoire, le couple attaque au petit matin.

Si un tour de garde a été fait et que le veilleur ne s'est pas endormi (jet de FO), il pourra réveiller ses compagnons dès le début de l'attaque, leur permettant de s'équiper rapidement. Si ce n'est pas le cas, les ours bénéficieront de la surprise.



Ours brun			
AT	Esq	Dégâts	PR
12	8	1D+6 (Griffes)	4
10		2D+4 (Mâchoire)	
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
13	5	60	66

Récolte : quatre dents moyennes, douze griffes et une peau d'ours brun (40 kilos).

Scène 3 : Arrivée au camp CG-03

Le groupe retrouve Marek au débarcadère CG-03.

Lorsque les PJ arrivent en vue du camp CG-03, en fin d'après-midi, ils remarquent immédiatement que le camp est sur le pied de guerre.

Situé entre un affluent de la rivière Piblotte et un petit lac dit « des éclaireurs », le camp est entouré par une haute fortification en bois avec plusieurs tours de guet. (Voir plan p. 14)

On entend le bruit des armes qui s'entrechoquent, les hommes d'armes qui s'entraînent bruyamment, la forge qui fonctionne à plein.

Les PJ devront expliquer d'où ils viennent, pourquoi ils sont là et montrer leur sauf-conduit avant de pouvoir pénétrer dans la petite forteresse. S'ils n'en ont pas, l'entrée sera un peu plus difficile. Les ordres sont les ordres.

Cependant, comme Dimitri Nopravda*, le responsable du camp CG-03, vient directement voir les nouveaux arrivants afin d'avoir des nouvelles des autres implantations fanghiennes, il sera plus facile de négocier leur entrée.

Il s'agit d'un homme de grande taille, aux épaules larges aux cheveux blonds coupés au bol. Il est presque toujours en armure, très droit et a la voix autoritaire. Il est très aimé de ses hommes.

Si les joueurs lui remettent une lettre de Gillu Bulgroz, il sera d'autant plus aimable et leur expliquera la situation :

« Nous sommes en alerte maximum, nous attendons une attaque d'une minute à l'autre. On a déjà été attaqué deux fois cette semaine par les Otaries et les Mygales. Ces deux tribus de



Sauvages du Froid Marais ont visiblement décrétés que le lieu où nous sommes installés était sacré. Ils veulent nous faire partir à tout prix. Ils rêvent ! »

« Il semble que ce soit l'arrivée d'un jeune chef Mygale qui ait lancé les hostilités il y a une quinzaine de jours. Il a réussi à s'entendre avec les Otaries.

Bien sûr, on ne se laissera pas faire; par contre comme on n'est pas très nombreux, nous sommes obligés d'être très vigilants. Je vous conseille de ne pas vous aventurer à l'extérieur avant que le calme ne soit revenu. »

Si les PJ ont l'air de combattants, Dimitri Nopravda essaiera de les embaucher dans ses troupes.

« J'ai une expédition qui va partir pour l'avant-poste II, qui n'a pas donné de nouvelle depuis 5 jours. Ça va encore affaiblir nos forces. Votre aide est vraiment vitale. »

Dimitri Nopravda pourra insister un peu en essayant de faire vibrer la corde sensible pour les convaincre (un peu d'argent, gloire...) avant de les laisser réfléchir. Au fait, si vous cherchez un lit pour ce soir, je vous conseille d'aller à la taverne du Tarmac.

Le camp n'est pas très grand, les PJ rencontreront Marek rapidement. Tout le monde le surnomme « le maraudeur » et vu sa dégaine ce n'est pas surprenant. Habillé de manière étrange mêlant des vêtements chauds fanghiens et des fourures locales, des gri-gri, colliers des différentes peuplades du sud des Confins du Givre. Il est déjà bien abimé par le climat et l'alcool. Par contre c'est un bon vivant jovial et toujours avide d'écouter les aventures des uns et des autres et de raconter les siennes.

Malheureusement, Marek vient d'être embauché pour la mission de reconnaissance et de sauvetage des membres de l'avant-poste II. Il doit partir le lendemain à l'aube. Mais il est d'accord pour discuter avec les PJ. Par exemple, la taverne du Tarmac semble adaptée pour se poser et manger un morceau en évoquant le problème épineux qui préoccupe les nouveaux venus.

Les joueurs vont devoir expliquer de manière plus ou moins précise la raison de leur quête. Si les transformations sont très visibles chez certains d'entre eux, Marek ne manquera

pas de poser des questions pour comprendre ce qu'il se passe exactement.

Il ne se gênera pas non plus pour se moquer gentiment de la situation.

« Vous vous transformez en gobelins ?

Et Youri Meïnistov aussi ? Quelle histoire !

En même temps à force de piller les trésors de la civilisation perdue, il fallait bien qu'un jour il y ait un retour de bâton. Par contre, vous n'avez pas de chance de vous retrouver atteints vous aussi. »

Vous pouvez faire de cette scène un grand moment de roleplay comique, Marek est bon vivant, jovial et facilement sarcastique.

Finalement, Marek est prêt à accepter le contrat proposé par Youri Meïnistov afin de les accompagner dans le Froid Marais pour retrouver le mage, mais uniquement à son retour de l'expédition pour laquelle il s'est déjà engagé.

Une autre question se pose : où chercher ?

Scène 4 : Où chercher le mage Salvarion ?

En discutant avec Marek, les joueurs vont découvrir par quelle tribu le mage a été enlevé. Un passage obligé pour la suite de l'aventure.

Cette scène peut avoir lieu à n'importe quel moment alors que les PJ ont l'occasion de discuter avec Marek. Ce dernier connaît très bien le Froid Marais et tous ses habitants.

Si les PJ évoquent le costume de ceux qui ont emmené le mage Salvarion lors de son naufrage sur les bords du Lac Vrogs, il pourra leur donner quelques réponses.

- Il est rare que les sauvages du Froid Marais s'aventurent aussi loin de leur territoire. Il faut donc un événement important pour qu'ils partent ainsi en expédition.
- Plusieurs tribus portent des décorations avec des perles d'argile et des plumes comme les Milans gris, les Gypaètes moustachus et les Corbeaux.
- Par contre, les Gypaètes ont une spécificité : ils ont un panthéon assez exotique avec en particulier une place spéciale pour un envoyé divin ayant la forme d'un gobelin à la peau bleue.
- La tribu des Gypaètes moustachus est assez agressive. Dernièrement, elle a fait parler d'elle car la rumeur court qu'elle a des velléités hégémoniques sur les territoires adjacents. De plus, il semblerait qu'ils

aient beaucoup quitté leur territoire depuis quelques semaines.

- Le territoire des Gypaètes moustachus se trouvent sur le bord du marais adossé à une colline.

Le lendemain, Marek doit donc partir et guider l'expédition qui part pour rallier l'avant-poste II. La troupe sera peu fournie pour ne pas dégarnir les défenses du CG-03. Il faudra donc essayer d'être discret et rapidement quitter le territoire des Mygales et des Otaries. L'expédition devrait durer 2 ou 3 jours selon ce qui est arrivé aux membres de l'avant-poste.

Marek propose aux PJ de se joindre à eux pour l'expédition. Ils peuvent facilement se faire embaucher pour ce faire. Sinon, ils peuvent rester tranquillement au débarcadère CG-03 en attendant son retour.

Si les PJ ne veulent pas l'attendre ou l'accompagner, il peut leur donner quelques indications pour les aider à retrouver le mage Salvarion.

Les paragraphes qui suivent étudient 2 options selon le choix des PJ. Si les joueurs choisissent de partir immédiatement vers le Froid Marais sans tenir compte de Marek, passez directement à l'Acte 2.

Bien sûr, rien ne les empêche de suivre une 3ème ou 4ème voie, les joueurs sont généralement doués pour choisir une voie qui n'est pas prévue dans le scénario.



Scène 5a : Expédition de reconnaissance de l'avant-poste II (optionnelle)

Une mission de sauvetage des pionniers disparus.

Si les joueurs ont choisi de suivre Marek pour cette mission de sauvetage, ils seront bien sûr accueillis à bras ouverts par les responsables du camp. Ils leur proposent même un dédommagement de 5 dents moyennes par personne. Vu les menaces sur le débarcadère CG-03, l'expédition ne va comporter que 7 membres auxquels les PJ peuvent s'ajouter.

L'avant-poste II est installé à 5 heures de marche du CG-03 depuis un mois, dans l'espoir de construire un nouveau camp permanent plus avant dans les terres. Mais ils n'ont pas donné de nouvelles depuis plusieurs jours.

C'est très inquiétant.

Au petit matin, l'expédition se prépare sans bruit, très discrètement, afin que d'éventuels guetteurs des tribus Mygales et Otaries ne les voient pas partir ou alors le plus tard possible.

L'expédition est dirigée par Aymie Justann*, une jeune soldate de 25 ans environ, avec une tignasse brune très fournie et dont la joue droite est barrée par une fine cicatrice. elle est visiblement très respectée pour sa valeur au combat, sinon, on ne lui aurait pas confié cette mission de confiance.

Elle prend contact avec les PJ, leur demande leurs noms, leurs spécialités. Elle connaît bien Marek avec qui elle a déjà travaillé.

Comme d'habitude, n'oubliez pas de demander aux PJ où ils se placent dans la troupe qui part vers le nord. Faites faire un jet d'AD pour déterminer s'ils sont repérés par les éclaireurs des Mygales qui surveillent le camp.

S'ils voient ce départ, les éclaireurs décideront de tendre une embuscade un peu plus loin et partiront rapidement vers un lieu idéal situé non loin.

Le paysage est assez accidenté. A 1 km environ du débarcadère CG-03, la troupe arrive sur un défilé très étroit. Le chemin le plus évident passe dans ce défilé, mais un jet d'INT peut attirer l'attention des PJ, en particulier s'ils ont des notions de stratégie militaire.

Marek évoque le risque de ce passage, mais Aymie, la responsable de l'expédition, est réticente à faire un détour en grim pant sur la rocaille qui surplombe le défilé car cela ferait perdre pas mal de temps.

Les PJ ont donc la possibilité de faire pencher la balance quant à la stratégie à mettre en œuvre.

Les idées les plus évidentes :

- Passer droit dans le défilé pour aller au plus vite à l'avant-poste II.
- Faire grimper toute la troupe sur l'aplomb, mais cela retardera l'expédition d'une demi-heure.
- Envoyer un ou plusieurs éclaireurs sur l'aplomb pour sécuriser le trajet.

Dans ces deux derniers cas, ceux qui monteront sur la rocaille trouveront rapidement les 6 éclaireurs Mygales. Si l'expédition a poursuivi son chemin dans le défilé, ils recevront d'abord des rochers sur la tête avant d'être criblés de flèches.

Pour répliquer, les combattants devront avoir des armes de jet car les ennemis se trouvent à plus de 3 m au-dessus d'eux. Il faudra un jet d'AD pour pouvoir escalader la paroi en prenant le risque d'être l'objet

Chasseur Mygale du Froid Marais			
AT	Esq	Dégâts	PR
13	14	1D+6 (Sagaie)**	4
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
14	11	70	80

*Agile : ce chasseur peut esquiver et attaquer durant le même assaut. Il peut également esquiver les projectiles.

**Sagaie : chaque chasseur transporte 1D6 sagaies empoisonnées et peut les projeter un assaut sur deux. La portée utile de l'arme est d'une vingtaine de mètres.

Expert à mains nues : pour faire combattre efficacement cet opposant, considérez l'usage des coups spéciaux à mains nues de niveau 1 à 6. (voir poison p. 15).



d'une attaque d'opportunité.

Si par contre des éclaireurs sont partis repérer les hauteurs, ils trouveront rapidement les 6 ennemis sur le plateau surplombant le défilé. Il faudra 5 assauts aux autres membres de l'expédition pour rejoindre les éclaireurs en laissant le gros de l'équipement en bas.

Les Sauvages du Froid Marais ont tendance à réaliser des attaques éclairs pour affaiblir l'ennemi avant de s'enfuir. Si les Mygales se trouvent face-à-face avec l'ensemble de la troupe, ils partiront rapidement, s'égayant dans la nature qu'ils connaissent particulièrement bien.

Les éclaireurs savent que l'objectif de Pavuk, leur chef, est le camp CG-03. Ils ne doivent donc pas prendre trop de risques. Voir plan ci-dessus..



Une fois ce passage rocailleux passé, le voyage est assez calme à l'exception d'un dragon bleu vu au loin et d'un coyote avec un lièvre blanc en gueule.

En arrivant aux abords de l'avant-poste II, les PJ ont la surprise de voir les portes du petit fortin grandes ouvertes.

Si la décision est prise de reconnaître les lieux avant d'y entrer, voici quelques informations que les éclaireurs peuvent glaner (jet d'INT) selon le résultat de leur épreuve :

- Le fortin est adossé à une falaise trouée de nombreuses cavernes (voir plan).
- A l'intérieur du fortin, on peut apercevoir des restes d'un yakak qui a du être découpé sommairement. Un tas d'os, dont un crâne humain, semble traîner aussi à côté.
- Une ou plusieurs grandes créatures bipèdes ont fait plusieurs allers-retours aux alentours de l'avant-poste.
- Il s'agit d'un ou plusieurs yétis.
- Il y a eu une présence humaine mais pas ou peu de traces très récentes (quelques jours).
- Une des rares traces mène à la paroi à l'ouest du camp.

Ce qu'il s'est vraiment passé à l'avant-poste II

Une quinzaine de personnes se sont installées à quelques heures du débarcadère CG-03 dans des grottes à flan de falaise. Elles ont construit un petit fortin pour en protéger l'entrée. Le but est de créer un autre campement permanent fanghien.

Malheureusement, elles se sont installées dans une grotte servant au printemps à un couple de yétis pour mettre bas ses petits.

Comme les yétis ne sont pas du genre à accepter que des squatteurs viennent s'installer dans un lieu qu'ils estiment leur appartenir, il y a eu des problèmes.

Les yétis ont donc attaqué le camp par surprise, tué plusieurs personnes, faisant fuir les autres au fond de la cavité qui donne dans d'autres grottes plus en hauteur. Les six survivants, parfois blessés, se terrent dans ces cavernes à flan de montagne en hauteur. Un autre survivant, Ben*, un éclaireur, a été envoyé il y a 4 jours au CG-03 mais personne ne sait où il se trouve.

Pour sortir deux possibilités :

- Traverser la grotte où la yéti est en train de finir sa période de gestation.
 - Descendre en rappel la paroi de la falaise. Cela n'est pas envisageable pour l'instant à cause des blessés et de la courte corde dont dispose les rescapés.
- Les deux rangers sortent régulièrement afin de ravitailler les anciens habitants lorsque le chemin semble dégagé.

Quelques personnages marquants parmi les rescapés de l'avant-poste II :

- Les deux rangers qui font régulièrement des sorties : Firmin, le chef industriel du fortin et Mikail, demi-elfe assez discret.
- Magda, prêtresse de Youclidh. Blessée à la tête, elle alterne entre l'inconscience et des moments de lucidité. Elle n'est pas en état de lancer le moindre sort à moins qu'elle bénéficie d'un sort de soin ou d'une potion.
- Vanseslass, jeune rodeur blessé à la jambe. La gangrène s'y est mise, il faudra réagir rapidement car s'il reste dans cette situation plus d'une semaine, il en mourra sûrement.
- Gorgil, un nain extrêmement énervé d'être coincé dans cette caverne. Il veut passer à l'action mais il est particulièrement peu doué pour l'escalade, lui interdisant de participer à la chasse.
- Ghighi, gnome illusionniste qui essaye de détendre l'atmosphère.

Lorsque les PJ arrivent sur les lieux, le yéti mâle est parti chasser alors que la femelle reste dans la grotte jusqu'à son terme.

En restant aux abords de l'avant-poste II, les joueurs vont rencontrer Firmin, le sergent responsable du fortin. C'est un homme d'une trentaine d'années au visage buriné, aux cheveux déjà poivre et sel. Il sort régulièrement afin d'approvisionner les quelques personnes cachées dans les cavernes en hauteur au-dessus de l'avant-poste II. Il a une courte corde, mais elle ne permet pas aux blessés et aux habitants les moins doués en escalade de descendre de la falaise. Il est possible qu'ils remarquent aussi des mouvements sur une petite avancée devant la caverne où sont les réfugiés.

Bien sûr, Firmin est à la recherche d'aide pour extirper tous les Fanghiens de ce guêpier. Il pense plutôt à fuir qu'à attaquer les deux yétis, mais si les joueurs ont des idées pour récupérer définitivement les lieux, bien sûr il ne sera pas contre (enfin s'il ne s'agit pas d'une attaque frontale car, lui, il connaît les deux monstres).

Le yéti mal reste éloigné de la caverne pendant la plus

grande partie de la journée et revient à la tombée de la nuit avec du gibier pour sa dulcinée.

Il est possible que les joueurs aient foncé directement dans la grotte où se trouve la yéti ou ne se cachent pas lorsque le mâle revient. L'affrontement est alors inévitable. Les deux yétis, défendant leur tanière où leur petit doit venir au monde seront très féroces.

C'est vraiment en dernière extrémité ou devant le feu qu'ils accèteraient de fuir.

Faites bien comprendre aux PJ que ce n'est pas du tout gagné, surtout s'ils affrontent les deux en même temps. Les combattants coincés sur la plateforme en aplomb du fortin pourront un peu aider les PJ en jetant des pierres ou en criblant de flèches les monstres si l'affrontement se passe en extérieur. Ils pourront même descendre participer au combat au corps-à-corps si l'affrontement semble en bonne voie pour les PJ.

(les caractéristiques de ces PNJ sont décrites dans l'annexe 1).

Pour sauver les derniers rescapés de l'avant-poste II il faudra :

- Exfiltrer tous les survivants, avec la grosse difficulté de faire descendre les blessés le long de la falaise





Yéti femelle			
AT	Esq	Dégâts	PR
13	14	3D+5 (Frappe)*	4
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
16	11	100	100

Yéti mâle			
AT	Esq	Dégâts	PR
11	8	3D+2 (Frappe)*	8
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
16	13	65	70

***Sprotch** : qu'il tape sur les intrus avec ses poings ou avec une massue en os, il produira des critiques contondants sur un résultat de 1 à 3.

Un pour taper sur l'autre : en début de combat, la femelle yéti va tenter de saisir un héros (de taille standard ou petit) avec une épreuve d'adresse sur 12, plutôt que de l'attaquer. Si elle réussit, le héros peut tenter d'y résister (ép. AD). Une fois la capture effective, elle utilisera ce héros comme une arme pour taper sur les gens à proximité, en grognant. Elle causera alors 2D+4 PI et les dégâts seront aussi bien décomptés de la cible que du héros capturé, avec un effet ludique garanti. Pour échapper à cette prise, le héros captif pourra tenter l'évasion à chaque assaut (ép. FO-4 ou AD-4), et ne pourra hélas rien faire d'autre. (voir description complète p.21 du Bestiaire des Confins du Givre)

sans attirer les yétis.

- Ou tuer les deux yétis ou au moins les faire fuir.

Vos joueurs auront sûrement des idées innovantes pour mener à bien cette mission.

Mais voici quelques ressources disponibles afin d'apporter des idées de solutions possibles.

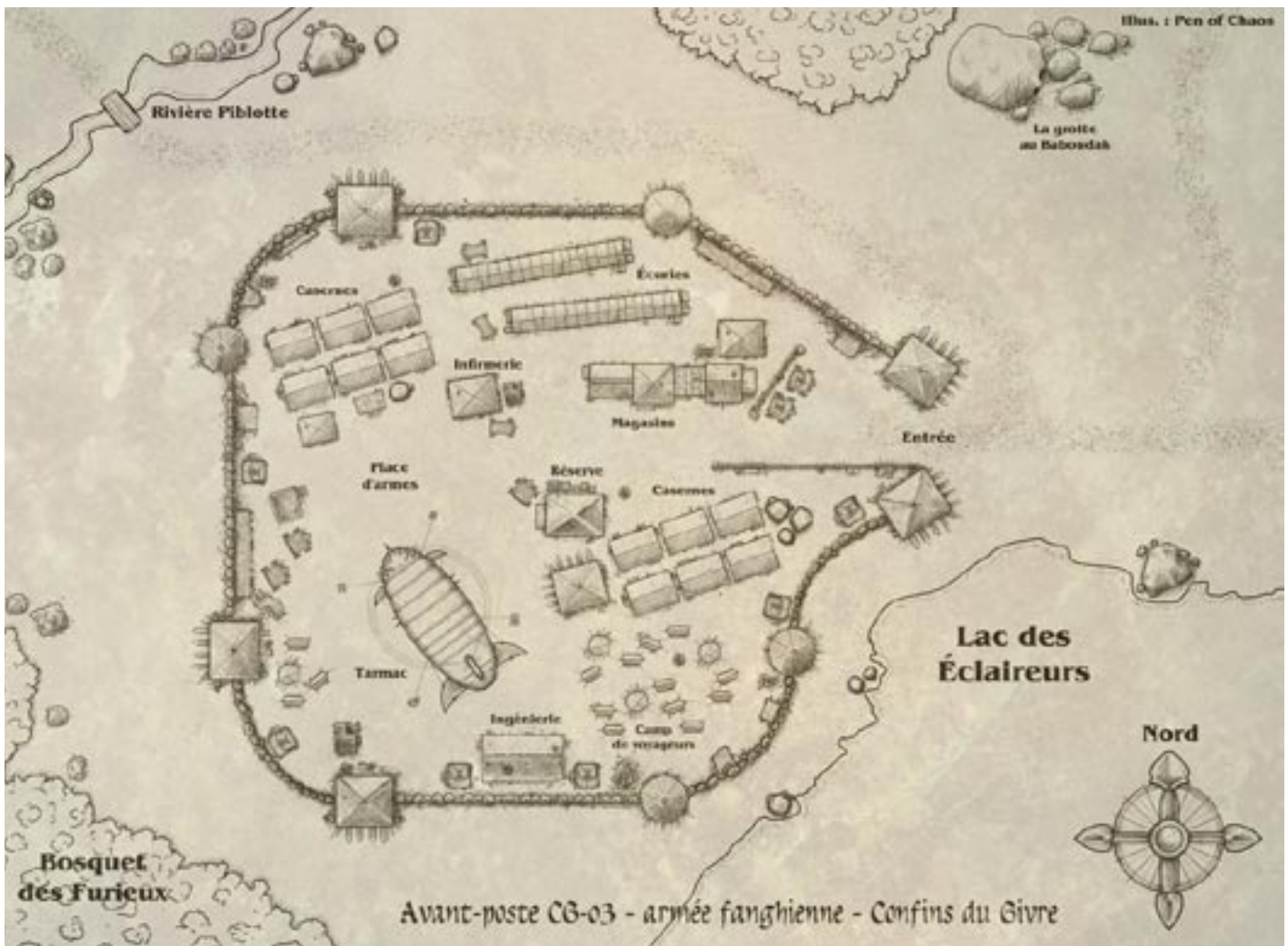
- Il y a pas mal de bois dans les environs, il est donc envisageable de faire des pièges, un brancard ou une herse (pour clore la caverne et éventuellement enfumer la yéti affaiblie).
- Le gibier ne manque pas dans les environs, on peut facilement faire des appâts.
- Des connaissances en plantes d'un des joueurs ou de Marek peuvent permettre de trouver du sureau mortel dans les environs, pour empoisonner un appât ou un point d'eau.
- Les joueurs ont pu penser à prendre des cordes, mais de toute façon Marek et Aymar Justann en ont suffisamment. Ils peuvent donc descendre les blessés, faire une échelle de corde pour faciliter les allées et venues...
- Le passage au fond de la caverne donne dans les galeries qui rejoignent les grottes où les survivants de l'Avant-Poste II se sont réfugiés. Les yétis sont trop grands pour y entrer. Par contre, instinctivement les monstres se sont installés assez loin ce passage. Ils ne peuvent pas directement être atteints (par un projectile par exemple) depuis le passage.

Une fois que le groupe aura terminé la mission, il ne lui restera plus qu'à retourner au débarcadère CG-03. Le trajet n'est pas très long, mais s'il y a des blessés à convoier, le temps sera nettement rallongé.

Calculez précisément la durée de l'expédition pour savoir où en est le camp CG-03 lors de leur retour. En effet, les tribus Sauvages du Froid Marais ont attaqué le lendemain du départ de l'expédition. Il y a une petite chance pour que l'expédition revienne à ce moment-là.

Si l'attaque a déjà eu lieu, il y a des chances pour que les PJ aperçoivent des colonnes de fumées au loin car plusieurs bâtisses et même le bois alentour ont brûlées dans l'attaque et continuent à fumer pendant des heures. On peut imaginer qu'ils voient aussi au loin quelques troupes Otaries ou Mygales s'enfuir.





Scène 5b : Attaque sur le débarcadère CG-03 (optionnelle)

Une attaque éclair des Sauvages du Froid Marais.

Alors que l'expédition de sauvetage de l'avant-poste II vient de partir, le camp CG-03 est en pleine effervescence. Les éclaireurs autour du camp ont fait prisonnier un guetteur Sauvage du Froid Marais leur apprenant l'attaque imminente des Mygales et des Otaries. Ils peuvent aussi apprendre l'ambuscade sur l'expédition et ses conséquences.

Dimitri Nopravda fait donc appel à tous les hommes du camp pour se préparer. Entraînement, tours de garde renforcés, affutage des armes, consolidation des murs, remplissage des tonneaux d'eau en cas d'incendie... rien n'est laissé au hasard.

Une bonne nouvelle cependant pour le CG-03 : l'arrivée d'un dirigeable qui revient d'une mission au nord. Les 3 membres d'équipage et les 7 combattants embarqués vont venir étoffer les troupes du débarcadère. Mais c'est surtout les armes à bord du Dirigeable DLF-C qui peuvent changer la donne. Il s'agit de 4 canons (2 latéraux et 2 frontaux), ainsi que des arbalètes lourdes.

Si les PJ sont dans le camp et qu'ils en sont d'accord, ils peuvent participer à l'effort de défense en amont puis pendant l'attaque. Il faut quand même dire que s'ils n'acceptent pas de participer, la pression sera énorme vu le stress ambiant.

Dimitri Nopravda a une centaine d'hommes dans le camp répartis en archers, arbalétriers, cavaliers et piétons armés d'épées, de haches ou de halbardes.

Les Fanghiens sont bien équipés mais sont peu mobiles, engonés dans leurs vêtements d'hiver.

Les tourelles sont équipées chacune de 2 arbalètes. Elles sont aussi dotées d'une cloche pour sonner l'alarme.

Plusieurs centaines de sauvages issus des tribus Mygale et Otarie vont faire une attaque concertée sur le camp CG-03 dans l'après-midi le jour après le départ de l'expédition vers l'avant-poste II. La plus grande partie des attaquants sont des chasseurs, mais il y a aussi quelques étrangleurs et les deux chefs de tribu.

La stratégie des sauvages est simple : mettre le feu aux bâtiments et aux palissades, détruire si possible le zeppelin, et blesser ou empoisonner le plus de personnes possible. Ils se concentreront beaucoup sur les arbalétriers postés dans les

tourelles.

Si une sortie de la cavalerie à lieu, ils tenteront d'empoisonner les hommes et les bêtes en les criblant de dards ou de sagaies enduits de poison du Froid Marais (voir plan).

Voici quelques éléments clés du positionnement et de la stratégie des Sauvages :

- Des groupes chasseurs se tiennent en soutien près du bois avec des arcs. Ils tirent en cloche sur le débarcadère avec des flèches enflammées.
- Un groupe mobile se rapproche du camp, avec des grands boucliers en osier et des étoupes enflammées qui sont lancées comme des bolas au-dessus des palissades. Il y a des risques que le zeppelin soit touché.
- Des groupes armés de sarbacanes et de , cachés eux aussi derrière des grands boucliers visent les gardes postés sur les palissades ou les tourelles.
- Dans le bosquet des furieux, où tous les assayants se replient à la moindre alerte, il y a des réserves de troupes cachés dans les arbres, prêts en cas de sortie des défenseurs. Il y a en particulier des étrangleurs
- Pavuk, le jeune chef des Mygales dirige la deuxième vague d'attaque.

De son côté Dimitri Nopravda est sur de remporter le combat car malgré son infériorité numérique, la fortification lui donne un net avantage. Cependant, il a beaucoup à perdre, il lui faut à tout pris protéger les bâtiments, le zeppelin, les installations et autant que possible, limiter les morts parmi ses hommes. La survie du CG-03 en dépend.

Il est donc plutôt sur la défensive. Cependant si une opportunité se présente, il est possible qu'il tente une sortie.

Les joueurs auront la possibilité de réaliser un ou plusieurs faits d'armes comme par exemple :

- Repérer l'attaque dès l'approche des sauvages et sonner l'une des cloches.
- repérer d'éventuels sauvages infiltrés dans le camp qui tentent d'empoisonner les réserves d'eau.
- Sauver le zeppelin d'un début d'incendie.
- Soigner ou mettre à l'abri un des chefs du camp.
- Faire une sortie et abattre de nombreux sauvages
- Tenter une médiation avec les sauvages pour qu'ils cessent leurs attaques (très dur).
- Tuer le chef des Mygales qui a fédéré les combattants des 2 tribus. Cela calmera les ardeurs des attaquants.

A vous d'improviser et de décrire l'action.

Chasseurs Mygale/Otarie du Froid Marais

AT	PRD	Dégâts	PR
13	14	1D+6 (Sagaie)*	4
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
14	11	70	80

Les sauvages du Froid Marais sont **agiles** : Ils peuvent esquiver et attaquer durant le même assaut. Ils peuvent également esquiver les projectiles.

*Sagaie : chaque chasseur transporte 1D6 sagaies empoisonnées et peut les projeter un assaut sur deux. La portée utile de l'arme est d'une vingtaine de mètres.

Etrangleurs Mygale/Otarie du Froid Marais

AT	Esq	Dégâts	PR
14	8	Spéciaux**	5
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
16	11	80	90

**Prise de l'étrangleur : un étrangleur enserre à mains nues la gorge de ses ennemis dans l'espoir qu'il s'évanouisse, privé d'air. Dès la première attaque réussie, il assure sa prise. Il faut une épreuve FO -5 pour s'en débarrasser. Au bout de 4 assauts de prises le héros tombe inconscient. Il se réveillera de lui-même après 1D20 minutes ou pourra être réanimé par un camarade.

Pavuk, chef Mygale du Froid Marais

AT	PRD	Dégâts	PR
14	13	2D+8 (hache empoisonnée)	6
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
20	11	100	130

Poison du froid marais :

C'est une préparation maison à base d'ingrédients naturels (l'antidote sera donc naturel également). Dès qu'une personne est blessée avec une arme empoisonnée, elle subit les effets suivants au bout de 3 assauts : sueurs, tremblements, vertiges, malus de -2 à toutes les caractéristiques et perte de 1 PV par assaut. Lorsqu'elle atteint le 1/4 des ses PV elle tombe inconsciente puis meure en 15 min. Un antidote peut permettre de stopper l'empoisonnement ou même s'immuniser au poison s'il est pris de manière préventive. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.31)



Acte 2 : Retrouver le mage Salvarion chez les Sauvages du Froid Marais

Scène 1 : Dans le Froid Marais

Les PJ partent vers l'ouest afin d'atteindre le territoire des Gypaètes moustachus dans le Froid Marais en suivant les indications de Marek.

Le trajet devrait durer 2 jours en contournant par le sud la Forêt scintillante.

Comme toujours, il vous faudra rendre la dureté de l'environnement sauvage. Le marais est traître. Le sol imbibé d'eau, est assez praticable dans la saison la plus froide mais pendant l'hiver froid, certains endroits ne sont plus gelés et les voyageurs risquent bien de se retrouver piégés et leurs montures aussi. Le rhume des confins guette les malheureux qui se retrouveraient immergés dans un trou d'eau.

La connaissance de ce milieu hostile de Marek sera vraiment vitale pour en éviter les pièges.

Si les PJ sont partis sans Marek, ils devront faire un jet d'INT chaque jour pour trouver un passage praticable. S'ils échouent, ils se retrouvent dans l'obligation de faire demi-tour pour tenter une autre route et perdent une demi-journée.

En plus des descriptions du climat vous pouvez utiliser la table ci-contre.



Table de rencontres & galères aléatoires

Lancez au moins un D10 pour chaque jour de marche.

10 - Tout est tranquille. Les personnages rencontrent un nombre important de poules d'eau et canards. Ils sont succulents rôtis.

9 - Dans un trou d'eau, les PJ découvrent des écrevisses géantes (environ 30 cm). Festin assuré ! Test d'AD pour les attraper.

8 - Un élan du nord est en train de brouter la végétation qui pointe au bord du chemin. Si la compagnie laisse suffisamment de temps au grand herbivore pour quitter l'endroit, la confrontation n'est pas obligatoire. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.4)

7 - En pénétrant dans une grotte pour se mettre à l'abri d'une averse de neige, les PJ tombent sur un vieux loup noir solitaire. Il leur saute dessus dès qu'il les voit apparaître. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.3)

6 - A la nuit tombée, les joueurs s'installent pour bivouaquer. Ils repèrent rapidement un autre feu non loin. Il s'agit de 5 Sauvages du Froid Marais qui bivouaquent eux aussi. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.31)

5 - Alors que les joueurs progressent difficilement avec de l'eau jusqu'aux mollets, une sangsue géante les agresse. (voir Grand Bestiaire p. 74)

4 - Les PJ sont obligés de traverser un trou d'eau pour continuer leur chemin. Epreuve de FO pour ne pas attraper un rhume des Confins. (voir Annexe 2 p.30 pour les détails)

3 - Ils passent sur le territoire d'un ours blanc des Confins qui n'apprécie pas du tout. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.10)

2 - Un ogre à peau bleue défend son territoire. (voir Bestiaire des Confins du Givre p.18)

1 - Un dragon bleu des sommets passe au-dessus des PJ. Il lâche un crachat gelé. Ils sont sur son territoire. Il va falloir en sortir vite ! (voir Bestiaire des Confins du Givre p.15)

Scène 2 : Dans le village des Gypaètes moustachus

Le premier contact n'est pas toujours facile.

L'expédition arrive aux abords du village de la tribu des Gypaètes moustachus dans un épais brouillard. Le temps plutôt doux pour la région (6 ou 7° C) fait monter du sol cette purée de pois. Le territoire de ces Sauvages du Froid Marais se trouve au bord du marais, près des collines. Le village est construit sur le côté d'une colline ou d'un tertre. La palissade de 2 m est faite de bois et de lianes tressées.

Les PJ sont repérés dès qu'ils sont en vue des habitations. Rapidement, ils voient sortir du brouillard un groupe de guerriers, arborant sur leurs vêtements en peau de nombreux colliers avec des dents, des plumes et des perles en céramique colorées.

Plusieurs ont leur sarbacanes en bouche, pointées sur eux. Si les PJ sont accompagnés de Marek, le dialogue commencera. Sinon, il faudra se contenter de gestes pour essayer de se faire comprendre.

Si un membre du groupe ressemble à un gobelin bleu (Option 1)

Si certains membres du groupe ressemblent déjà à un gobelin bleu, ils seront traités avec déférence par tous les sauvages. Deux notables accourront pour accueillir les PJ. Leurs costumes richement ornés de plumes et de perles les placent nettement comme l'élite de la tribu. Il s'agit en fait de Younish le chef de guerre et Sardek, le shaman.

Sardek parle quelques mots de Fanghien. Il leur demandera s'ils sont des envoyés du Gypaète Céleste et s'ils veulent voir le grand Gobleu qui prépare la grande cérémonie. Si les PJ répondent positivement, ils seront conduit dans une hutte à l'autre bout du village.

Si aucun membre du groupe ne ressemble à un gobelin bleu (Option 2)

Les Pj sont accueilli avec beaucoup de méfiance et même d'agressivité par les sauvages. Si Marek est présent, il pourra tenter de calmer le jeu car il connaît quelques mots du dialecte local.

Si les PJ choisissent de réagir en attaquant les Gypaè-



tes moustachus, ils seront rapidement criblés de dards enduits d'un puissant somnifère. Jet de FO-4 pour y résister. Les effets se dissiperont au bout d'une demi-heure. (voir caractéristiques des Gypaètes p.28)

Les joueurs seront alors amenés devant Younish, le chef des Gypaètes. Sardek, le shaman de la tribu, ambassadeur du Grand Gobbleu, interprète du Gypaète Céleste, qui est lui aussi présent, connaît heureusement quelques mots de fanghien.

En discutant avec lui, il est possible d'en apprendre plus sur la situation.

Visiblement les Gypaètes sont en train de se préparer à la guerre. Ils ont besoin de beaucoup de matières premières. En particulier ils sont à la recherche de plusieurs morceaux de dragons : un crâne et une glande réfrigérante.

Si les joueurs réussissent un bon roleplay ou un test de CHA, ils pourront les convaincre qu'ils peuvent être utiles dans la situation tendue, par exemple pour aller chercher les ingrédients recherchés.

Si la conversation se passe bien, Sardek les conduira auprès du Grand Gobbleu. Il s'agit visiblement de l'envoyé de leur dieu.

En cas d'échec, les PJ sont enfermés (sans leurs armes/possessions) dans une cage en bois durci à la flamme puis hissée sur la place du village. Tout le reste de la journée, les enfants Sauvages du Froid Marais viendront se moquer d'eux et leur jeter quelques épiluchures. Un étrange goblin bleu habillé d'une grande toge bleue nuit viendra les voir et ordonnera aux sauvages de libérer les nouveaux venus : il s'agit du mage Salvarion.

Scène 3 : Rencontre avec le mage Salvarion

Un grand mage elfe dans le corps d'un petit goblin... étrange !

Les PJ finissent par rencontrer le Grand Gobbleu, enfin le mage Salvarion. Il les reçoit dans la hutte où il habite sous étroite surveillance. En effet, deux hommes armés sont devant sa porte et la moindre alerte mettrait le village sur le pied de guerre.

Le mage est totalement transformé en goblin bleu et se conduit même de manière un peu enfantine parfois. Mais comme il est habillé avec une grande toge en velours et brocas de belle qualité, le contraste est étrange.

« Bonjour, c'est Youri Meinistov qui vous envoie ?

Hi hi, c'est pas trop tôt !

Vous aussi vous êtes touchés par la malédiction, hi hi hi c'est abracadabrantique, comment vous trouvez-vous dans cette panade ? »

Il les écoute en ponctuant certaines phrases d'un Hi hi hi un peu saugrenu.

« Il faut vraiment qu'on s'enfuit au plus vite... J'ai un plan ! Vous allez voir, ça va faire du bruit ! »

Salvarion explique donc son plan pour quitter le territoire des Gypaètes moustachus.

Lorsque Salvarion est arrivé dans le village, il a eu un entretien avec Sardek, le shaman. Il a rapidement compris que la tribu attendait depuis plusieurs générations un nouvel envoyé de leur dieu. Cet émissaire divin devait les mener vers la gloire, l'unification des



tribus sauvages et les conduire vers le temple du Gypaète Céleste au nord des Confins du Givre. Salvarion a dû rentrer dans son jeu pour survivre. Il a donc expliqué que la tribu devait réaliser à une grande cérémonie autour d'un gigantesque totem du Gypaète Céleste créé pour l'occasion. Les forces des guerriers seraient alors décuplées et permettrait de mater les autres tribus du Froid Marias.

Il a sous la colline, dans le village, une chambre funéraire utilisée depuis des siècles par la tribu. Salvarion s'y est installé sous prétexte de réaliser des enchantements sur les différents éléments du futur totem du Gypaète Céleste.

Le totem avance bien et se dresse maintenant au milieu du village juste à côté de la chambre funéraire et de la hutte de Salvarion.

En fait, Salvarion est en train de faire creuser discrètement un souterrain par des élémentaires de terre pour s'enfuir.

Il réclame aux Gypaètes des matériaux de plus en plus rares pour fabriquer le totem afin de gagner du temps et finir son tunnel.

Dernièrement, il est tombé sur un os : un énorme rocher bouche le passage. Or son sort ne fonctionne dans un terrain suffisamment meuble. Pas dans des rochers aussi volumineux. Il va falloir le réduire en morceaux. C'est pour cela que Salvarion a demandé aux Gypaètes de lui ramener une glande réfrigérante de dragon Olgöf. En effet, celle-ci permettra de lan-

cer un sort puissant «Geler à pierre fendre». Mais les Gypaètes n'ont toujours pas réussi à ramener une glande de dragon.



Scène 4 : Quelques renseignements

Trouver des morceaux de dragon Olgöf, c'est facile à dire... Mais où ? En plus, il va pas être d'accord, le dragon ;)

Si les PJ acceptent d'aider le mage Salvarion à trouver ce dont il a besoin pour faire sauter le gigantesque rocher qui obstrue, il leur faudra imaginer le moyen le plus facile de trouver un dragon mort depuis peu ou vivant afin que la glande ait encore ses capacités.

Il y a plusieurs possibilités pour trouver un dragon. La première, qui est évidente, est de se rendre sur l'île du Mont des ailés ou tout au moins sur la rive sud du Lac Vorg en espérant tomber sur un spécimen isolé et si possible affaibli, mais bien sûr cela reste aléatoire. Globalement, cette solution est extrêmement dangereuse. Cela n'a pas l'air de beaucoup affecter le mage Salvarion, mais si Marek se trouve avec les joueurs, il cherchera activement une autre solution.

Aiguillé par la peur, il ne manquera pas d'évoquer le cimetière des dragons qui d'après plusieurs légendes barbares se trouve au nord vers le Lac Vorgs. Par contre, il n'a pas idée de son emplacement exact.

Salvarion pourra demander des informations à Sardek : qui mieux que les Gypaètes moustachus pourraient donner des informations sur la région ? Après avoir demandé à être conduits à Sardek dans sa hutte, le Grand Gobbleu et ses amis sont convoqués vers une grande habitation au milieu du village.

Sardek les reçoit immédiatement. Le jeu entre Salvarion et le shaman Sardek est des plus tendus. Le mage cherche à jouer à fond son rôle d'envoyé divin venu pour tester la tribu pour vé-

Bien sûr, les joueurs peuvent essayer d'autres stratégies que la recherche de la glande, même si c'est celle que nous développerons dans ces pages. Ils peuvent tenter de sortir de manière plus directe Salvarion du village, mais ce ne sera pas facile.

En effet, la surveillance constante à la porte de la hutte puis à la porte du tertre funéraire où Salvarion passe ses journées n'aide pas à sortir discrètement. Comme l'ensemble du village est sur le pied de guerre en prévision de la grande campagne de conquête planifiée qui commencera dès la fin de la cérémonie, la moindre alerte serait vraiment dramatique.

A vous d'improviser si vos PJ décident d'endormir les gardes, ou d'essayer d'exfiltrer le goblin en le déguisant par exemple...

Néanmoins, vous trouverez dans l'annexe 2 (p.27), les statistiques des Gypaètes moustachus. Le plan du village est en p. 17.

rifier qu'elle est digne du soutien du Grand volatile lors des conquêtes à venir. Il est donc hautain et un peu méprisant. Il parle dans l'idiome locale, il est vraisemblable que les PJ ne comprennent pas, mais Marek, s'il est là, pourra traduire approximativement.

« Sardek ! La patience de mon maître s'épuise. Nous nous demandons chaque jour si cette tribu mérite notre attention et notre soutien. J'attends depuis des jours que vous me rameniez les objets que j'ai demandés, indispensables pour le rituel.

J'ai appelé à moi ces étrangers, portant la marque du Grand Volatile, pour qu'ils vous apportent leur aide. Par contre, il faudra faire votre part. Ils ont besoin de renseignements sur la région. Vous pouvez faire cela au moins ? Ou est-ce trop vous demander ? »

« Grand Gobbleu, toute la tribu est mobilisée pour trouver ces derniers objets. Nous aiderons du mieux que nous pourrons les envoyés du Gypaète Céleste qui nous apportent leur aide.»

Sardek se tourne vers les PJ et s'adresse à eux en fanghien :

« Comment puis-je vous aider ? » Il fait visiblement des efforts pour être courtois mais cela lui coûte.

Si les PJ l'interrogent sur l'existence d'un cimetière de dragons, il confirmera que plusieurs de leurs légendes parlent de ce lieu sacré. Cependant, le cimetière des dragons est très dangereux, et il est strictement interdit aux humains d'y pénétrer. De toute façon, les Gypaètes ne savent pas exactement où il est, ils ont juste des suppositions.

Dans un premier temps, Sardek refusera d'en dire plus, puisque le lieu est interdit, mais le Grand Gobbleu réussira à le convaincre que cette interdiction ne concerne pas les envoyés du Gypaète Céleste.

Au final, il racontera qu'il y a une clairière tout au nord de leur territoire, en plein coeur du Froid Marais, où les chasseurs de la tribu Gypaètes ont souvent vu voler des dragons et ont même parfois observé des traces d'un grand animal aux abords du petit étang au milieu de la clairière. Il n'est pas impossible que ces traces soient celles d'un dragon.

C'est peut-être le meilleur endroit où commencer l'enquête.



Bien sur, Sardek apportera aussi aux joueurs une aide matérielle pour l'expédition (vêtements chauds, repas...) et leur fournira une petite escorte.

Scène 5 : La chasse au dragon Olgöf des monts ailés

A la recherche du sanctuaire des vieux dragons Olgöf non loin des rives du Lac Vorgs.

Les PJ accompagnés de quelques éclaireurs quittent le village pour se rendre vers le nord, non loin de la fameuse clairière qui marque l'un des points les plus éloignés du territoire de chasse des Gypaètes moustachus. Le fait d'être accompagnés par des autochtones, qui connaissent tous les passages dans le marais, les baies et les racines que l'on peut manger, les endroits où il faut marcher pour avoir moins froid à couvert du vent, rend le parcours plus aisé...

Comme le temps est assez clément, le trajet est donc relativement rapide. Au bout d'une journée de marche, la troupe arrive au lieu dont Sardek leur avait parlé. Si vos PJ ont besoin d'un peu d'action, n'hésitez pas à mettre en scène une petite escarmouche choisie dans le Bestiaire des Confins du Givre. Ce sera l'occasion de montrer le courage et les techniques de combats des Chasseurs Gypaètes qui utilisent des poisons violents pour enduire leurs armes.

La troupe arrive finalement dans une clairière sur les pentes d'une colline avec un petit plan d'eau alimenté par une cascade. Le lieu est surplombé par un à-pic. Il y règne une grande sérénité, une ambiance un peu étrange. Un jet d'INT permettra aux PJ de se rendre compte qu'il n'y a aucun bruit à part

l'eau de la cascade. Aucun chant d'oiseau, ou d'autre animal ne rompt le bruit cristallin de l'eau qui coule.

Comme c'est l'heure du repas, les éclaireurs proposeront de faire halte dans cet endroit apaisant. Si les personnes capable de pister étudient le sol de la clairière, ils confirmeront qu'un animal de grande taille, disposant de 4 pattes mais capable de voler ou de faire des bonds impressionnants est venu boire plusieurs fois.

Les Sauvages du Froid Marais vont rester dans la clairière car le lieu légendaire recherché par les Fanghiens est sacré. Une de leurs légendes raconte comment un héros était revenu d'une campagne de chasse en solitaire dans la région, complètement fou, aveugle et muet. La légende affirme qu'il serait tombé par hasard sur le cimetière des dragons et donc aurait été maudit pour cet acte blasphématoire.

Avec un jet d'INT réussi, les PJ pourront même trouver une vieille écaille de dragon dans l'herbe.

Alors que l'équipe est installée depuis quelques minutes, un long cri strident retenti au-dessus d'eux tandis qu'une ombre passe et leur cache le soleil froid du nord. Un dragon Olgöf vient de les survoler en se dirigeant vers l'à-pic ou au-delà.

L'escalade sera assez difficile (jet difficile d'AD ou FO), un peu moins si les PJ font le tour de l'à-pic, la face nord étant plus praticable.

Scène 6 : Visite au cimetière des dragons

De vieux prédateurs viennent finir leur vie dans un étrange lieu coupé du monde.

Lorsque les joueurs arrivent en haut du piton rocheux, ils découvrent un lieu étrange couvert de neige et battu par les vents. Les quelques arbustes qui ont survécu sont couverts d'une couche de glace qui scintille au soleil. Plusieurs cadavres de dragons Olgöf, à moitié dévorés et à différents stades de décomposition, sont visibles. Le vent fait tourbillonner la neige et gêne la visibilité, pourtant, si les joueurs réussissent un jet d'INT, ils apercevront au moins 2 dragons vivants.

Même affaiblis, ces petits dragons sont assez impressionnants : de la taille d'un lion (1 m 50 de long sans la queue, 150 kg), leurs ailes déployées font tout de même près de 5 m d'envergure. Les stigmates de leur vie aventureuse sont visibles : ailes déchiquetées, cicatrices, crocs manquants leur donnent l'air de vétérans de guerre.

Dragon Olgöf			
AT	Esq	Dégâts	PR
13	7	2D+4 (Dents) 1D+12 (Crachat gelé)*	6
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
15	15	65	80

Immunité : il ne craint pas le froid (naturel ou magique).

Faiblesse : les dégâts de feu sont augmentés de 50 % contre lui et pourront même le décourager, le poussant alors à abandonner le combat.

Les PJ peuvent trouver un crâne très facilement, car il en affleure plusieurs sous la neige. Mais en ce qui concerne la glande réfrigérante, il faudra la prélever sur un corps non putréfié (moins d'une semaine après la mort vu les conditions climatiques).

Marek ramasse discrètement quelques petits os et dents qui traînent au sol. Il en tirera un bon prix dans les villages barbares.

Si les PJ décident de rester discrets et de chercher un cadavre de dragon pas trop vieux, il leur faudra réussir une épreuve d'INT pour le repérer. Il faudra aussi réussir un jet d'AD pour passer inaperçus. Si l'un des jets d'AD est raté, l'un des 2 vieux dragons viendra voir si ces intrus sont facilement comestibles.

Il n'a pas forcément l'intention de se battre jusqu'à la mort et ne défend pas son territoire. Les PJ peuvent même s'en débarrasser en lui jetant la viande qui était dans leurs provisions.

Bien sûr, les joueurs peuvent décider de le tuer pour récupérer sa glande réfrigérante.

Le second dragon, encore plus mal en point, une aile déchirée, s'approchera au bout de quelques minutes de combat si l'odeur du sang lui parvient. Charognard, il attend que l'un des combattants soit à terre pour essayer de le traîner à couvert. Si les humains sont victorieux, il attendra qu'ils se soient éloignés pour se repaître du corps de son congénère.

Par contre, cette recherche discrète prend beaucoup de temps et le froid qui règne sur l'à-pic est impressionnant.

A chaque demi-heure passée dans cet environnement glacial, chaque membre de l'expédition devra faire un jet de FO. Si le jet est raté, l'une des extrémités du personnage sera touchée par une engelure des sommets venteux (voir Annexe 2 p.30 pour l'ensemble des effets), si le jet est réussi

tout juste, le personnage sentira un engourdissement dans ses mains. (malus de 1 sur tous les jets physiques tant que la personne ne peut pas se réchauffer près d'un feu)

Si les joueurs décident de ne pas être discrets et d'attaquer franchement l'un des 2 vieux dragons, n'hésitez pas à faire en sorte que le combat soit un peu ardu. Le second dragon pourra par exemple intervenir en prenant son envol et en crachant des boules de gel en visant le plus de combattants possible.

Il faudra un jet d'AD pour découper proprement le dragon et prélever la glande tant recherchée.

Il ne restera plus qu'à redescendre, ce qui ne sera pas aisé si les personnages ont les doigts ankylosés. Un jet d'AD ou de FO sera nécessaire. L'utilisation d'une corde est presque indispensable.

Le retour au village des Gypaètes moustachus sera facile, sauf si des membres de l'équipe sont blessés par leur combat avec les dragons.

Scène 7 : Cérémonie du Gypaète Céleste et fuite à travers le Froid Marais

Une fois que les PJ ont ramené la glande réfrigérante tant attendue, il ne faudra pas longtemps au mage Salvarion pour détruire l'énorme rocher qui empêchait de terminer le tunnel qui permettra de fuir discrètement du village.

Mais pour gagner du temps et éviter que les Gypaètes moustachus ne poursuivent le groupe dans les marais, Salvarion, ricanant déjà de sa supercherie, veut organiser la cérémonie attendue par le village en faisant croire qu'il s'est incarné dans le totem et que son corps va donc disparaître dans le processus. Pour occuper tous les guerriers du village, autant les lancer dès la cérémonie finie dans une attaque d'envergure sur le village voisin des Kiwis.

Salvarion prépare son plan depuis pas mal de temps, il peut donc l'exposer aux PJ mais il est tout à fait ouvert si de nouvelles idées

Un culte d'un autre temps

Si les joueurs passent beaucoup de temps à fouiller le cimetière (avec tous les risques que cela comporte) ou sur un coup de chance (1 ou 2 sur un D20), ils peuvent tomber sur un renforcement dans un rocher où est installé un petit autel composé d'une statue en marbre blanc représentant un dragon de plus d'1 m de haut sur un piédestal. Des sculptures de petite taille sont disposées sur un autel. Elles sont manifestement sculptées dans la glace. Le style de ces objets est très étrange. Ils ressemblent un peu aux objets que les PJ ont sortis de l'Aigle des Glaces, des objets des civilisations anciennes. La statue est pratiquement impossible à déplacer.

Si les PJ réussissent un jet d'INT, ils s'apercevront qu'un lourd tissu blanc cache l'entrée d'une petite grotte derrière la statue. Il s'agit d'une cellule d'ermite, avec un lit sommaire, quelques ustensiles. Une lampe à huile de belle facture trône sur la table, elle est encore chaude.

Sur la table, il y a aussi un parchemin déroulé dans une langue inconnue. Il s'agit en fait d'une ode ou prière à la gloire des dragons. Seul le Mage Salvarion pourrait en déchiffrer la signification.

Sous le lit, il y a une paire de chaussures de très belle facture en peau de dragon, qui n'est clairement d'aucune civilisation connue des PJ (barbare, sauvage, Fanghienne...).

Il n'y a personne dans la petite habitation et même s'ils attendent longtemps, il ne pourront pas en rencontrer l'occupante.

Ils ne peuvent pas non plus la retrouver dans le cimetière.

Il s'agit en fait d'Anthinéa*, la dernière descendante des prêtres du culte du dragon qui gardent ce cimetière depuis des siècles. C'est une elfe à l'âge vénérable, qui n'a pas eu d'enfant, la dernière donc de sa lignée...



surgissent pour l'améliorer et pour le rendre encore plus grandiose. Malgré la gravité de la situation, il a l'air de beaucoup s'amuser.

Voici son plan initial :

Puisque le totem est enfin fini grâce au crâne de dragon, il prévoit de réaliser la cérémonie devant la totalité des membres de la tribu.

Peu de temps avant l'aube, il doit faire une grande incantation pour appeler la bénédiction du Grand Volatile sur les guerriers et les armes des Gypaètes moustachus. La guerre devra commenser au lever du soleil. Lui-même et ses compagnons, s'incarneront dans le totem et veilleront sur la tribu, scellant ainsi le pacte entre les Gypaètes et leur dieu tutélaire.

Lors de leur retour triomphale, il les conduira vers le nord dans la Cité Céleste dans le Temple du Grand Volatile.

Il a réussi à obtenir de Sardek une grande quantité de Breyz, la plante hallucinogène que le shaman consomme à longueur de journée. Cette plante en brûlant affectera tous ceux présents. De plus, elle dégage une épaisse fumée, ce qui lui permettra de s'enfuir dans le tertre sans être vu. Afin d'être sûr qu'ils ne seront pas suivis, il a aussi prévu d'invoquer un élémentaire de terre afin de refermer une partie du tunnel derrière eux.

Par contre, il faut leur en mettre plein la vue. Tout ce qui permettra d'apporter du décorum à la cérémonie sera bienvenu.

Les préparatifs se dérouleront sans surprise majeure, mais vous pouvez corser la scène en faisant intervenir Ulfric*, l'un des gardes de la hutte de Salvarion un peu trop curieux et suspicieux. Il pourra poser des

questions pour savoir si les invités du Grand Gobbleu participeront aux combats demain; il remarquera les quelques indices éventuels qui montreraient que leurs hôtes sont en train de se préparer à leur fausser compagnie.

Mais si ses doutes sont apaisés par les réponses des joueurs et de Salvarion, il n'y a pas de raison que cela tourne mal... à moins que Mankdebol ne s'en mêle.

La cérémonie se déroule comme prévu à condition que les PJ se cachent rapidement à la fin du rituel à la faveur des fumées de Breyz. C'est assez facile, car les sauvages sont complètement en transe et sont prêts à se jeter à corps perdu dans la bataille.

S'ils se sont fait repérer et que la supercherie est éventée, il leur faudra fuir avec toute la tribu à leurs trousses. Le fait d'avoir refermé le tunnel dans le tertre ne suffira pas à empêcher les sauvages de les poursuivre. Ils se doutent bien de l'endroit où le souterrain doit aboutir, c'est à dire quelques dizaines de mètres à l'extérieur du village, derrière la coline.

A vous de voir comment ils peuvent s'en sortir. Heureusement, les sauvages sont vraisemblablement intoxiqués par le Breyz et donc un peu ralentis.

Une épreuve de FO permettra de savoir si les PJ ont été intoxiqués par les vapeurs de Breyz. Selon les précautions prises et l'exposition, les Pj seront plus ou moins sujets à des étourdissements, crises de fou rire, légères hallucinations...



Acte 3 : Retour, les pieds dans l'eau

Scène 1 : Le chemin de retour

Pendant que les Gypaètes moustachus partent à l'attaque (enfin si le plan s'est déroulé sans accrocs), les PJ vont pouvoir s'enfuir par le tunnel en fermant le passage derrière eux.

Ils se retrouveront à quelques centaines de mètres dans le Froid Marais, avec peu de végétation pour se camoufler. Heureusement, après quelques centaines de mètres, ils peuvent se cacher dans une mangrove glacée.

Les joueurs connaissent bien maintenant les dangers des trajets dans les Confins du Givre, il n'est peut-être pas nécessaire de jouer totalement le trajet du retour. Si le besoin s'en fait sentir, vous pouvez utiliser les tables p. 16 et p.7 pour ajouter du piment au retour.

Si Marek a accompagné le groupe, il reviendra avec la compagnie jusqu'au CG-01 pour obtenir son paiement, mais aussi car il est curieux de connaître la suite de cette étrange histoire de gobelins bleus.

Le mage Salvarion est puissant mais il se conduit toujours de manière un peu bizarre pendant le trajet retour. Par exemple, il pourra pendant un combat lancer une magistrale gifle de Namzar en hurlant «Kaméaméa !» puis danser autour du cadavre du loup défait en se déhanchant et en chantant « qui a peur du grand méchant loup... ».

Une situation bien embarrassante pour un mage de renommée internationale, mais qui fait beaucoup rire Marek qui ne rate pas une occasion de faire un bon mot sur le sujet.



Scène 2 : Confrontation entre Youri et Salvarion au CG-01.

Arrivés au camp CG-01, les PJ et tous ceux qui les accompagnent seront reçus rapidement par Youri Meïnistov qui attendait avec impatience leur retour.

La rencontre est tendue, pleine de sous-entendus sous les marques de considération et les remerciements. Salvarion reproche à mis mot d'avoir attendu pour le sauver qu'il ait besoin de lui pour lever la malédiction. De son côté Youri insinue que Salvarion n'a pas été capable d'éviter la malédiction et qu'il est un magicien de pacotille devant les capacités des civilisations disparues qu'il envie et jalouse. Il espère qu'il arrivera à trouver comment la malédiction sinon nous serons tous la preuve vivante de son échec.

« - Cher Youri, quel plaisir de vous revoir. J'ai bien cru que vous m'aviez abandonné au mains des Sauvages du Froid Marais afin de garder pour vous les merveilleux trésors du Temple d'Umaal. Nos amis ici présent m'ont un peu raconté le déroulement des événements. Mais grâce à eux, je suis de nouveau libre et notre fructueuse collaboration va pouvoir reprendre. J'ai hâte de me mettre au travail afin de découvrir le fonctionnement de cette étrange malédiction.

- En effet il n'y a pas de temps à perdre. Il est déjà malheureux que vous n'ayez pas directement repéré cette malédiction afin de nous éviter ces désagréments. Décidément, cette civilisation disparue est très évoluée. Visiblement, les elfes d'aujourd'hui ne leur arrivent pas à la ceinture.

Votre tente est prête pour que vous puissiez commencer vos études. J'ai toute confiance en vous, d'autant que si vous échouiez vous auriez chaque jour dans votre miroir la preuve de votre incompétence. Vous ne pouvez donc échouer... n'est ce pas cher ami ?»

A ces mots, le visage de Salvarion devint violet de rage. Mais il est encore capable de se retenir devant Youri dont il a besoin pour sortir de cette situation épineuse. Il faudra cependant pas le chatouiller de trop près sinon, la boule de feu peut bien partir toute seule.

Cette confrontation est très tendu, mais comme elle à lieu entre deux gobelins bleus...

C'est vraiment ridicule !

Savarion se lance dans l'étude acharnée des bas relief, objets et documents qui ont été sauvés du naufrage de l'Aigle des mers. Plus il aura de matière pour ses études et en particulier pour déchiffrer le langage utilisé sur ces documents. Si les joueurs ont rammené le document qui se trouvait dans le cimetière des dragons Orloff, cela facilitera d'autant plus son travail.

Si les joueurs ont abandonné tout ou partie des bas reliefs dans les cales de l'Aigle des mers, Youri les convoqueront pour leur apprendre qu'il vient d'acheter un bas relief à aventurier qui l'avait obtenu auprès d'une tribu nomade de Vrognards. Il envoie les PJ négocier d'autres pièces afin d'aider Savarion dans ses recherches.

Les PJ pourront aussi pendant cet interlude travailler un peu pour le camp CG-01 puisque leur notoriété a nettement augmenté depuis leur deuxième voyage

dans les Confins du Givre. Cependant, il y a toutes les chances que certains des PJ (voir tous) soient totalement transformés en gobelins bleu.

Les soldats du CG-01 ont du mal à se retenir à se moquer d'eux. leurs chefs vont donc limiter leurs contrats car ils sont moins crédibles, a part pour des missions d'éclaireurs.

Points d'expériences

N'oubliez pas de distribuer des points d'expérience aux joueurs au fur et à mesure de l'histoire, par exemple à la fin de chaque acte, ou alors à la fin du scénario.

Il y a de grandes chances que chaque joueur ait gagné de nouveau 600 XP dans ce scénario.

Fin du Livre 2

**L'aventure continue dans
le Livre 3 : Retour au Temple d'Umââl.**

Auteur : Lady Fae of Chaos

Dessins et couverture : Guillaume Albin

Relecture : John Lang, Farth & 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.

A la suite des événements du livre I, il est atteint par la malédiction d'Umââl qui l'a rapidement transformé en gobelin bleu car il avait installé la statuette maudite dans son bureau.

Cette transformation le met dans une rage folle et il en tient Salvarion pour personnellement responsable. Cela ne va pas faciliter les relations entre les deux associés...

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. Marek le Maraudeur est connu pour être un habitué de sa taverne et est un de ses amis.

Clipitaine Bronco Barbenfer

Un nain à la barbe fournie et grisonnante 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 au camp CG-01. On le trouve régulièrement à la taverne en train de raconter ses exploits.

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 qui l'a entraîné dans ses aventures.

Dans le premier livre de cette aventure, à bord de l'Aigle des Glaces il a été jusqu'au Temple d'Umââl El'émanter, a fait naufrage puis a rejoint le camp CG-01 (vraisemblablement avec les PJ). Il travaille maintenant pour Meïnistov a moins que les PJ l'ai pris avec eux. Il est atteint par la malédiction.

Ancelin, mousse de l'Aigle des Glaces			
AT	PRD	Dégâts	PR
9	11	1D+3 (dague)*	3
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). Il travaille régulièrement pour les autorités fanghiennes en tant qu'éclaireur.

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 (épreuve de FO sur 15) et provoquer la mise à terre de ce dernier. Il est possible d'y résister (épreuve de 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.

Dimitri Nopravda, chef du camp CG-03

Dimitri Nopravda est un homme de grande taille, aux épaules larges aux cheveux blonds coupés au bol et à la voix autoritaire. Il est presque toujours en armure, armé d'une épée longue. Il est très aimé de ses hommes.

Sergent Aymar Justann

Sergent responsable de l'expédition vers l'avant-poste II, un jeune soldat de 25 ans environ, avec une tignasse brune très fourni et dont la joue droite est barrée par une fine cicatrice, souvenir d'une rencontre avec un tigre lors de son arrivée dans les Confins du givre.

Pavuk, le jeune chef des mygales

Pavuk, un sauvage du Froid Marais, vient d'être coopté chef de la tribu des Mygales. Il a épousé la fille du chef des Otaries et convaincu celui-ci de faire une alliance afin de chasser les tallés au bord. (voir caractéristique p.15).

Sergent Firmin, responsable de l'avant-poste II

C'est un homme d'une trentaine d'année au visage buriné, aux cheveux déjà poivre et sel. Il est particulièrement agile

même s'il n'est pas très grand.

Réfléchi et methodique, le sergent Firmin met tout en oeuvre pour sauver les membres de son unité. Il se bat avec une épée batârde.

Mikaïl, ranger de l'avant-poste II

Un demi-elfe discret, au visage étrange aux yeux vert pailleté d'or en amande. Sa voix est tres douce et comme un souffle.

Magda, prêtresse de Youclidh de l'avant-poste II

Magda est la guerrisseuse de l'avant-poste II. Elle a une quarantaine d'année, avec une longue chevelure qu'elle remonte en chignon. C'est la mère de Vanseslass. Elle a été surprise par l'attaque des yétis et a pris en mauvais coup qui l'a fait voler a travers la caverne. Elle est tombée, inconsciente, avec plusieurs cotes brisées. C'est Firmin et Vanseslass qui l'ont porté à l'abris avant de retourner au combat.

Vanseslass, jeune rôdeur de l'avant-poste II

Vanseslass, jeune éclaireur de 17 ans, est le fils de Magda, la prêtresse de Youclidh. Il s'est fait broyé la jambe lors du combat contre les yétis. Son état est maintenant stabilisé mais il ne peut pas se déplacer facilement. Il a une branche taillé en forme de Y en guise de béquille.

Sa spécialité est à l'arc et au couteau au corps-à-corps mais vu sa blessure, il ne peut viser à l'arc qu'en étant assis.

Gorgil, artisan nain de l'avant-poste II

Gorgil est un artisan nain, spécialisé en construction, forgeron et menuisier. Il passe son temps ronchonner surtout tant qu'il est bloqué dans les grottes au-dessus de la caverne ou les yétis se sont installés. Il combat à la hache. Il n'est pas doué avec des armes à distance.

Ghigi, gnome illusioniste de l'avant-poste II

Bon vivant, le gnome Ghigi, est volubile et a toujours le mot pour rire. Un peu porté sur la bouteille, il a entrepris le voyage jusqu'aux Confins du givre car il est très curieux et aime vivre de nouvelles aventures.

Il s'est engagé dans l'armée car il n'est pas mauvais combattant, mais c'est à la base un illusionniste. Il est aussi le cuisinier de la troupe.



La tribu des Gypaètes moustachus

Cette tribu de sauvages du Froid Marais est installée au sud des marais. Ils sont assez facilement reconnaissables car ils arborent des bijoux fait à partir de plumes et des perles en céramique de couleurs chatoyantes.

Ils vénèrent le Grand Volatile, le Gypaète céleste, un immense humanoïde ailé avec une tête de rapace. Il semblerait qu'il y a quelques générations, un membre de la tribu avait disparu pendant plusieurs années et était revenu avec l'apparence d'un gobelin bleu. Il affirmait que qu'il avait séjourné dans le temple du Grand Volatile loin au nord, qu'il était son envoyé et que la tribu devait gagner en puissance pour prendre la place qui leur revenait : les gardiens du temple. Il est mort peu après et la tribu attendait le prochain envoyé qui les mènerait vers ce lieu mythique.

Younish, chef des Gypaètes moustachus

Younish est le chef de guerre des Gypaètes moustachus. Il a été bercé toute sa vie avec la légende du Grand Gobbleu qui reviendra mener le peuple à la grandeur et dans un lieu paradisiaque. Il n'a donc qu'un espoir, c'est que le Grand Gobbleu apparaisse pendant son règne. Il se prépare d'ailleurs à la guerre contre ses voisins les Kiwis afin de prouver au Grand Volatile qu'il est digne de conduire son peuple. Il est d'ailleurs persuadé que sa politique a réussi puisque l'envoyé du Gypaète céleste est là.

Il va suivre sa destinée !

Au combat, il est armé d'un grand marteau en Os

Younish, Le chef des Gypaètes moustachus			
AT	PRD	Dégâts	PR
15	13	2D+8 (marteau)	6
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
20	13	100	130

Balayage : Younish peut frapper tous les adversaires qui se trouvent à son contact (ép. AT) en tourbillonnant avec son marteau. Cette attaque ne provoque que 1D+5 PI et elle peut être parée ou esquivée.

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

Sardek, le shaman de la tribu des Gypaètes moustachus.

Le shaman Sardek est assez grand et fin pour un sauvage du Froid Marais. Pendant les cérémonies, il est encore plus impressionnant car il arbore un masque



d'oiseau orné de plumes colorées.

Il a tendance à avoir des manières un peu étranges. Il est souvent en train de mâcher de la Breyz qui lui permet d'après ses dires de contacter le Gypaète Céleste et son envoyé, le Grand Gobbleu. Depuis des années il entretient la légende du Grand Gobbleu qui doit s'incarner et mener la tribu vers son apogée. Il a entre autre poussé pour que des équipes d'éclaireurs soient régulièrement envoyées vers le Nord pour découvrir des indices du passage du Grand Gobbleu.

Lorsque Salvarion est rammené au village, il se rend compte rapidement que celui-ci cherche à s'évader. Comme ça ne colle pas tout à fait avec la théorie de l'émissaire envoyé pour les guider, il est persuadé que le Grand volatile cherche en fait à les tester. Empêcher le Grand Gobbleu de s'enfuir est donc un test. Il a donc mis en place des gardes et une surveillance de Salvarion pour réussir ce test.

Sardek, prêtre-shaman du Gypaète Céleste			
AT	PRD	Dégâts	PR
9 12	13	1D+3 (baton) Sortilèges	4
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
14	12	45	90

Ce shaman utilise de la magie de combat jusqu'au niveau 5. Il dispose de 30 PA.

Ulfric, chasseur Gypaète moustachu

L'un des gardes chargé de surveiller Salvarion pendant sa préparation de la grande cérémonie. A l'exception d'une chevenure brune assez hirsute, Ulfric n'a rien de très remarquable.

Ulfric, Chasseur Gypaète moustachu			
AT	PRD	Dégâts	PR
13	14	1D+6 (lance)* 1d4 (dard)*	4
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
14	11	70	80

* *poisons des gypaètes : Somnifère : Jet de FO-4 pour résister. Les effets se dissipent au bout d'une demi-heure.*
ou *Poison du Froid Marais : voir p. 15*

Vous pouvez utiliser les caractéristiques d'Ulfric pour tous les autres membres de la tribu. Vous pouvez aussi reprendre les caractéristiques des mygales p.15 pour diversifier les adversaires si le combat s'engage.

Salvarion

Le mage elfe Salvarion est un grand spécialiste des artefacts des civilisations anciennes. Il est âgé de plusieurs centaines d'années.

Son blason est d'azur orné 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 le Capitaine Rhian et ses 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.

Mais cette statuette était maudite, et il a donc été touché très rapidement par la malédiction.

Il a donc pendant le Livre II l'apparence d'un goblin à la peau bleue. Enlevé par une étrange tribu de sauvages du Froid, il a été emmené sur leur territoire pour accomplir une mystérieuse prophétie.

Il va chercher à s'enfuir discrètement pour rejoindre le CG-01.

Il n'y a pas que son apparence qui a changé, il est aussi devenu facetieux, ce qui n'est pas vraiment dans son tempérament habituel. Le mélange entre le sérieux d'un mage bicentenaire, très docte, et les pitreries de goblin est assez déroutant.

Salvarion, mage de Terre			
AT	Esq	Dégâts	PR
9 12	13	1D+3 (dague) Sortilèges	6*
COU	RM	Energie Vitale	Classe/XP
13	12	40	

* Chemise magique : inclu 4 points de PR

Salvarion est un mage de la Terre niveau 12, et dispose de 50 PA. Il utilise aussi des sorts de combats. Vous pouvez piocher ses sorts dans ces deux grimoires (téléchargeables sur le site).

Il dispose aussi de quelques sorts puissants qu'il a lui-même créé comme :

(12) Geler à pierre fendre (rituel) :

Permet de détruire de la roche en grande quantité

PA : 15

Ingrédient : glande réfrigérante d'un dragon du froid ou Olgöf.



Révérante-mère Anthinéa

Dernière descendante des prêtres du culte du dragon qui gardent le cimetière des Dragons Olgöf depuis des siècles. C'est une elfe à l'âge vénérable, qui n'a pas eu d'enfant, la dernière donc de sa lignée.

Elle est coupé du monde depuis très longtemps et n'a pas vraiment conscience que la civilisation dont lui parlait sa mère a disparu. Les prodiges de son dieu lui permette de survivre dans ces conditions extrêmes, de se cacher et de soigner les dragons qui viennent mourir dans ce havre de paix.

Annexe 2 : Maladies et effets du froid

• Rhume des Confins

Si les PJ ne se protègent pas bien du froid, 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.

• Engelures des sommets venteux

L'engelure des sommets venteux est une blessure à une extrémité causée par l'exposition au froid extrême dans des hauteurs des Confins. Les zones les plus souvent touchées sont le nez, les oreilles, le menton, les mains, les pieds...

L'un des premiers signes d'engelure est la perte de sensation, l'engourdissement et la douleur. Si le membre n'est pas rapidement réchauffé et mis à l'abri du froid, le personnage souffrira des effets suivants : -3 PV, AD - 2 et FO -2 dès que le membre touché est utilisé pour faire une action.

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.

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. 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, le visuel est modifié et le comportement est légèrement altéré.

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.

Etapes 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 progressivement bleue.
- Le nez s'allonge et devient légèrement crochu.
- Les arcades sourcilières deviennent 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 : 1 m 40 à 1 m 50.
- Comportement enfantin, parfois sadique.
- Compulsion à se rendre dans le temple d'Umââl.