

Ombres de gris

Ombres de gris est une aventure indépendante qui a débuté à la Gen Con Indy 2005.

Elle inclut 7 personnages pré-tirés, mais elle peut être adaptée pour faire partie d'une campagne Midnight existante.

- Auteurs : David Waggoner et Jeff Jones,
- Traduction et adaptation : Romain « Fenris » Schmitter,
- Mise en page et relectures : Yannick « Torgan » Le Guédart

Contexte de l'aventure

La proche cité du Promontoire de Baden, bien que nominalement sous la coupe d'Izrador, est supervisée par le légat Cérano. Cérano contrôle la cité en tant que «conseiller» du prince corrompu Helrion. Helrion a un nombre substantiel de gardes sous ses ordres, et Cérano a plusieurs légats travaillant pour lui. Malgré les nombreuses troupes à leur disposition, ni le prince corrompu, ni le légat ne semblent pouvoir arrêter les espions, les réfugiés, ainsi que la contrebande de se dérouler sous leur nez. Le fait est que même les hauts généraux d'Izrador ne réalisent quel refuge pour la résistance est devenu le Promontoire de Baden; s'ils le faisaient, la cité serait probablement rapidement réduite en cendres, et Cérano serait démis de sa position.

Grial le Tueur de Fées, commandant orque de l'offensive

Notes pour le MJ:

Cette aventure nécessite un roleplaying intensif des joueurs, et un MJ qui peut s'adapter rapidement pour garder un terrain de jeu équilibré face aux buts divergents des Pjs. L'aventure peut être achevée de différentes manières, suivant les choix que font les joueurs, et la manière dont chaque MJ guidera l'aventure à travers les rencontres. Chaque couple de MJ et de joueurs auront probablement des expériences de jeu très variées.

Avant de donner aux joueurs leurs feuilles de personnage, le MJ devrait discuter avec les joueurs pendant quelques minutes, les informant que certains PJs peuvent nécessiter un roleplay intensif, et que certains des personnages auront des capacités très différentes. Le MJ devrait un des joueurs qui a exprimé le plus d'intérêt dans le roleplay et/ou un joueur qui n'est pas opposé à jouer quelque chose de «différent» pour incarner le PJ légat.

Il est très important de lire l'aventure très attentivement et de comprendre les motivations des PNJs (et PJs) principaux, car le MJ devra ajuster diverses rencontres, et potentiellement assumer des rôles afin de s'assurer que le groupe s'amuse. Il est très probable qu'un groupe qui se repose sur la force brute se fasse massacrer.

Les statistiques pour tous les opposants se trouvent regroupés à la fin du scénario.

Pour les MJs qui souhaitent jouer cette aventure dans le cadre de leur campagne habituelle, peu de changements sont nécessaires. Le rôle de Tuwin peut être tenu par un PNJ.

contre Érethor, a ses suspicions sur le Promontoire et sur la fiabilité de Cérano. Il a donné de nouveaux ordres importants concernant l'offensive contre Érethor, le dernier bastion des elfes, et il craint que des espions du Promontoire de Baden n'aient interceptés l'information. Il a donc envoyé un groupe de ses propres espions avec deux objectifs:

- Pister et tuer tout espion avec des copies de ses ordres militaires récents
- Trouver et ramener la preuve que Cérano n'est pas fiable, ou à défaut inepte.

Le service de contre-espionnage de Cérano, après avoir réalisé ce qui se passait, ont reçus l'ordre d'obtenir les plans de bataille, et s'ils n'ont pas déjà fuités, de s'assurer qu'ils tombent aux mains de la résistance. Ainsi, si les espions de Grial mettent à jour une preuve accablant Cérano, la propre inaptitude de Grial, prouvée par la fuite de ses plans de bataille, prendra le pas sur celle de Cérano. Les deux groupes ont mené une guerre secrète pendant les derniers mois, dont l'issue n'est pas encore décidée.

Un espion rebelle a en effet obtenu les plans de bataille, par l'intermédiaire de Tuwin (un PJ), une légat sous les ordres de Cérano. Malheureusement pour Tuwin et l'espion, ils ont été traqués par un des hommes de Grial, un légat du nom de Lurz (un PNJ). Lurz a aussi obtenu la preuve accablante que Cérano laisse la résistance s'épanouir, et qu'il est inapte à gouverner, preuve que Tuwin aimerait grandement récupérer.

Lurz et sa force supérieure viennent juste de tailler en pièce l'espion et l'astirax de Tuwin, et sont en train d'harasser cette dernière, quand les autres PJs entrent en scène.

Les PJs normaux ont reçus pour mission de la rébellion de rencontrer l'espion à un point de rendez-vous à deux jours du Promontoire de Baden. La mission a été décrite comme «récupération d'informations critiques à l'effort de guerre», et on a fourni aux PJs l'équipement et la nourriture nécessaires à une résolution rapide de la mission. Ils arrivent au lieu de rendez-vous pour trouver une femme en train de subir les assauts d'orques, et de ce qui semble être un légat monté.

Résumé de l'aventure

Cette aventure commence par une embuscade, durant laquelle il est probable que les PJs «normaux» prennent le PJ légat pour l'espion qu'ils sont sensés rencontrer, car la légat se fait attaquer par des forces d'Izrador, et qu'ils n'ont pas de bonne description de celui qu'ils devaient rencontrer. Après le départ du PNJ légat, et une fois le combat fini, Tuwin peut continuer la charade et «utiliser» le groupe pour «récupérer» les preuves accablant Cérano, et s'assurer que le groupe récupère les plans de bataille. Il est plus probable

qu'un groupe méfiant se rende compte de sa méprise (ou de la tromperie), et que des négociations tendues s'ensuivent.

Quelque soit l'option retenue, Tuwin s'attendra à ce que Lurz ait rallié le point de contrôle militaire le plus proche (et un PJ pisteur peut y suivre sa trace). Accéder au point de contrôle et y récupérer les plans et les preuves peut être fait de 3 manières: en combattant (un suicide probable), se faufiler par la porte arrière, ou bluffer à l'entrée principale. Une fois entrés dans le point de contrôle, les PJs devront éviter la garnison, déterminer où sont les quartiers de Lurz, et acquérir les documents.

Les PJs devraient avoir un intérêt à collaborer, car les PJs «normaux» n'ont pas de moyen sûr d'atteindre Lurz sans l'aide de Tuwin, et n'ont aucune idée de comment accéder ou trouver leur chemin à l'intérieur du point de contrôle. Tuwin a intérêt à collaborer, car elle sera exécutée par Cerano si elle échoue dans sa mission, tuée par Lurz si elle est capturée, et tuée par la résistance si elle essaye directement de les rejoindre. Après la récupération des documents, les PJs devront trouver une solution.

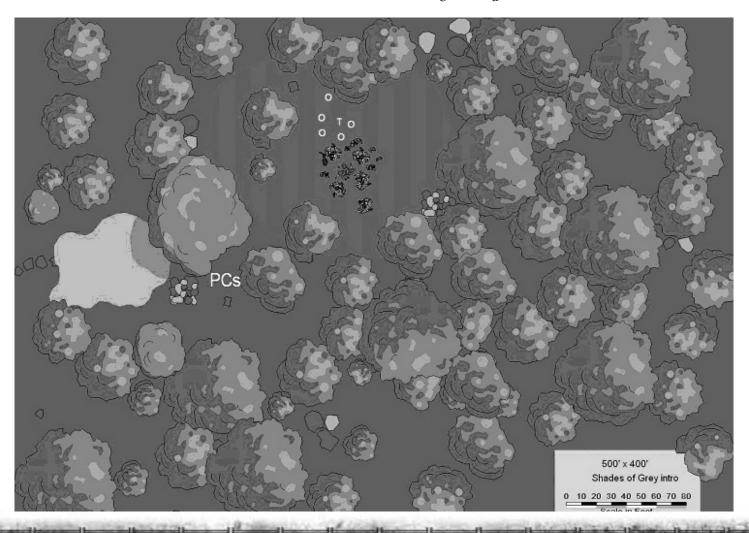
Introduction

En guise d'introduction au scénario, donnez aux PJs leurs fiches de personnage. Il est approximativement 9 heures du soir, et le rendez-vous se situe à environ 8km du point de contrôle.

Rencontre 1: rendez-vous mortel

Leur fiches vont renseigner les joueurs sur leurs situations, qui les mènent à la première rencontre. Lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous:

Une carte vous a guidés vous et votre groupe à la clairière où vous devez rencontrer l'espion humain. Vous avez échappé à plusieurs patrouilles orques et sentez que vous avez été extrêmement chanceux... jusqu'à ce que le destin distribue sa donne habituelle. Alors que vous approchez de la clairière, vous entendez des bruits de combat. A travers les branches vous discernez une femme seule, vêtue de mailles, subissant les assauts de troupiers orques vicieux. Alors qu'ils l'entourent, leurs gueules écumantes de rage et de soif de sang, un homme en armure noire, monté sur un énorme destrier donne le signal de la curée, avant de faire tourner bride à sa monture, disparaissant au galop derrière une butte proche, suivi par ce qui semble bien être deux sangliers. La femme semble clairement en grande difficulté.



Les joueurs «normaux» bénéficient de l'effet de surprise. Les orques sont considérés En Attente.

Si les joueurs «normaux» n'interviennent pas, le combat continue jusqu'à ce que Tuwin soit morte ou que tous les orques tombent. Si Tuwin tombe, et que les joueurs «normaux» repoussent alors les troupiers restant, autorisez la à réussir automatiquement son jet de Vigueur d'état critique. S'il n'y a pas d'intervention du tout, les orques restant décapitent tous les corps, prennent tout ce qu'ils peuvent comme objets de valeur, et retournent au point de contrôle. Dans tous les cas, Lurz devrait être parti avant que le combat ne commence ... il ne devrait pas y prendre part.

Le MJ devrait encourager une intervention des joueurs en utilisant des descriptions aussi motivantes que possible. Si rien ne marche, vous pouvez toujours faire en sorte qu'un orque les remarque juste avant qu'ils ne décapitent Turwin.

CRÉATURES

5 orques («O» sur la carte) entourent Turwin («T» sur la carte), l'un d'entre eux surveillant les alentours. Les orques sont dans une frénésie guerrière et ne fuiront pas, ce qui est une bonne chose pour les joueurs, car un fuyard arrivant à rentrer au point de contrôle leur rendrait la tâche très ardue. Turwin a un sort d'Augmentation de Trait (Force) activé au début du combat.

Recrues Orques (4)

APRÈS LE COMBAT

Un examen des orques morts (un Succès en Perception, ou en Connaissances pour tout membre de la résistance) permet de déterminer qu'ils appartiennent à une tribu sous les ordres de Grial Tueur-de-Fées, dont les forces assiègent actuellement Érethor. Une Relance sur un jet de Perception permet de remarquer les traces marquées de sang d'un orque solitaire qui a rejoint la bataille au dernier moment. Suivre les traces mène à un Érénien décapité qui a été traqué par l'orque et un homme à cheval (à priori celui en armure qui a quitté les lieux au début du combat). Le cadavre a été dépouillé de ses possessions et n'a pas de signes particuliers permettant de l'identifier.

Si les PJs ne sont pas familiers avec les Affamés de Midnight, rappelez-leur que les corps qui ne sont pas décapités peuvent se relever en tant que mort-vivants. S'ils n'en tiennent pas compte (ou s'ils sont familiers des Affamés mais oublient de prendre les mesures adéquates), n'hésitez pas à leur faire subir l'assaut d'Affamés plus tard.

L'issue la plus importante du combat cependant, devrait être les interactions entre Tuwin et les autres joueurs. Tuwin peut ne lancer aucun sort pendant le combat, ce qui peut affecter sa capacité à se faire passer pour l'espion que les PJs recherchent. Qu'elle dévoile ou non qu'elle est un Légat, les deux groupes ont besoin l'un de l'autre. Tuwin peut probablement deviner que Lurz est retourné au point de contrôle militaire le plus proche (un Succès sur un jet de Perception ou de Pistage le confirmera), et elle connaît certains moyens pour y pénétrer, et elle aurait peu de chance d'avoir seule le dessus sur Lurz et de récupérer l'information dont elle a besoin. Les PJs de leur côté, doivent impérativement récupérer l'information vitale qu'ils sont venus chercher, information qui semble avoir été récupérée par Lurz, et gardée au point de contrôle.

L'étape suivante: Les PJs peuvent décider d'infiltrer le point de contrôle, ou ils peuvent préférer attendre que Lurz s'en aille pour lui tendre une embuscade sur la route. Dans tous les cas, ils devront passer à la rencontre 2 pour reconnaître le terrain.

Il y a 8km jusqu'au point de contrôle, ce qui prend un peu plus d'une heure par la route (avec une Allure de 6), et 2h30 si les PJs en restent à l'écart, à l'abri de la forêt.

Rencontre 2 : explorer le point de contrôle

Lurz a fuit au point de contrôle près du Promontoire de Baden où il est stationné. Le commandant du point de contrôle n'est pas particulièrement loyal à Grial ou Cerano, aussi Lurz ne lui parle d'aucun des documents qu'il a récupéré, et prétend simplement avoir échappé à une embuscade de rebelles, et avoir besoin de partir au matin pour faire son rapport à Grial, avec une escorte de 6 orques pour l'accompagner. Lurz ne comprend pas pourquoi ses orques ne l'ont pas rejoint dans l'heure, mais il n'imagine pas que Tuwin ait pu les battre, il suppose donc qu'ils prennent leur plaisir avec elle avant (ou peut être après) de la tuer.

La prétendue embuscade de Lurz provoque une légère augmentation de la sécurité. Quand les PJs approchent du point de contrôle ils peuvent tomber sur une patrouille de 4 recrues orques. Les recrues sont dans leur routine, et sont considérés comme des sentinelles inactives. Si les PJs ont un éclaireur, c'est lui qui fera les jets de Discrétion pour éviter d'alerter la patrouille, et revenir avertir les autres PJs afin qu'ils puissent contourner la patrouille. Si les PJs voyagent groupés, faites leur faire un jet de groupe dans les mêmes conditions. Si les orques repèrent un ou deux 2 PJs ils se lancent à l'assaut, s'ils en voient 3 ou plus (ou dès que l'un des leurs est tué) ils fuient immédiatement. Utilisez les règles de Poursuite avec une durée standard (5 rounds). Les orques survivants au terme de la poursuite arrivent à portée de cri du point de contrôle et alertent les forces qui y sont stationnées.

Quand les Pjs approchent du point de contrôle, donnez

leur l'aide de jeu #1, et donnez aussi à Tuwin la carte #3 (les intérieurs). Elle peut partager toutes les informations qu'elle veut avec les autres PJs. Les PJs approchent du sud-est, et doivent traverser la rivière d'une manière ou d'une autre s'ils veulent passer le pont (marqué 11 sur la carte).

Les différents événements et ennemis rencontrés durant la rencontre 3 sont liés à leur localisation, avec des états inactifs et actifs, (suivant que l'alerte a été ou non donnée). Si le moindre sort arcanique est lancé, L'astirax de Lurz le prévient et il commencera à se préparer.

Tous les orques au camp sont soit des recrues, soit des soldats (utilisez les caractéristiques présentées à la fin du scénario).

Rencontre 3: infiltrer le point de contrôle

1/ FORT

Ce fort est principalement composé d'une enceinte de pierre de 6m de haut, fait de vieux débris, avec deux tours de bois et de pierre, de 12m de haut du côté sud, et d'une tour et d'un petit bâtiment au nord. Les portes sont fermées la nuit, et il y a un garde orque dans l'une des tours au sud (celle de gauche), et un garde dans celle du nord. Un soldat orque patrouille lentement sur le mur est et ouest, chacun complétant son tour en 5 minutes. Les murs sont faciles à escalader (utilisez les règles normales d'escalade). A l'intérieur du fort on trouve de grands entrepôts de nourriture, une forge, et un baraquement avec des lits pour 25 troupiers. Le sergent (un soldat orque) reste dans une petite chambre individuelle dans le bâtiment en forme de L au centre. Il y a actuellement 20 recrues orques qui dorment dans les différentes chambres du baraquement. Il y a aussi 2 soldats orques qui vadrouillent dans l'enceinte.

2/ ÉCURIES

Elles contiennent 5 chevaux de guerre légers. Il y a deux garçosn d'écurie Dorns qui dorment dans la réserve de foin, et qui s'occupent des chevaux. S'ils sont interrogés d'une manière amicale (un succès sur un jet de Persuasion), ils révéleront des informations sur les patrouilles, les gardes du pont et la fonction générale de chaque bâtiment. Ils savent aussi où Lurz réside. Leur donner de la nourriture donne un bonus de +2 au jet. Si les PJs créent un grand tumulte dans le point de contrôle les garçons d'écurie essayeront de sa cacher de tous, et ne quitteront les écuries sous aucun prétexte, à moins qu'elles ne soient en feu. Si les PJs essayent de les intimider, ils fuient et déclenchent l'alarme, même si cela signifie qu'ils se font tailler en pièce.

3/ Quartiers des visiteurs

Lurz a pris possession des quartiers des visiteurs. Son

astirax, qui a pris possession d'un cheval, semble être harnaché au-dehors. Pister le cheval de Lurz jusqu'au point de contrôle nécessite un Succès sur un jet de Pistage, avec une Relance la piste les mène jusqu'aux écuries, du moins si les PJs restent sur la route. S'ils contournent le point de contrôle, et examinent la route vers le Promontoire de Baden, une Relance leur permet d'être certains que le cheval n'a pas emprunté cette route récemment.

Lurz se repose (en armure) dans sa chambre et a barré la porte de sa chambre. Le cheval possédé par l'astirax est réveillé et monte la garde; la plupart des PJs assumeront qu'il s'agit juste d'un cheval normal, ce qui leur vaudra une désagréable surprise. Si Lurz est alerté, Lurz utilisera son amulette pour appeler ses sangliers domestiqués des buissons alentours et se prépare au combat. Les sangliers arrivent en 3 rounds, et attaquent quiconque se trouve dans les alentours, à l'exception de Lurz. Lurz ne souhaite pas mettre le commandant au courant des documents qu'il cache, il essaye donc de s'occuper des PJs par lui-même.

∠ Lurz (Joker)

Description physique: Lurz est un Érénien typique, avec des yeux et des cheveux sombres, il est équipé d'armes et armures standards, mais qui ont été assombries afin d'inspirer la peur. Lurz dispose d'une Amulette du sanglier, qui lui permet de communique par télépathie avec tout sanglier dans les 100m, Lurz a passé beaucoup de temps à élever et domestiquer ses sangliers pour qu'ils lui obéissent,

Tactique : Lurz fera tout ce qui nécessaire pour pouvoir partir avec les documents.

4/ Quartiers du commandant du point de contrôle

Le nouveau commandant, Alaren, vit ici. Il dort actuellement avec sa maîtresse, et a un garde posté dans la pièce attenante. La fenêtre de sa chambre est barrée de l'intérieur, mais aucune porte n'est fermée à clé. Son trésor est dans un coffre verrouillé de sa chambre (Crochetage à -4 pour ouvrir, contient 5 points de trésor, ainsi que les objets magiques d'Alaren lorsque celui-ci dort. Alaren porte toujours la clé autour du cou). Sa maîtresse est une esclave Érénienne typique, qui n'est au courant de rien. Son garde fait partie des 6 qu'il a ramené de sa dernière affectation. Les 5 autres sont en #9 et viendront en courant si une alerte est sonnée.

- Alaren (Joker)

Description physique: Alaren est un Dorn typique, si ce n'est qu'il sert l'Ombre sans remords, comme l'atteste ses cheveux blonds non rasés. Il a des yeux gris, ainsi que de nombreuses cicatrices récoltées au combat. il déteste férocement tous les halfelins.

Alaren est un hirde, ses gardes du corps lui sont loyaux

Tactiques: Alaren se réveille rapidement, et fera tout ce qui est nécessaire pour s'extraire d'ici et rallier ses troupes. Actuellement il n'a vraiment confiance que dans ses 6 gardes personnels, mais il utilisera les orques si la possibilité se présente. Si une alarme est donnée, il prendra le temps de revêtir son armure avant de sortir. Il enverra son garde lui ramener la patrouille orque à proximité.

Développement: Il n'est pas dans le jeu politique, et n'appartient à aucune des factions locales. Si on lui expliquait l'importance de chaque document, il essaierait d'en faire un capital politique, bien qu'il soit très probablement inefficace dans sa tentative.

5/ POSTE DE GARDE

Deux recrues orques sont de garde ici. Elles ne sont pas particulièrement vigilantes (inactifs), mais prennent refuge dans les restes d'un bâtiment détruit. Le poste de garde offre normalement une couverture légère (-1 pour toucher), mais si les gardes se sont préparés à une attaque ils bénéficient d'une couverture moyenne (-2 au toucher). Ces gardes savent que Lurz a été attaqué, mais la paresse et l'arrogance limitent leur vigilance.

6/ BORDEL/BAR

Cette vieille maison à deux étages est un état décent. De la musique forte et des cris résonnent à l'intérieur à toute heure, tandis que le propriétaire Érénien, et un «personnel servant» asservi s'occupe d'au moins 6 recrues orques à toute heure. Quoiqu'il arrive à l'extérieur, personne ne quittera ce bâtiment à moins de recevoir un ordre direct d'un officier ou d'un légat. Le propriétaire est Érénien et dénoncera probablement tout rebelle évident. Les 4 «serveuses» actuellement présentes sont des femmes complètement brisées qui éviteront activement de se retrouver mêlées aux événements.

7/ GRANGE

Cette grange verrouillée contient de grandes quantités de nourriture et d'autres ressources. Les locaux n'y chaparde plus grand chose, car ils ont déjà été sévèrement punis pour de tels vols. Les PJs peuvent trouver l'équivalent de 25 points de trésor dans la grange.

8/ Tentes/masures

Les laboureurs Éréniens du point de contrôle vivent dans ces tentes semis-permanentes. Elles sont faites de débris et ont plusieurs habitants chacune. Il n'y a aucun jeune enfant dans tout le camp, et la plupart des femmes ont été enrôlées comme «serveuses» au bar. La plupart des humains sont des esclaves qui ont étés importés pour servir le camp, et n'ont aucune connaissance des alentours. Tous ont par contre une assez bonne connaissance du camps, des bâtiments et de leurs occupants, mais il faudra de la persuasion ou des menaces pour les faire coopérer au delà d'un niveau très minimal (utilisez les règles de conflit sociaux).

9/ CORPS DE FERME

Il a été converti en baraquements, et abrite actuellement la garde «personnelle» du Commandant du point de contrôle (voir zone #4). Ce sont tous des Dorns, de son clan, et ils combattront jusqu'à la mort pour lui. 5 d'entre eux dorment actuellement ici. En cas d'incident majeur, ils courent immédiatement jusqu'à la maison d'Alaren. Il y a aussi 2 Éréniennes ici, «empruntées» au bar.

10/ CORPS DE FERME

Ceci est la seule structure permanente qui a actuellement des occupants civils. Certains des esclaves/serviteurs sont autorisés à rester ici jusqu'à ce des personnes plus importantes arrivent. Il y a actuellement 10 humains d'origines, d'âge et de sexe divers. Aucun n'est particulièrement intéressé pour aider les rebelles, et tous sont facilement intimidé par des des personnes autoritaires.

11/ PONT

Il s'agit d'un pont de bois avec des fondations de pierre, et plutôt solide. Il y a 4 soldats orques qui le surveillent (ce sont des sentinelles actives) et ils héleront tout voyageur (tout voyageur sans papier valable sera emprisonné ou tué, à moins qu'il ne donne le mot de passe «L'obscurité tombe comme la foudre»). La rivière est plutôt étroite, mais vive, d'une profondeur d'au moins 1,5m de profondeur. La traverser à n'importe quel endroit nécessite un jet d'Agilité, ainsi qu'un jet de Discrétion (à +2), pour traverser sans bruit (il est aussi possible de nager (à -2); traverser la rivière

à un endroit en-dehors de la carte impose une pénalité de -2 au jet d'Agilité, mais les PJs peuvent le faire de manière aussi peu discrète qu'ils le veulent.

12/ FORT EN RUINES

Ce sont les restes du fort originel qui gardait le pont. Il a été détruit lors de la guerre tandis que les forces d'Izrador se déversaient vers le sud.

13/ FORT EN RUINES

D'autres ruines, similaires au #12, mais, sous une large pierre, on peut trouver des armes bien empaquetées, dissimulées il y a plusieurs années par la la résistance (Jet de Perception à -4): 40 flèches, un arc court qui ne s'est pas trop tordu avec le temps et l'humidité, 3 épées longues un peu rouillées (-1 aux dégâts) et 4 épées courtes utilisables, ainsi que ce qui semble être une grande épée à 2 mains de qualité (en réalité l'épée de Torbault, cf MN2E p310)

14/ Tour en ruines

Similaire aux ruines ci-dessus, cette ruine a été pillée pour reconstruire le pont, et il n'en reste plus grand chose, en dehors de ses fondations.

15/ DÉCHARGE

Cette ruine est la décharge du camp, étant en aval du courant. Vu que les orques sont capables de manger à peu près n'importe quoi, il n'y a pas grand chose qui a rejoint le tas dernièrement. La décharge est supposée hantée, aussi personne n'y va la nuit, et des bruits légers ne déclenchent aucune réaction.

Conclusion

Il est très probable que si Tuwin ne fournit pas une aide active, les autres PJs échoueront dans leur mission. Il est aussi probable que si la légat permet à Lurz de s'enfuir avec les preuves incriminant Cérano, elle sera exécutée par Grial ou Cérano, suivant lequel l'attrape en premier. En prenant ceci en considération, l'aventure peut être conclue de manière satisfaisant de deux manières:

- Les PJs «normaux» arrivent à convaincre la légat de complètement changer de côté, et récupèrent les deux documents. Tuwin renonce à Izrador, et devient «une gentille».
- Les PJs négocient afin que chaque groupe récupère ce qui est le plus important pour lui, et acceptent d'aller chacun de son côté.

Il est aussi possible que l'aventure se termine par une trahison en fin de session. Tuwin peut trahir les autres PJS, mais il est probable que les officiels du centre de contrôle soient impliqués, ce qui, à long terme, pourrait s'avérer fatal pour la légat. Les PJs «normaux» peuvent décider de tuer la légat, ou de voler les documents et de s'enfuir. Si cela arrivait, la légat n'aurait rien à perdre en rameutant tous les gardes et en poursuivant les PJs pour récupérer le document compromettant.

Il est probable que le moment où «ça passe ou ça casse» arrive une fois que les PJs ont récupéré les documents, et les répartissent. Les deux documents sont encryptés magiquement et avec un code secret, les PJs ne peuvent donc pas savoir lequel contient les plans de bataille, et lequel est la preuve accablante, et ils devront donc les ramener à leurs contacts en Érethor ou au Promontoire de Baden. Si les elfes ont vent de ce qui les attends, cela sera indéniablement un gros avantage pour les forces s'opposant à Izrador ... même si les PJs auront le très mauvais pressentiment, que, quelques soient les plans de Grial, ils n'augurent rien de bon pour la résistance.



Bestiaire

ORQUE, RECRUE

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Lancer d6, Perception d6, Tir d6.

Langues : Orque d6, Langue Noire d4, une langue au choix d4.

Parade	RÉSISTANCE
4	9 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * Infravision: divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible.
- * Né une nuit gelée: +2 contre les effets du froid.
- * Taille +1.

ACTIONS

✓ Vardatch: Combat d6, Deux mains, Parade -1, 2d8.

 ∑ Javelot: Lancer d6, 3/6/12, d8+d6.

 ∑ Dague: Lancer d6, 3/6/12, d8+d4.

Équipement : armure d'écailles (+2), Vardatch, 2 javelots, dague, 2 jours de ration.

ORQUE, SOLDAT

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d6	d6	d10	d4	d8	

Compétences : Combat d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Lancer d6, Perception d6, Tir d6.

Langues : Orque d6, Langue Noire d4, une langue au choix d6.

Atouts: Balayage, Combatif.

Parade	RÉSISTANCE	
5	9 (2)	
CAPACITÉS SPÉCIALES		

- * Combatif: +2 pour récupérer d'un état Secoué
- * Infravision: divise de moitié les malus (arrondir à l'inférieur) aux attaques pour luminosité faible.
- * Meute: dégâts +1 si combat avec au moins 10 Orques
- * Né une nuit gelée: +2 contre les effets du froid.
- * Taille +1.

ACTIONS

- * Vardatch: Combat d8, Deux mains, Parade -1, 2d10.
- **Z** Javelot: Lancer d6, 3/6/12, d10+d6.
- **Dague:** Lancer d6, 3/6/12, d10+d4.
- * Balayage: attaque toute créature adjacente à -2

Équipement : armure d'écailles (+2), Vardatch, 4 javelots, dague, 2 jours de ration.



LURZ

Allure: 8+d10

Monture: monté sur un Hardukan (cheval de guerre pos-

sédé par un Astirax)

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d8	d6	d8

Compétences : Combat d10, Connaissances (Batailles) d6, Équitation d10, F0i d8, Intimidation d6, Perception d6. Tir d8

Langues: Érenien d8, Langue du commerce d6, Dorn d4,

Sarque d₄, Langue Noire d₄. **Atouts:** Arcanes (Miracles).

PARAD	E
8	

RÉSISTANCE 9 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

🗲 Arcanes (Miracles) : Foi d8, PP10.

ACTIONS

£ Epée longue : Combat d10, 2d8.

Arbalète: Tir d8, PA2, 15/30/60, 2d6.

* Armure: Foi d8, PP2, Portée T, 3 (1/rd).

🗲 Augmentation/Diminution de trait : Foi d8, PP2, ,

Portée 6, 3 (1/rd).

Frappe: Foi d8, PP2, Portée T, 3 (1/rd).

* Ténèbres : Foi d8, PP2, Portée 6, 3 (1/rd).

Équipement : Plastron, écu, épée longue, arbalète, 20 carreaux, 7 jours de ration. Potion de Guérison, parchemin de Confusion (4 PP), Amulette du sanglier.

HARDUKAN (DESTRIER POSSÉDÉ PAR ASTIRAX)

Allure: 8+d10

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d6	d10	d12+2	d8	d6	

Compétences : Combat d8, Intimidation d6, Perception

d10, Persuasion d8, Sarcasme d8.

Langues : Langue noire d4, Érénien d8, Orque d6.

Atouts: Balayage, Combatif.

Parade	RÉSISTANCE
7	10 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * Détection des Arcanes: un Astirax peut détecter la magie comme par le pouvoir Détection des Arcanes. Il perçoit de plus automatiquement les émanations magiques: utilisation d'un pouvoir (ou activation d'un objet magique) direction et distance (jusqu'à 2,5kms par Rang du pouvoir utilisé).
- * Possession animale: un Astirax peut posséder un animal en réussissant un jet d'Âme opposé à celui de la cible. Une cible possédée peut tenter de se libérer de l'Astirax une fois par jour
- * Point faible (argent): la véritable forme d'un Astirax est blessée par de l'argent, qu'il soit sous forme immatérielle ou qu'il possède un animal
- * Taille +3: les hardukans sont des chevaux de grande taille, élevés pour leur force et leur stature.
- * Terreur (variable): voir un Astirax oblige à faire un test de Terreur avec un malus entre o et -2.

ACTIONS

- **Ruade/morsure: Combat d8, d12+d4+2 + absorbtion de la magie.
- * Absorption de la magie: sur une attaque de mêlée réussie, un personnage perd 1d4 Points de pouvoir s'il a un Atout d'Arcanes. S'il n'a plus de Points de pouvoir, il doit faire un jet comme s'il utilisait l'Atout Drain de l'âme

Notes : un Astirax est un esprit égaré, il ne peut agir physiquement que s'il possède un animal. Ils ne provoquent pas de transformation physique chez leur hôte, car ils n'ont pas de forme physique propre.

SANGLIER

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d8	d8	d6 (A)	d10

Compétences: Combat d6, Discrétion d6, Perception d6.

Parade	RÉSISTANCE
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* Enragé: quand un sanglier est Secoué, il devient enragé. Il gagne un bonus de +2 à ses jets de toucher et de dégâts, ainsi qu'en Résistance, sa Parade est cependant réduite de 2..

ACTIONS

**Charge: si un sanglier peut charger d'au moins 6 cases avant d'attaquer, il bénéficie d'un bonus de +4 aux dégâts.

Défenses: Combat d6, Deux mains, Parade -1, 2d8.

Notes : ces sangliers sont domestiqués, mais n'obéissent qu'à Lurz. Ils ont très mauvais caractère,



ALAREN

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d6	d8	d10	d6	d10	

Compétences : Combat d10, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d8, Tir d10.

Langues : Nordique d6, Érénien d4, Orque d4, Langue Noire d4.

Atouts : Arme fétiche (épée et arc), Blocage, Combatif, Commandement, Costaud.

Parade	Résistance
10	12 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

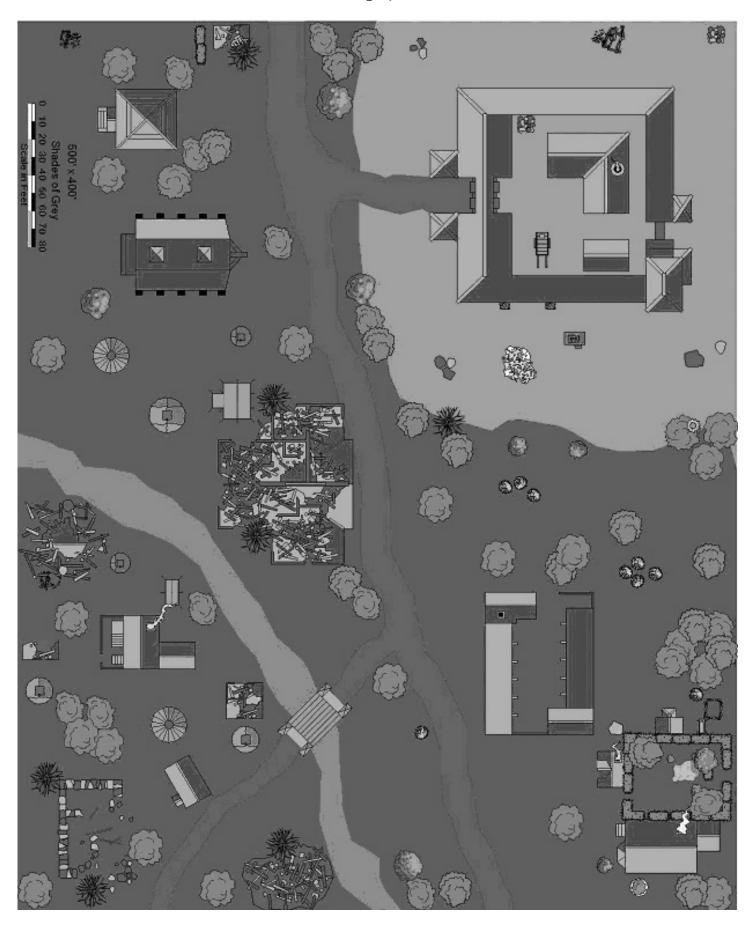
- * Bornés: +4 pour résister aux pouvoirs de persuasion
- * Combatif: +2 pour se remettre d'un état Secoué
- * Commandement: Les alliés à 5 cases ou moins ont +1 pour se remettre d'un état Secoué
- * Grand froid: +4 pour résister au froid.
- * Nous sommes du même clan: +1 en Parade si combat avec au moins 4 autres Dorns.

ACTIONS

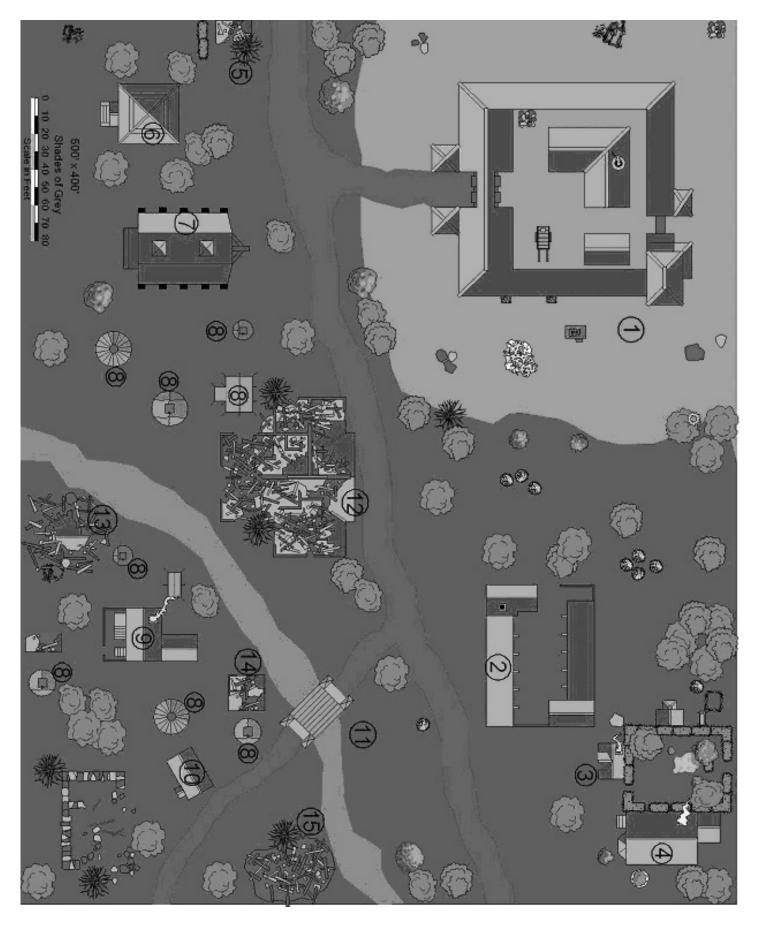
✓ Epée longue fétiche : Combat d10+1, d10+d8.
 ✓ Arc : Tir d8, d10+1, 12/24/48, 2d6.

Équipement : Plates complètes (+3), épée longue fétiche, écu, arc fétiche, 40 flèches 7 jours de ration, potion de Guérison, dague en argent, cape de protection (Résistance +1).

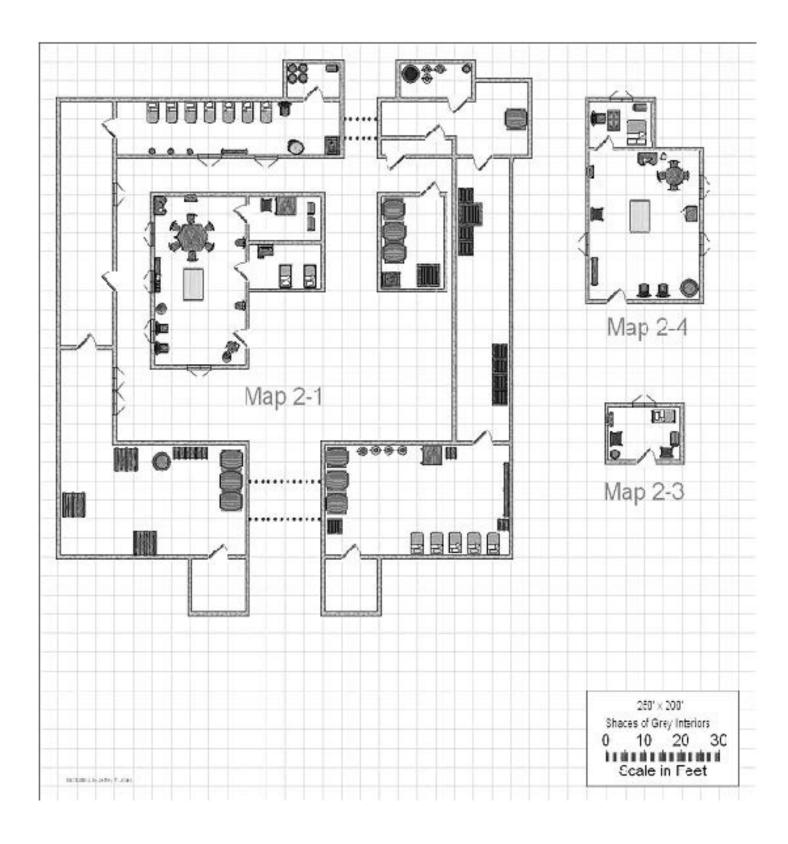
Le point de contrôle - Carte des PJs



Le point de contrôle



Le point de contrôle – intérieurs



Cuwin

Légat d'Izrador Sarque (femme)

Description Physique : 1,63m, 62kgs. Tuwin est une jolie femme Sarque, avec des yeux et des cheveux noirs, ainsi que de l'équipement de la meilleure qualité.

Contexte: Vous êtes dans le pétrin! Vous êtes une légat d'Izrador, un clerc sombre du dieu maléfique qui a régné sur Éredane durant les 100 dernières années. Cependant, même être du côté des vainqueurs n'est pas sans danger. Vous servez le Légat Cérano au Promontoire de Baden. Il est le «conseiller» du souverain tutélaire de la ville, le prince Hélion. Il y a de ça plusieurs mois, vous et d'autres sous-fifres de Cérano avez été engagés dans une guerre secrète avec les espions de Grial Tueur de Fées, commandant de l'armée de Izrador contre les elfes. Leur mission était de découvrir des preuves de l'inaptitude de Cérano à gérer la ville et à éradiquer la résistance. Votre mission est de les en empêcher.

Récemment, cependant, Cérano est devenu nerveux. il est presque sûr que les espions ont réussi, alors il a fait monter les enchères : il vous a ordonné de dévoiler les précieux plans de guerre de Grial à la résistance, les combattants de la liberté qui s'opposent Izrador. Il espère que, quand il deviendra clair que les plans de Grial ont été divulgués, l'incompétence du général semblera un problème plus impor-



tant que l'inaptitude de Cérano.

Cérano vous a envoyé avec les plans à un point de rendez-vous à deux jours du Promontoire de Baden. Vous avez rencontré un combattant de la liberté, lui avez remis les plans, et vous prépariez à reprendre votre chemin... lorsque vous avez été attaqués par les propres forces d'Izrador! Ils étaient commandés par ce chien hautain de Lurz, pas moins. Vous l'avez rencontré brièvement lorsque vous êtes passé par un barrage de l'armée près d'ici, il y a quelques mois. Il était intéressé par plus que simplement discuter théologie avec vous, mais vous refusé ses avances. Il puait trop comme les sangliers domestiqués qu'il garde près de lui.

Il s'avère que tout du long il travaillait pour Grial, un des espions dont vous aviez été avertie. il a ri lorsqu'il a découpé en morceaux le combattant de la liberté et pris les plans secrets de sa poche. Puis il eut le culot de déclarer qu'il avait encore d'autres informations, des informations accablant votre maître, Cérano, et révélant ses nombreuses erreurs dans sa manière de régir le Promontoire de Baden. Il tapotait sa ceinture pochette avec confiance en même temps qu'il se vantait auprès de vous... puis il a lâché ses orques sur vous. Vous étiez sûre que c'était fini pour vous.

Comme les Orques vous entourent, vous voyez cependant un mouvement dans les broussailles, et entre-apercevez ce qui pourrait être la mince silhouette d'un elfe en train d'utiliser sa magie sur un des Orque. Bien sûr... le combattant de la liberté que vous avez rencontré n'était qu'un intermédiaire, et ceux-ci doivent être ceux envoyés pour récupérer son information. Ils doivent penser que vous êtes le combattant de la liberté avec les informations ! Si vous pouvez repousser les Orques assez longtemps pour les laisser vous sauver, vous pourrez vous faire passer pour un combattant de la liberté et les utiliser pour vous aider à obtenir les informations accablantes de Lurz. S'ils finissent par ramener les plans de guerre à leurs faibles amis et saper ainsi la réputation de Grial, tant mieux.

Remarque: Il est préférable pour tous les intéressés que, même si vous apprenez à faire confiance à vos amis, vous ne révéliez pas votre vrai nom!

Ce que vous savez sur le point de contrôle, après avoir passé une partie d'une journée là-bas :

- Le commandant est nouveau, mais semble compétent. C'est un Dorn, et semble avoir une garde personnelle dorne. Il n'est pas particulièrement fidèle à Grial ou à Cérano, de ce que vous savez.
- Il y a au moins 30 Orques dans la ville, et ils font quelques patrouilles itinérantes, jour et nuit.
- Il y a des gardes sur le pont 24/7.
- La plupart des Orques vivent dans le fort.
- Il y a un bar dans le coin sud-ouest, avec des divertissements variés.
- Les écuries (bâtiment central sur le côté nord de la rivière) sont presque vides.
- Le commandant du point de contrôle vit dans le bâtiment nord-ouest, et les quartiers des visiteurs sont à proximité. Il y a également une sorte de garde autour de lui à tout moment.
- Le mot de passe du point de contrôle actuel est "*l'obscu- rité tombe comme la foudre*".



Tuwin

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d8	d6	d6

Compétences : Combat d8, Discrétion d6, Foi d8, Intimidation d6, Mystification d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d8.

Langues: Érénien d4, Langue du commerce d4, Sarque d8, Langue Noire d4, Orque d4

Handicaps : Légat au service de Cérano, Pas de voie héroïque.

Atouts: Arcanes (Miracles).

Ressources : d8 (légat du Promontoire de Baden)

PARADE	RÉSISTANC
7	7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

* Arcanes (Miracles): Foi d8, PP10.

ACTIONS

Epée longue: Combat d8, 2d8.

Arbalète: Tir d8, PA2, 12/24/48, 2d6.

* **Armure :** Foi d8, PP2, Portée T, 3 (1/rd).

* Frappe: Foi d8, PP2, Portée T, 3 (1/rd).

🗲 Augmentation/Diminution de trait : Foi d8, PP2, ,

Portée 6, 3 (1/rd).

Équipement : haubert de mailles (+2), écu, arbalète, épée longue, 20 carreaux, 10 carreaux d'argent, dague d'argent, Symbole sacré d'Izrador, 7 jours de rations, vêtements et objets de qualité. Parchemin de Zombies (12PP), potion de Guérison.

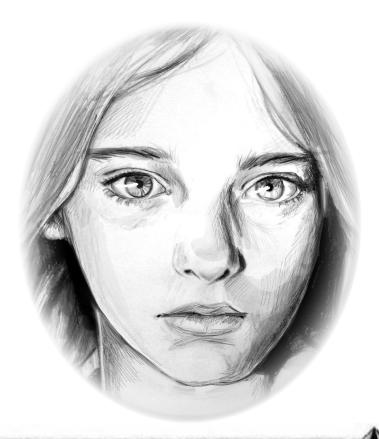
Keepha « Dacodac »

Guerrière Dorne

Description physique: Keepha est une Dorne austère, avec des cheveux noirs et des yeux clairs. 1m65 60 kgs.

Contexte: Vous êtes réservée et prudente vis à vis de ceux que vous ne connaissez pas, c'est à dire tout le monde dans le groupe. Daktor, l'autre Dorn, semble toujours se moquer de vous, comme si vous n'étiez pas suffisamment douée. Vous avez une peur extrême des Affamés de toutes sortes, depuis que votre village a été massacré par eux. Vous êtes très axée sur la mission. Vous parlez Dorn, Hauts Elfe, Orque(rudiments).

Vous êtes un combattant de la liberté depuis de nombreux mois. Vous avez gagné la confiance de vos supérieurs par le courage et la capacité à faire avancer les choses. . . bien qu'ils aient fait attention à ne pas vous mettre dans des situations où vous pourriez rencontrer des Affamés, qui ont décimé toute votre famille. Votre nouvelle mission est de rencontrer un espion dans un emplacement spécifique à deux jours du Promontoire de Baden. Cet espion a des informations essentielles sur les plans de guerre de l'ennemi qui doit atteindre Érethor. La phrase de reconnaissance est «par la lumière», et la réponse est «nous sommes bénis.» Vous devez utiliser tous les moyens nécessaires pour assurer que l'information parvienne à destination.



💀 Кеерна

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d8	d6	d6	d6	d6	

Compétences : Combat d12, Discrétion d6, Perception d6, Sarcasme d8.

Langues : Érénien d4, Nordique d8, Langue du Com-

Handicaps : Phobie des Affamés (Majeur), Loyale, Prudente.

Atouts : Combat à deux armes, Florentine. **Voie héroïque :** (Sans douleur) Increvable.

Ressources: d4

Parade	RÉSISTANCE
8	6 (1)

CAPACITÉS SPÉCIALES

L' Combat à deux armes : peut attaquer avec une arme dans chaque main sans subir le malus d'Actions multiples.

Florentine: +1 en Combat contre les cibles n'ayant qu'une arme et sans bouclier. Ignore 1 point de bonus pour des attaquants multiples.

* Increvable: ignore le malus de Blessures sur les jets lorsqu'il passe dans un État critique.

ACTIONS

£ Epée courte: Combat d12, 2d6.

Leux épées courtes: Combat d12/d12-2, 2d6.

Équipement : cuir (+1), 2 épées courtes, sac à dos, couchage, 15m de corde, pitons, menottes, miroir en acier, longue vue, bandages et herbes de guérison, 7 jours de rations.

Daktor « le taciturne »

Maraudeur Dorn

Description physique: Daktor est un homme imposant (1m93, 100kgs), avec une démarche très silencieuse. Il parle peu, mais déteste les traîtres dorns d'une passion brûlante; Keepha, l'autre Dorne dans le groupe, fait tant d'efforts que vous croyez qu'elle peut être une traîtresse. Vous connaissez bien Nathys, et lui faites confiance.

Contexte: Vous êtes un combattant de la liberté depuis de nombreux mois. Vous avez gagné la confiance de vos supérieurs par le courage et la capacité à faire avancer les choses. . . Votre nouvelle mission est de rencontrer un espion dans un emplacement spécifique à deux jours du Promontoire de Baden. Cet espion a des informations essentielles sur les plans de guerre de l'ennemi qui doit atteindre Érethor. La phrase de reconnaissance est «par la lumière», et la réponse est «nous sommes bénis.» Vous devez utiliser tous les moyens nécessaires pour assurer que l'information parvienne à destination



☑ DAKTOR

Allure: 6 Charisme: -1

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d8	d6	d8	d6	d6	

Compétences : Combat d8, Discrétion d8+2, Perception d6, Pistage d6+2, Survie d6+2, Tir d8.

Langues: Nordique d8, Érénien d6, Langue du Commerce d4, Langue Noire d4.

Handicaps : Code d'honneur, haine des traîtres Dorns (mineur), Mauvaise habitude (ne répond pas une fois sur deux, Charisme -1).

Atouts: Forestier.
Voie héroïque: (Vif) Vif.
Ressources: d4

Parade Résistance 7 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

✓ Vif: défausse les cartes de 5 ou moins lors de l'Initiative.

ACTIONS

∠ Epée bâtarde : Combat d8, Deux mains, Parade -1, 2d8+1.

Arc long: Tir d8, 15/30/60, 2d6.

Équipement : cuir de réfugié (+2, +1 si Relance lors de l'attaque), épée bâtarde, arc long 20 flèches, 10 flèches argentées, sac à dos, couchage, bandages et herbes de guérison, 7 jours de rations.

Nathys Grenil

Arcaniste hérmétique Caransil (elfe)

Description physique: 1m70, 55kgs, Nathys est un Elfe qui opère de longue date dans les terres conquises. Il est endurci et sage au-delà de ses années. Il connaît bien Daktor, le respecte et a confiance en lui. Bien qu'il n'ait jamais travaillé avec les autres, il a appris à respecter leurs compétences et leurs talents au cours de ces derniers jours de voyage. Daktor et Keepha semblent développer une étrange camaraderie... ce doit être une particularité dorne.

Contexte: Vous êtes un combattant de la liberté depuis de nombreux mois. Vous avez gagné la confiance de vos supérieurs par le courage et la capacité à faire avancer les choses... Votre nouvelle mission est de rencontrer un espion dans un emplacement spécifique à deux jours du Promontoire de Baden. Cet espion a des informations essentielles sur les plans de guerre de l'ennemi qui doit atteindre Érethor. La phrase de reconnaissance est « par la lumière», et la réponse est « nous sommes bénis ». Vous devez utiliser tous les moyens nécessaires pour assurer que l'information parvienne à destination.



NATHYS GRENIL

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d6	d8	d4	d10	d4	

Compétences: Arcanes d10, Combat d6, Connaissance (Arcanes) d6, Discrétion d4, Mystification d6, Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

Langues: Haut Elfe d8, Érénien d8, Nordique d4, Colonial d4, Langue du Commerce d6.

Handicaps: Recherché (Majeur), Prudent, Ordres.

Atouts : Arcanes (Hermétique), Drain de l'âme, Vision Nocturne.

Voie héroïque (sang de dragon) : sang de Dragon (+10PP) Ressources : d4.

Parade	RÉSISTANCE	
4	4	
CAPACITÉS SPÉCIALES		

- * Arcanes (Hermétique): Arcanes d10, PP20.
- * Vision nocturne : ignore les malus liés à la Pénombre et l'Obscurité.

ACTIONS

- * Dague: Combat d6, 2d4.
- X Arc long: Tir d6, 15/30/60, 2d6.
- 🗲 Enchevêtrement : Arcanes d10, PP2-4, Portée 10, Spé.
- 🗲 Guérison : Arcanes d10, PP3, Portée T, Inst.
- * Prestidigitation: Arcanes d10, PP1, Portée 10, 3 (1/rd).
- * Terreur: Arcanes d10, PP2, Portée 20, Inst.

Équipement : dague, arc long, 20 flèches, 10 flèches argentées, bandages et herbes de guérison, 7 jours de rations.

Muri Moseria

Cavalière Elfeline

Description physique: Muri est une fine elfling (1m52, 47kgs) anormalement pâle. Sa silhouette est souvent secouée par la nervosité et elle tousse parfois, car elle est souvent malade. Elle semble vouloir jaillir de sa propre peau, un peu comme son cheval, qui frissonne souvent en anticipation de la prochaine destination.

Ses yeux brillent cependant avec passion, quand elle regarde sa monture et amie, Imbria.

Contrairement à sa parenté halfeline, parmi laquelle, elle a été élevée, Muri ne s'est jamais bien entendue avec les Wogrens. Au lieu de cela, elle a un réel amour des chevaux. Elle se soucie plus d'eux que des gens, et la raison principale de sa lutte contre l'Ombre, bien qu'elle ne l'ait dit à personne, est qu'elle ne peut pas supporter de voir ces créatures mises à l'étrier et forcées de servir le mal. Elle a quitté ses amis et sa famille en Érethor pour essayer de sauver autant de chevaux que possible d'un tel destin. Elle a beaucoup de considération pour toute Sarque en raison de leur réelle affinité pour les animaux.

Contexte: Vous êtes un combattant de la liberté depuis de nombreux mois. Vous avez gagné la confiance de vos supérieurs par le courage et la capacité à faire avancer les choses... Votre nouvelle mission est de rencontrer un espion dans un emplacement spécifique à deux jours du Promontoire de Baden. Cet espion a des informations essentielles sur les plans de guerre de l'ennemi qui doit atteindre Érethor. La phrase de reconnaissance est *«par la lumière»*, et la réponse est *«nous sommes bénis»*. Vous devez utiliser tous les moyens nécessaires pour assurer que l'information parvienne à destination.

Muri Moseria

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d10	d6	d6	d6	d4	

Compétences : Combat d10, Discrétion d4, Équitation d10, Pistage d4, Survie d4, Tir d10.

Langues : Halfelin d8, Langue du Commerce d6, Érénien

Handicaps: Quelqu'un doit sauver les chevaux (Majeur), Anémique, Phobie (loups et chiens, mineur).

Atouts: Extraction, Chanceuse, Vision nocturne.

Voie héroïque (Sauvage): Maître des bêtes [chevaux].

Ressources: d4.

Parade	Résistance
7	6 (2)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * Chanceuse: +1 Jeton par session.
- * Extraction: empêche une attaque ennemie sur une retraite avec un jet d'Agilité..
- * Vision nocturne : ignore les malus liés à la Pénombre et l'Obscurité.

ACTIONS

✓ Epée courte: Combat d10, 2d6.
 ✓ Arc court: Tir d10, 12/24/48, 2d6.

Équipement : cuir de réfugié (+2, +1 si Relance lors de l'attaque), épée courte, arc long, 20 flèches, 10 flèches argentées, bandages et herbes de guérison, 7 jours de rations.



Durak Sombrepas

Berzerker Nain

Description physique: 1m37, 87kgs, Durak est un nain amer, élevé en dehors de son clan. Toutes les personnes qu'il connaissait ont été tuées, et il s'est consacré à exercer sa vengeance sur l'Ombre. Il a déjà été coincé avec d'autres guerriers, moins robustes et moins capables, et cette bande ne semble pas différente. La petite elfeline peut à peine tenir sur son cheval, tellement elle est malade, et les Dorns sont trop occupés à se lancer mutuellement des regards amoureux. L'elfe au moins semble assez dur pour faire ce qui doit être fait. Ce Sarque qui se promène sans armes, et se prétend un défenseur, il est à peu près inutile.

Contexte: Vous êtes un combattant de la liberté depuis de nombreux mois. Vous avez gagné la confiance de vos supérieurs par le courage et la capacité à faire avancer les choses... Votre nouvelle mission est de rencontrer un espion dans un emplacement spécifique à deux jours du Promontoire de Baden. Cet espion a des informations essentielles sur les plans de guerre de l'ennemi qui doit atteindre Érethor. La phrase de reconnaissance est *«par la lumière»*, et la réponse est *«nous sommes bénis»*. Vous devez utiliser tous les moyens nécessaires pour assurer que l'information parvienne à destination.

DURAK SOMBREPAS

Allure: 5 Charisme: -2

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d6	d6	d10	d4	d8

Compétences : Combat d10, Intimidation d6, Lancer d6, Perception d6, Survie d6.

Langues: Dialecte Kurgun d6, Érénien d6.

Handicaps: Arrogant, Sale caractère, Rancunier (mi-

Atouts: Infravision, Enragé.

Voie héroïque (Chanceux): Déflexion (10PP)

Ressources: d4

Parade	RÉSISTANCE
6	7 (1)
CAPACITÉS SPÉCIALES	

* infravision: ignore les malus liés à l'obscurité (jusqu'à 12 cases).

ACTIONS

Enragé: en cas de blessure, jet d'Intellect ou devient enragé: Parade -2, +2 en résistance, Combat, Force et aux dégâts de corps-à-corps.

Grande hache: Combat d10, 2 mains, Parade -1, 2d10.

✓ Javelot: Lancer d6, 3/6/12, d10+d6.
 ➤ Déflexion: Âme d6, PP2, Portée P, 3 (1/rd).

Équipement : armure de cuir (+1), grande hache, 3 javelots, bandages et herbes de guérison, 7 jours de rations.



Brin

Protecteur Sarque

Description physique: 1m67, 87kgs, Brin est déterminé à lutter contre l'Ombre, et essaye de protéger les Sarques innocents à tout instant. Il a tué, et le fera à nouveau si nécessaire, mais il essaye d'assommer à chaque fois que c'est possible. Il utilisera si nécessaire sa capacité de guérison, pour sauver quiconque, même un ennemi. Il peut dire que personne d'autre dans le groupe n'a une haute estime de lui, mais ce n'est pas grave. tout ce qui importe est de sauver des vies. Il donnera sa propre vie pour la leur, cependant.

Contexte: Vous êtes un combattant de la liberté depuis de nombreux mois. Vous avez gagné la confiance de vos supérieurs par le courage et la capacité à faire avancer les choses. . . Votre nouvelle mission est de rencontrer un espion dans un emplacement spécifique à deux jours du Promontoire de Baden. Cet espion a des informations essentielles sur les plans de guerre de l'ennemi qui doit atteindre Érethor. La phrase de reconnaissance est *«par la lumière»*, et la réponse est *«nous sommes bénis.»* Vous devez utiliser tous les moyens nécessaires pour assurer que l'information parvienne à destination.



BRIN

Allure: 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG	
d8	d6	d8	d6	d6	

Compétences : Combat d10, Discrétion d6, Mystification

d6, Perception d6, Soins d6, Tir d6.

Langues: Érénien d6, Colonial d8, Langue du Commerce

Handicaps: Héroïque, Pacifiste (mineur), Loyal.

Atouts: Arts martiaux.

Voie héroïque (Soigneur) : Guérison (10PP)

Ressources: d4

PARADE RÉSISTANCE 7 5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* Arts martiaux: For+d4 pour les attaques à mains nues; toujours considéré armé.

ACTIONS

Mains nues: Combat d10, d8+d4.

Grande fronde: Tir d6, 6/12/24, d8+d6.

* Guérison : Âme d6, PP3, Portée T, Inst.

Équipement : dague en argent, grande fronde, 30 billes, bandages et herbes de guérison, 7 jours de rations.