

VOYAGE AU COL DU FEU NOIR

UN SCÉNARIO POUR WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

TITRE ORIGINAL : JOURNEY TO BLACK FIRE PASS

Ce document est une traduction non-officielle, aimablement autorisée par Edge.

Version 1.1 du 25/01/2014.

Pour plus d'informations sur la gamme *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*, rendez-vous sur le site de l'éditeur : www.EdgeEnt.com (ou www.FantasyFlightGames.com pour la version originale).

Pour consulter mes autres contenus sur Warhammer, ou simplement pour passer me dire bonjour, rendez-vous sur lutain.over-blog.com ou lutain.over-blog.com/warhammer-jdr-v3.

Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique © Games Workshop Limited 1986, 2005, 2009. Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique, les logos respectifs des marques précitées et tous les logos, marques, lieux, noms, créatures, races et emblèmes/insignes/symboles, véhicules, lieux, armes, unités et emblèmes d'unités, produits et illustrations afférents issus du monde de Warhammer et de Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 1986-2013, enregistrés au Royaume-Uni et dans d'autres pays du monde entier. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

CRÉDITS

EQUIPE DE CONCEPTION DE WARHAMMER, LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

Jay Little with Daniel Lovat Clark, Michael Hurley, and Tim Uren

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Jay Little

RESPONSABLE PROJET

Brady Sadler

CONCEPTION ET RÉDACTION

Dave Allen, avec l'assistance de Brady Sadler et Daniel Lovat Clark

ÉDITION ET RÉÉCRITURE

Jay Little et Mark Pollard

RESPONSABLE DE PRODUCTION FFG

Gabe Laulunen

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT FFG

Corey Konieczka

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT JEU DE RÔLE

Michael Hurley

DIRECTEUR DE PUBLICATION

Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

RESPONSABLE DES LICENCES

Owen Rees

DIRECTEUR DES LICENCES

Paul Lyons

RESPONSABLE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Alan Merrett

TRADUCTION FRANÇAISE

Lutain

Matériel de jeu conçu avec *Strange Eons* (<http://cgjennings.ca/eons/>) et le plugin du *Liber Fanatica* (<http://www.liberfanatica.net>)

INTRODUCTION

APERÇU RAPIDE

Ce scénario est conçu pour faire découvrir *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique* à quatre ou cinq personnes, c'est-à-dire trois à quatre joueurs et un Maître du Jeu. Il permettra aux joueurs d'effectuer leurs premiers tests de compétence, d'interagir avec des habitants du Vieux Monde, et d'affronter leurs premiers adversaires. Il met en scène un groupe de nains se lançant dans un voyage au cours duquel ils feront face aux ennemis ancestraux de leur race ainsi qu'à quelques événements imprévus.

Ce scénario a été écrit pour pouvoir servir de démonstration de *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique* en convention ou lors d'événements similaires. Afin de s'adapter au temps parfois réduit, il a été découpé en trois parties. Les MJ disposant de tout le temps nécessaire pourront jouer l'aventure entière et ainsi proposer une introduction complète au monde et aux règles de *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*. Toutefois, les MJ ayant un planning plus serré trouveront à la fin de chaque épisode une section « L'heure d'arrêter ? » proposant des pistes pour conclure le scénario de manière satisfaisante mais à un stade plus précoce de l'aventure.

Vous remarquerez que le premier épisode contient un combat rapide, quelques tests de compétence et des interactions avec des PNJ. Si vous ne disposez que d'une heure ou deux, jouer pleinement le premier épisode sera probablement bien plus satisfaisant que d'essayer de survoler l'ensemble du scénario en si peu de temps.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Récemment, Belkrum Thundrik quitta Karak Azgaraz en direction de Karak Azul via la Passe du Feu Noir, transportant avec lui un artefact destiné à aider ses parents nain dans leur guerre contre les peaux-vertes. Toutefois, aucune nouvelle de son arrivée à destination ne revint à Karak Azgarz.

Inquiets de son sort, les frères de Belkrum, Gunnar et Thord, décidèrent de se lancer à sa recherche. Assistés par Valden, un ami de Belkrum, et Bherdrin, un chasseur connaissant bien les montagnes environnantes, les frères Thundrik s'apprentent désormais à emprunter eux aussi la dangereuse Passe du Feu Noir...

LES AVENTURIERS

Ce scénario est conçu pour être joué par un groupe de trois à quatre personnages nains. Avant de commencer l'aventure, chaque joueur devra choisir son personnage parmi ceux proposés en Annexe.

Si les joueurs ne sont que trois, utilisez de préférence les personnages de Gunnar et Thord, puis celui de Valden ou Bherdrin. Si les joueurs sont au nombre de quatre, utilisez les quatre personnages.

Fournissez à chaque joueur la fiche et le matériel correspondant à son personnage (voir section « Matériel des joueurs » ci-dessous). Puis laissez les joueurs se familiariser avec les motivations et capacités de leurs personnages. Encouragez-les à se les présenter les uns aux autres.

AVANT DE JOUER

Pour jouer ce scénario, vous devrez disposer au minimum des éléments suivants de la gamme de *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique* :

- ❖ Le *Guide du Joueur*,
- ❖ Le *Guide du Maître du Jeu*,
- ❖ Un set de dés spéciaux pour *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique* (un à deux sets par joueur étant préférable).

Pour profiter pleinement de l'expérience de jeu offerte par *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*, il est recommandé de disposer également des jetons, cartes, fiches, etc. fournis dans le *Compagnon du Joueur* et le *Compagnon du Maître du Jeu*.

En matériel optionnel complémentaire, le *Bestiaire* pourra vous permettre de personnaliser les PNJ de ce scénario, le *Compagnon du Bestiaire* fournira le matériel de jeu correspondant (tel que les silhouettes cartonnées des PNJ orques), le *Kit des Aventuriers* vous permettra de disposer d'un jeu de cartes d'action de base pour un 4^{ème} joueur, et le *Kit du Maître du Jeu* vous apportera du matériel supplémentaire parmi lequel un écran de jeu.

Enfin, le supplément *Black Fire Pass* (actuellement non traduit en français) fournira les informations et matériels relatifs à la carrière de l'un des personnages joueur (voir les Annexes pour plus

d'information) ainsi qu'une description de certains des lieux où se déroule l'aventure.

Hormis le *Guide du Joueur*, le *Guide du Maître du Jeu* et les dés spéciaux, ce document fournit cependant tous le matériel nécessaire pour jouer ce scénario.

DÉBUTER À WARHAMMER

Si vous êtes nouveau à *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique*, commencez par lire le Chapitre 13 : L'Empire du *Guide du Joueur* afin de vous familiariser avec l'Empire et le Vieux Monde, cadres dans lequel se dérouleront les aventures.

Si vous envisagez d'être joueur, lisez le *Guide du Joueur* en entier pour connaître les principaux concepts et règles du jeu. Attention, connaître par avance le déroulement de ce scénario ruinerait votre plaisir de jeu. Aussi, **si vous prévoyez d'être un joueur, ne lisez pas plus loin ce qui suit.** Votre Maître du Jeu vous donnera toutes les informations dont vous aurez besoin en cours de jeu. Le reste de ce document présume donc que vous serez MJ.

En tant que MJ, il faudra tôt ou tard que vous vous familiarisiez avec tous les livres, mais vous devriez commencer par les règles du *Guide du Joueur*, avant de prendre connaissance du *Guide du Maître du Jeu*.

PRÉPARER L'AVENTURE

Avant de commencer ce scénario, il est recommandé au MJ de bien maîtriser les concepts et règles présentés dans les chapitres suivants.

Dans le *Guide du Joueur* :

- ❖ Chapitre 1 : Caractéristiques et Compétences (p. 17)
- ❖ Chapitre 5 : Règles du Jeu (p. 48)
- ❖ Chapitre 6 : Actions et Manœuvres (p. 61)
- ❖ Chapitre 8 : Combats, Dégâts et Guérison (p. 80)

Dans le *Guide du Maître du Jeu* :

- ❖ Chapitre 1 : La Maîtrise du Jeu (p.5)
- ❖ Chapitre 3 : Les ressources du Maître du Jeu (p. 23)
- ❖ Chapitre 6 : Ennemis et Adversaires (p. 44)

Le MJ doit également lire l'intégralité de ce scénario et prendre connaissance des capacités des PNJ, et étudier les personnages joueurs fournis en Annexe, afin de pouvoir guider les joueurs dans l'interprétation de leur personnage.

MISE EN PLACE

Assurez-vous que la partie se tiendra dans un endroit confortable avec suffisamment de place. Chaque joueur aura besoin d'espace pour placer sa fiche de personnage et son matériel de jeu, accéder aux réserves de dés et de jetons, et pour jeter les dés. Vous trouverez une présentation des zones de jeu en page 13 du *Guide du Joueur*.

Si vous disposez du *Compagnon du Joueur* et du *Compagnon du Maître du Jeu*, le jeu se passera mieux si vous préparez le matériel suivant à l'avance.

MATÉRIEL DES JOUEURS

Préparez les éléments indiqués dans la Table 1 en page suivante afin de pouvoir les distribuer aux joueurs.

NB : les informations et le matériel relatifs à la carrière de Mineur sont issues du supplément Black Fire Pass, actuellement non disponible en français. Les informations relatives à cette carrière sont cependant fournies en Annexe.

Préparez également la fiche de groupe d'*Explorateurs Intrépides*, ainsi que les silhouettes cartonnées correspondant aux personnages joueurs (disponibles dans le *Compagnon du Maître du Jeu*).

MATÉRIEL COMMUN

Le MJ doit disposer les éléments suivants sur la table, à portée de tous les joueurs et de lui-même :

- ❖ La réserve de dés spéciaux ;
- ❖ Une réserve de jetons de stress et de fatigue ;
- ❖ Une réserve de marqueurs ;
- ❖ Une réserve de points de fortune ;
- ❖ La pile de cartes blessures ;
- ❖ Une piste d'initiative (assemblé avec des segments d'attitude).

MATÉRIEL DU MAÎTRE DU JEU

Préparez les éléments suivants afin de pouvoir y accéder rapidement en cours de jeu :

- ❖ Une jauge de progression de neuf segments, avec un segment déclencheur en cinquième et en neuvième positions. Placez deux marqueurs sur la jauge, un sur le premier segment (représentant les patrouilleurs de Karaz-a-Karak) et un autre sur le dernier segment (représentant les éclaireurs orques). Voir la section « Les forces en présence » plus loin dans ce document pour plus d'informations.
- ❖ Les cartes d'état *Grisé*, *Malchanceux* et *Secoué* ;

- ❖ La carte de lieu *Ruines effondrées* ;
- ❖ Les silhouettes cartonnées correspondant aux personnages joueurs (des silhouettes spécifiques sont fournies dans le *Compagnon du Maître du Jeu*) et le nombre de socles et d'anneaux d'attitude correspondants.

Si vous disposez du *Compagnon du Bestiaire* et du *Compagnon du Joueur*, préparez également les silhouettes cartonnées des PNJ de ce scénario (voir l'Annexe correspondante), ainsi que le nombre de socles correspondant et les cartes d'action de ces PNJ.

Si vous disposez du *Kit du Maître du Jeu*, placez l'écran au milieu de la table.

CE DONT VOUS N'AVEZ PAS BESOIN

Afin de gagner de la place, vous pouvez replacer les éléments suivants dans leurs boîtes :

- ❖ Les fiches de carrière et de groupe non utilisées ;
- ❖ Les cartes d'action, de talent, de carrière et d'état non utilisées ;
- ❖ Les cartes de lieux, de folie, d'objets et de revers magiques ;
- ❖ Les socles et silhouettes non utilisées.

TABLE I : MATÉRIEL POUR LES JOUEURS				
Matériel	Gunnar Thundrik	Thord Thundrik	Valden Haldor	Bherdin Gralison
Fiche de carrière	Agent	Tueur de troll	Mineur	Chasseur
Cartes de talent	Talent de carrière : - Agent Talent d'affinité : - Il me semble me souvenir... Talents de réputation : - Grégaire - Je connais un gars...	Talent de carrière : - Tueur de troll Talent tactique : - Charge	Talent de carrière : - Mineur Talents d'affinité : - Résolu - Touche-à-tout	Talent de carrière : - Chasseur Talent d'affinité : - Vue perçante Talent tactique : - Efforts coordonnés
Cartes d'action de base	- Blocage - Cascade - Coup au corps à corps - Esquive - Evaluation de la situation - Parade - Position défensive - Tir	- Blocage - Cascade - Coup au corps à corps - Esquive - Evaluation de la situation - Parade - Position défensive - Tir	- Blocage - Cascade - Coup au corps à corps - Evaluation de la situation - Parade - Position défensive - Tir	- Blocage - Cascade - Coup au corps à corps - Esquive - Evaluation de la situation - Parade - Position défensive - Tir
Cartes d'action spéciales	Soutien : - Mots d'inspiration - Scruter	Corps à corps : - Botte intrépide - Coup du casseur de troll Soutien : - Même pas mal	Soutien : - Atelles et bandages - Trouver la faille	Distance : - Maillon faible - Tir d'écartement Action de soutien : - Rats des champs
Jauge d'attitude	- 2 segments verts - 1 segment neutre - 2 segments rouges	- 1 segment vert - 1 segment neutre - 3 segments rouges	- 2 segments verts - 1 segment neutre - 2 segments rouges	- 2 segments verts - 1 segment neutre - 2 segments rouges

PRÉLUDE À L'AVENTURE

UN PEU D'HISTOIRE

Il y a bien longtemps, les nains étaient les maîtres incontestés des terres aujourd'hui connues sous le nom de Vieux Monde. Leurs vastes cités souterraines s'étendaient profondément sous les montagnes. Leurs mineurs extrayaient maintes richesses de la terre et leurs marchands traitaient avec les elfes pour l'enrichissement mutuel de leurs deux peuples.

Mais ces temps sont bien loin désormais. L'amitié avec les elfes vola en éclats et déboucha sur une longue et coûteuse guerre. Les nains finirent par en sortir victorieux, mais affaiblis et vulnérables. Avant qu'ils ne puissent retrouver leurs forces, une catastrophe volcanique détruisit une grande partie de leur royaume souterrain et leurs ennemis fondirent sur eux. Des hordes de gobelins de la nuit et de skavens assaillirent les profondeurs de leurs cités, tandis que des armées orques les attaquaient en surface.

Les avant-postes et les forteresses qui avaient tenu si fermement contre les puissantes armées elfiques chutèrent les uns après les autres, infligeant de sérieux revers au peuple nain. L'humiliation était telle que chacune de ces défaites fut inscrite avec le sang des Rois Nains dans le Grand Livre des Rancunes.

KARAK DRAZH ET KARAK AZUL

Karak Drazh était l'une de ces cités souterraines. Elle fut envahie par les peaux-vertes aux environs de l'année 469 avant la naissance de Sigmar. Cela fait près de trois millénaires qu'aucun nain n'a siégé sur le trône de Karak Drazh, occupé par de puissants seigneurs de guerre orques. Les nains portent un ressentiment particulier envers ces seigneurs de guerre. Le nom même de Karak Drazh finit par ne plus être employé, amèrement désigné de nos jours sous le terme de Rocher Noir.

L'actuel roi du Rocher Noir est Gorfang Tordboyaux, un seigneur de guerre orque tristement célèbre pour la puissance de son hachoir, sa haine des nains et l'audace des atrocités qu'il commet envers eux. En 2503, il a dirigé une expédition contre Karak Azul, profitant d'une brève du Roi Kazador et des membres de sa maison. Les orques de Gorfang souillèrent les souterrains sacrés de la cité, massacrèrent la plupart de ses défenseurs et

réduisirent les survivants en esclavage. Gorfang retourna au Rocher Noir le fils du Roi Kazador, qu'il enchaina à son trône après l'avoir rasé de sa barbe et de ses cheveux. Le Roi Kazador s'est juré de faire venger l'honneur de son fils, mais jusqu'à présent le seigneur de guerre a su résister à chacune des offensives naines.

LES NAINS GRIS

Les exactions des orques de Gorfang ne sont qu'un exemple des peines endurées par les nains depuis la chute de leur puissant royaume, mais même en ces temps troublés subsistent quelques espoirs de renouveau. De nouvelles forteresses ont été creusées dans les Montagnes Grises par les descendants des nains fuyant les atrocités des Montagnes du Bord du Monde. Ces nouvelles forteresses ne sont pas en proie aux attaques incessantes des orques ni aux invasions souterraines des Skavens.

Les habitants des Montagne Grise sont connus sous le nom de Nains Gris. La majeure partie d'entre eux sont des descendants des réfugiés des cités perdues. Pour les nains restés dans les Montagnes du Bord du Monde, les Nains Gris représentent l'espoir de voir leur ancienne puissance renaître de ses cendres, mais aussi un douloureux rappel de la chute de leur puissant royaume.

KARAK AZGARAZ

Karak Azgaraz est l'une de ces nouvelles places-fortes établies dans les Montagnes Grises. Bien que récemment creusée et de taille modeste, il s'agit d'une impressionnante forteresse aux yeux des hommes de la proche ville d'Übersreik. Karak Azgaraz est réputé chez les barbes-courtes, qui viennent y chercher la gloire et la prospérité loin du regard désapprobateur de leurs aînés.

Malgré la fougue de leur jeunesse, les nains de Karak Azgaraz sont toujours aussi désireux de gagner les honneurs de leurs aînés et d'honorer la mémoire de leurs ancêtres. C'est ainsi que les récentes découvertes effectuées par l'un des archivistes de la cité mit en branle une série d'évènements à l'origine de ce scénario.

RÉCENTS ÉVÈNEMENTS

Belkrum Thundrik est l'un des nains en charge de la salle des archives à Karak Azgaraz. Il s'agit d'un travail conséquent, car les archives regroupent un nombre important d'écrits et de récits que les réfugiés ont emporté avec eux et qui n'ont jusqu'à présent pas encore été correctement répertoriés et indexés.

Le Maître des Traditions de Karak Azgaraz chargea Belkrum de classer un certain nombre de ces vieux parchemins poussiéreux. Alors qu'il consultait d'anciennes cartes oubliées, Belkrum réalisa soudain qu'il était en possession d'antiques plans des souterrains de Karak Dazh, et que certains de ces plans révélaient l'emplacement de plusieurs entrées secrètes. De telles informations pourraient certainement permettre au Roi Kazador de conduire ses troupes au cœur de la cité perdue pour enfin défaire Gorfang Tordboyaux et laver dans le sang les outrages subis.

Belkrum se jura aussitôt de conduire une expédition jusqu'à Karak Azul afin de remettre lui-même ces plans au Roi Kazador. Un tel acte prouverait aux nains des Montagnes du Bord du Monde que les habitants de Karak Azgaraz avaient une pleine part à jouer dans la restauration de l'ancienne gloire du Royaume nain.

Le Maître des Traditions de Karak Azgaraz approuva la quête de son élève, mais lui demanda d'être très prudent et de conserver un secret absolu, les nains ayant de nombreux ennemis. Mieux valait ne pas imaginer quels avantages pourrait tirer la vermine skaven si l'existence de ces tunnels secrets venait à tomber entre leurs griffes... Le Maître des Traditions fit forger un bouclier runique doté d'un compartiment secret où les plans pourraient être cachés. Ce bouclier serait offert au Roi de Karak Azul comme une « arme pour défier le Roi du Rocher Noir ». Quelle surprise alors pour le Roi Kazador lorsqu'il découvrira que l'humble bouclier de Karak Azgaraz lui fournira les indications d'un passage secret par lequel conduire un assaut victorieux contre son ennemi !

Ainsi Belkrum entrepris un voyage à destination de Karak Azul, via la célèbre et dangereuse Passe du Feu Noir. Il partit accompagné du forgeron qui avait apposé les runes sur le bouclier et forgé sa cache secrète, et de eux solides guerriers nains bien armés. Mais à mi-chemin de la Passe du Feu Noir, le groupe tomba dans une embuscade tendue par un petit groupe d'éclaireurs orques menés par

Gnashrukk, un lieutenant de Gorfang. L'expédition de Belkrum connut une fin violente...

Seuls quelques nains de Karak Azgaraz ont connaissance du voyage entrepris par Belkrum. Il s'agit notamment des frères de Belkrum, Gunnar et Thord, de ses deux plus proches amis, Valden et Bherdin, et du Maître des Traditions lui-même.

LES FORCES EN PRÉSENCE

La jauge de progression assemblée en début de partie (voir la section « Matériel du Maître du Jeu » dans les pages précédentes) sera utilisée tout au long de ce scénario pour suivre deux éléments d'information importants : la préparation des peaux-vertes qui attendent les PJ à destination, et les avancées d'un groupe rival de nains dans la compréhension des événements qui ont eu lieu.

LES ÉCLAIREURS ORQUES

Le marqueur à l'extrémité droite de la jauge de progression représente les forces orques. La troupe d'éclaireurs est dirigée par Gnashrukk, un des lieutenants de Gorfang Tordboyaux, qui a pour charge de surveiller une partie de la Passe du Feu Noir afin d'alerter le Rocher Noir au cas où des nains ou des hommes de l'Empire s'y engageraient en nombre.

Les orques de Gnashrukk sont trop peu nombreux pour attaquer une armée, ou même l'une des caravanes de marchands qui empruntent parfois la Passe du Feu Noir en direction des Principautés Frontalières. Toutefois, ils ont attaqué plusieurs petits groupes de voyageurs, dont celui de Belkrum Thundrik et de ses compagnons. Gnashrukk tua les membres de la troupe avant de rentrer au Rocher Noir pour faire son rapport à Gorfang lui-même.

Au moment où le scénario débute, les orques et les gobelins sous les ordres de Gnashrukk sont retournés à leur poste, en état d'alerte. Plus les personnages joueurs mettront du temps à atteindre la Passe du Feu Noir, plus l'attention des peaux-vertes diminuera, et les troupes de Gnashrukk pourraient finir par se battre entre elles si rien ne se passe.

Les actions entreprises par les PJ peuvent influencer la progression du marqueur des orques. Si le marqueur reste au-dessus du cinquième espace, les peaux-vertes se maintiennent en état d'alerte. Si leur marqueur atteint le segment déclencheur du centre ou un segment précédent, ils baisseront leur garde, et si le marqueur atteint le segment

déclencheur en début de jauge, l'ennui fera éclater une querelle au sein de la troupe de Gnashrukk.

On pourrait en déduire que plus les PJ mettent du temps à atteindre la Passe du Feu Noir, plus la situation sera à leur avantage. Dans une certaine mesure, cela est vrai - mais ils ne sont pas les seuls sur les traces de Belkrum Thundrik...

LES PATROUILLEURS DE KARAZ-A-KARAK

Bardin Blatterzarn était un des guerriers nains qui escortait Belkrum Thundrik vers Karak Azul. Lorsque les peaux-vertes attaquèrent, il abandonna ses compagnons et s'enfuit en direction du sud de la Passe. Une telle lâcheté est rare chez un nain, et Bardin se sentit rapidement très honteux d'avoir pris la fuite. Seul, effrayé et confus, il se détourna de la route de Karak Azul et préféra prendre la direction de la cité naine la plus proche, Karaz-a-Karak.

Karaz-a-Karak est la plus grande des forteresses naines des Montagnes du Bord du Monde et le siège du Haut Roi Thorgrim Porterancune. On dit de Thorgrim qu'il est le descendant direct de Grungni, le dieu ancestral des nains, et il porte une puissante hache runique qui aurait été forgée par Grimmir lui-même, le dieu des guerriers nains.

Le Haut Roi Thorgrim est obsédé par l'idée de venger chacun des outrages infligés à son peuple. Il ne se déplace jamais sans le Grand Livre des Rancunes, un énorme livre recensant depuis des millénaires tous les affronts subis par le peuple nain, inscrits avec son propre sang et celui de ses ancêtres. Il remplit ces pages, cherchant la moindre occasion de payer ses dettes, mais les proches du Haut Roi savent que pour chaque affront lavé, deux autres sont ajoutés au Livre.

Quand Bardin atteignit les portes de Karaz-a-Karak, agonisant et affamé, les sujets du Haut Roi le recueillirent et le soignèrent. Mais ils se méfiaient de lui, surtout lorsqu'il fut particulièrement évasif sur les raisons qui l'amènèrent seul et dans cet état à Karaz-a-Karak.

Thorgrim et son Conseil des Anciens décidèrent d'éclaircir l'affaire. Pour cela, ils envoyèrent une troupe de patrouilleurs en direction de la Passe du Feu Noir, menée par un capitaine intrépide du nom de Barnock Duran.

Le marqueur sur la première case de la jauge de progression représente les patrouilleurs de Barnock. Plus les PJ mettent du temps à atteindre la Passe du Feu Noir, plus les chances pour que les

patrouilleurs nains aient trouvé le corps de Belkrum et compris le but de son expédition augmentent. Si Barnock trouve les plans il les remettra au Haut Roi. Cela n'est pas une mauvaise chose en soit, mais il en va de l'honneur des nains de Karak Azgaraz de parvenir à accomplir eux même cette mission...

EPISODE I : EN DIRECTION DE LA PASSE

Une fois que les joueurs se seront familiarisés avec leurs personnages, lisez leur ce qui suit :

Cela fait une quinzaine de jours que vous avez quitté Karak Azgaraz pour partir à la recherche de votre ami et frère, Belkrum Thundrik. Ce nain courageux et ses compagnons ont disparu durant leur voyage vers Karak Azul via la dangereuse Passe du Feu Noir. Ils devaient offrir au Roi Kazador un bouclier runique afin de l'aider dans sa lutte contre les orques qui ont fait subir tant d'atrocités aux nains de son clan. Vous avez promis au Maître des Traditions de Karak Azgaraz que vous découvrirez ce qui est arrivé à Belkrum et veillerez au succès de sa mission en portant vous-même ce bouclier au Roi Kazador si nécessaire.

Une fois gagnée la ville humaine d'Übersreik, une barge fluviale vous permet d'atteindre Averheim. Le voyage fut d'une désolante lenteur, et vous soupçonnez le vieux capitaine Kislevite d'avoir volontairement allongé le trajet afin de vous extorquer plus d'argent. Une fois arrivés à Averheim vous avez donc décidé de reprendre la route sans perdre plus de temps. Vous voilà désormais sur l'Ancienne Voie en direction de la Passe du Feu Noir, dans les pas de Belkrum Thundrik...

Si les joueurs ont des questions au sujet de Karak Azul, du Roi Kazador, de Gorfang Tordboyaux, ou de la relation entre les Nains Gris et leurs ancêtres des Montagnes du Bord du Monde, relatez leurs les informations présentées dans la section « Un peu d'histoire », celles-ci relevant des connaissances communes des nains.

Toutefois, notez bien que les PJ ne savent rien des éclaireurs de Gnashrukk, ou de l'implication des patrouilleurs de Karaz-a-Karak. Par ailleurs, seul Gunnar est au courant de l'objectif réel de la mission de Belkrum et de l'existence des plans (voir la fiche de Gunnar en Annexe pour plus d'informations).

SUR L'ANCIENNE VOIE

L'Ancienne Voie était autrefois une large route de pierre permettant de relier le Royaume Nain aux comptoirs commerciaux des elfes – mais c'était il y a plusieurs millénaires de cela... Seules quelques séries de pavés épars témoignent encore de l'existence de l'Ancienne Voie, une grande partie

des pierres qui la composaient ayant depuis bien longtemps été réutilisées par les humains pour bâtir leurs propres constructions.

Pour ne pas perdre de temps et rester sur la bonne voie, les PJ doivent désigner un guide parmi eux. Le joueur concerné doit faire un test d'**Observation** moyen (2d) pour parvenir à rester sur la bonne voie. Plus le succès sera important, plus le groupe atteindra rapidement sa destination. Consultez la Table 2 en page suivante pour connaître le résultat du test.

ACTE UN : HEIDECK

Cette petite bourgade a été construite sur l'emplacement d'un ancien comptoir commercial nain, et une partie des bâtiments qui la composent remontent à une époque antérieure à la guerre contre les elfes. Lorsque les personnages arrivent à Heideck, lisez aux joueurs le texte suivant.

Heideck ressemble à une bourgade humaine typique. Leurs logements exigus sont disposés dans le plus grand désordre autour d'une petite place centrale. A vos yeux de nains, ces bâtiments semblent fragiles et précaires, et certains d'entre eux vous semblent même sur le point de céder à leur propre poids. Les habitants semblent avoir pour seule préoccupation de s'entasser dans la taverne pour y dépenser les quelques sous de cuivre gagnés sur le marché.

Vous remarquez cependant que certains bâtiments reposent sur d'imposants blocs de pierre habilement taillés. En particulier, un grand sanctuaire dédié à Sigmar, fondateur de l'Empire et ami du Peuple nain, dispose de solides fondations parfaitement alignées. En vous approchant, vous distinguez les traces érodées de runes naines, vous éclairant sur les origines anciennes de ce robuste édifice...

A L'AUBERGE DE L'ORQUE DÉCAPITÉ

L'auberge locale se nomme l'Orque Décapité, et les personnages ne pourront avoir qu'un regard approbateur pour le crâne d'orque vermoulu qui est fiché sur un pic au-dessus de l'entrée. De la nourriture peut y être achetée pour la faible somme de deux sous de cuivre, et pour une pièce de plus

Table 2 : Suivre l'Ancienne Voie, en direction de Heideck (test d'Observation moyen) : Table des résultats

✘	<p>« Suivre l'Ancienne Voie n'est pas facile et vous empruntez de mauvaises voies à plusieurs reprises... Lorsque vous finissez par atteindre la ville de Heideck, vous êtes rompus et irrités du fait des différents demi-tours et bifurcations que vous avez effectués. »</p> <p>Chaque personnage encaisse 1 point de fatigue, et la tension de groupe augmente de 1.</p> <p>Sur la jauge de progression, avancez de deux segments le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et reculez celui des éclaireurs orques de deux segments.</p>
⚡	<p>« Bien qu'il ne soit pas aisé de suivre l'Ancienne Voie, vous cheminez rapidement et finissez par atteindre la ville de Heideck. »</p> <p>Sur la jauge de progression, avancez d'un segment le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et reculez d'un segment celui des éclaireurs orques.</p>
⚡⚡	<p>« Grâce aux talents de votre guide, vous voyagez d'un bon train et sans encombres jusqu'à la ville de Heideck. »</p> <p>Sur la jauge de progression, reculez d'un segment le marqueur des éclaireurs orques.</p>
⚡⚡	<p>« Vous tombez au cours voyage sur une petite piscine d'eau entourée d'une herbe verdoyante. Ce lieu paisible vous permet de prendre un petit repos bien mérité. »</p> <p>Chaque personnage récupère 1 point de fatigue, et la tension de groupe diminue de 1.</p> <p>Sur la jauge de progression, avancez de deux segments le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et reculez celui des éclaireurs orques de deux segments.</p>
☠	<p>« S'orienter sur la Vieille Route n'est pas facile, et vous hésitez à plusieurs reprises sur le chemin à emprunter. Certains d'entre vous finissent pas s'agacer, et bien que vous soyez tous d'accord sur le fait que vous perdez du temps, quelques remarques désobligeantes sont échangées à propos des compétences de votre guide. »</p> <p>Chaque personnage encaisse 1 point de fatigue et 1 point de stress, et la tension de groupe augmente de 1.</p> <p>Sur la jauge de progression, avancez d'un segment le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et reculez d'un segment celui des éclaireurs orques.</p>

l'auberge offre des pintes de «bouillie d'orque», une bière forte et très épaisse que le personnel vante comme étant «digne d'une boisson naine», même si elle souffre en réalité difficilement la comparaison avec les bières brassées à Karak Azgaraz.

Les discussions dans la taverne tournent autour de la politique locale. Apparemment, un dirigeant vient de mourir; et les notables des environs se sont engagés dans différentes manœuvres pour reprendre sa succession. A intervalles réguliers, des hommes ivres s'invectivent à grands renforts de cris plus ou moins repris par l'ensemble de la salle, tels que «Vive lès Lietdorfs!», «Les Alptrausms sont des voleurs!», «Le mieux serait une coalition!», «Au trou tous ces notables et bourgeois!».

Si les joueurs désirent échanger avec la population locale, il ne sera pas difficile pour leurs personnages d'entamer une conversation. Si la discussion porte sur Belkrum et ses compagnons, un couple d'agriculteurs confirmera qu'un groupe de nains a été aperçu sur la route en direction de la Passe du Feu Noir environ six semaines plus tôt.

Si les PJ posent des questions sur les vieux blocs de pierre utilisés pour la construction de certains bâtiments de Heideck, ils seront regardés avec surprise. Les habitants pensaient que tous les nains savaient que la bourgade avait été bâtie à proximité des ruines d'un ancien avant-poste nain, dont les blocs de pierre ont été réutilisés pour construire les bâtiments de la ville.

LE CHARLATAN

Farial Quatrefeuille est un jeune elfe sylvain pas comme les autres. Irréfléchi et irrespectueux, Farial fut exclu de sa communauté d'Athel Lauren avec interdiction d'y revenir avant deux décennies. Ses pairs espèrent qu'une dure vie à l'écart de la protection des siens l'aidera à tempérer son impétuosité naturelle et à devenir respectueux à l'égard de la communauté sylvestre au sein de laquelle il vit le jour.

Farial en est à sa huitième année d'errance, et jusqu'à présent il montre peu de signes d'un quelconque gain en maturité. En fait, il apprécie la vie rustique parmi les habitants de l'Empire, qui le

considèrent avec un mélange de méfiance et de crainte. Farial prend un malin plaisir à duper les villageois. Jouant de l'image qu'il inspire et profitant de sa verve naturelle, il laisse parfois entendre qu'il est un sorcier de renom, ou alors se plait à raconter des anecdotes sur ses prétendues rencontres avec les plus grandes personnalités du Vieux Monde.

Farial a non seulement convaincu les gens de Heideck qu'il est un prince elfe, mais aussi qu'il est vieux de plusieurs milliers d'années et qu'il commerçait avec les nains qui vivaient ici. Il en profite pour vendre quelques fausses cartes censées indiquer l'emplacement de trésors nains enfouis dans les ruines souterraines des anciens bâtiments nains.

Lorsque les PJ entrent dans l'auberge, Farial est attablé dans un coin de la salle. Vêtu de grandes robes blanches et bleues à la façon des Hauts-elfes d'Ulthuan, ses cheveux bruns sont cependant en pagaille et emmêlés, et il arbore un tatouage en forme de tourbillon vert sur une partie de son visage. Tout nain étudiant Farial remarquera sur un test d'**Observation** difficile (3d) que ses vêtements ne sont pas coupés dans un fin tissu Haut-elfe, mais sont assemblés à partir de pièces plus modestes largement plus courantes en Empire. Lisez ce qui suit à un joueur dont le personnage s'intéresserait à Farial.

L'elfe échange avec enthousiasme avec un petit groupe d'hommes à la mine patibulaire attablés avec lui. Il parle fort et lâche de fréquents éclats de rire, comme s'il était un peu ivre. Vous pensiez les elfes un peu pincés et orgueilleux, mais celui-ci semble différent et se comporte de manière agréablement conviviale. « Hé bien messieurs ! » s'exclame-il à l'attention de ses interlocuteurs. « Maintenant que nous avons fait connaissance et nous sommes rafraîchis, parlons affaires ! Souhaitez-vous me faire une offre ? » Il pose alors un rouleau de parchemin crasseux sur la table. L'homme assis en face de lui avance une dizaine de pistoles d'argent. L'elfe roule des yeux de manière théâtrale, faisant rire les autres hommes. Puis la négociation reprend plus sérieusement et à voix basse.

Si les PJ n'interviennent pas, ils pourront voir trois couronnes d'or changer de main. Toutefois, s'ils montrent de l'intérêt pour la discussion en cours, l'elfe les remarque et prend peur. Il replie prestement le parchemin et déclare : « Je n'apprécie guère cette compagnie, messieurs. Je vous souhaite le bonsoir. ». Il disparaît alors immédiatement dans sa chambre. S'il est abordé de quelque manière que

ce soit, il insiste pour ne pas être dérangé. Le personnel de l'auberge et ses clients, convaincus qu'il est un sorcier de renom, prendront son parti et les défendront contre d'éventuels étrangers l'importunant.

Si Farial vend sa fausse carte, il sera tellement satisfait de son marché qu'il ne remarquera pas les PJ. Dans tous les cas, une fois dans sa chambre, il s'y enferme, rassemble ses affaires, puis quitte l'auberge par la fenêtre au tout début de la nuit et prend la route en direction de Grenzstadt.

UN MYSTÉRIEUX ÉTRANGER

L'homme qui a acheté la carte est grand et musclé, dans le milieu de la trentaine, avec une épaisse moustache noire, le nez cassé et de nombreuses dents manquantes. Après un certain temps passé à sa table à étudier la carte en fronçant les sourcils, il apercevra les personnages et s'approchera aussitôt d'eux. Il leur demandera s'ils accepteraient de bien vouloir l'accompagner dans sa chambre.

Si Farial a regagné sa chambre avant de procéder à la vente, l'homme et lui se retrouveront dans sa chambre plus tard dans la soirée. Il entrera en possession de la carte à cette occasion, puis viendra ensuite aborder les nains comme indiqué ci-dessus.

L'homme se présente sous le nom de Rudi Zalt, et explique qu'il vient d'acheter une carte des ruines naines sur lesquelles est bâtie la ville. Cependant, les informations qu'il recherche semblent écrites en Khazalide. Il demande aux personnages s'ils accepteraient de lui traduire ce document en échange de 20 pistoles d'argent.

S'ils acceptent, Rudi leur montre la carte. Il ne faudra pas longtemps aux personnages pour s'apercevoir que les runes qui y sont inscrites sont grossièrement tracées et n'ont aucun sens. Sur un test d'**Intuition** moyen (2d) réussit, un personnage pourra remarquer que le vélin est neuf et a été simplement tâché à la bière pour lui donner un aspect ancien.

En apprenant cela, Rudi entrera dans une violente colère contre cet « escroc aux oreilles pointues ». Il ira tambouriner longuement à la porte de la chambre de Farial avant de s'apercevoir que l'elfe a disparu. Rudi refusera de payer les PJ, mais s'il est menacé ou si on négocie avec lui, il acceptera de donner une partie de la somme prévue.

UNE BOISSON UN PEU FORTE

Après s'être calmé Rudi, s'excusera et proposera de payer une tournée pour se faire pardonner. Il se

dirige vers le bar et revient avec deux pichets de bouillie d'orque. Un test d'**Observation** moyen (2d) permettra cependant de remarquer qu'il a échangé quelques mots avec un homme doté d'un bonnet de feutre rouge accoudé au bar, et que ce dernier a alors subrepticement versé quelque chose dans l'un des deux pichets. Rudi a en effet fait ajouter un sédatif aux bières. Les personnages qui consomment de la bière devront réussir un test de **Résistance** moyen (2d) ou souffrir de l'état « Grisé » jusqu'au lendemain matin. Rudi ira ensuite se coucher, tout comme la plupart des autres clients de l'auberge.

Si on demande à Rudi pourquoi il souhaite entrer en possession d'une carte des ruines naines, il expliquera qu'il est un historien qui cherche à retracer les origines de la ville de Heideck. Cette explication a de quoi surprendre au vu de son apparence, mais Rudi est un menteur confirmé et il faudra réussir un test d'**Intuition** difficile (3d) pour comprendre qu'il cache quelque chose. En réalité, Rudi et l'homme au bonnet de feutre rouge sont des brigands à la recherche d'un moyen de piller les ruines naines. Si le personnage de Gunnar est joué, n'oubliez pas qu'il dispose de la spécialisation *Discerner les mensonges* et dispose donc d'un dé de fortune supplémentaire pour son jet d'**Intuition**.

UNE OMBRE DU PASSÉ

On peut obtenir une chambre dans l'auberge pour la somme de deux pistoles d'argent la nuit. Cette nuit-là Morrslieb, la Lune du Chaos, est haute dans la nuit et baigne les rues d'Heideck d'une étrange lumière verte.

Une fois les personnages endormis, lisez le texte qui suit au joueur de Thord ou de n'importe quel autre personnage qui serait de garde.

La nuit est calme et tranquille, lorsqu'une plainte profonde vient l'interrompre. La fenêtre de la chambre donne sur des ruines naines, à la lisière desquelles il t'a semblé apercevoir un mouvement furtif. En plissant les yeux, tu distingues un nain trébuchant entre les pierres. A ton étonnement, tu t'aperçois que sa silhouette pâle et translucide brille sous la lumière de Morrslieb...

Il se tourne soudainement dans la direction de l'auberge et lève ses yeux pour te fixer d'un regard triste. Ses lèvres remuent à peine, mais en dépit de la distance qui vous sépare, tu distingues clairement le murmure d'une voix sèche. « Ma famille, mon frère, nous sommes profanés, déshonorés par des pillards. Aide-nous je t'en prie, aide-nous... » Puis l'ombre disparaît aussi soudainement qu'elle était apparue...

Si les PJ s'intéressent à cette apparition, ils pourront apercevoir à l'endroit où se tenait le fantôme l'ombre béante d'une grande dalle rectangulaire fraîchement arrachée du sol. Une série de marches vermoulues s'y enfoncent dans les profondeurs ténébreuses des antiques ruines naines...

L'ACTE UN SE TERMINE QUAND :

- ❖ Les PJ sont témoins de l'appel du fantôme nain.

A la fin de l'Acte Un, n'oubliez pas d'introduire une phase de ralliement (cf. page 79 du *Guide du Joueur*).

ACTE DEUX : LE TOMBEAU

Sous les rues de Heideck court un réseau de galeries taillées dans la même roche que les murs des ruines naines. Cependant, les millénaires écoulés depuis que ces tunnels ont été creusés ont eu raison de leur robustesse. L'eau et les racines des arbres s'y sont désormais infiltrées, de sorte que dès les premières marches descendues les PJ devront patauger dans la boue pour explorer les ruines.

Les catacombes forment un vaste réseau souterrain, mais les bruits de coups sourds résonnant à travers les galeries et les reflets tremblotants d'une faible lumière guideront aisément les PJ jusqu'à une pièce où se déroule une scène choquante.

Cette pièce souterraine est un antique tombeau nain, percé de multiples alcôves où reposent des sarcophages de pierre ornés de splendides gisants représentant des nains en armure. Deux de ces sarcophages ont été abattus à coup de masse, ne formant plus qu'un amoncellement de pierres au milieu desquelles se distinguent quelques os brisés et de vieux bijoux rouillés que Rudi et plusieurs autres hommes s'empressent d'enfourner dans de grands sacs de toile.

Rudi et ses hommes sont des brigands en bout de course. Recherchés pour vol et pour meurtre, désespérés, ils ne sont plus à une exaction près. Sachant pertinemment que les nains ne leur pardonneront pas la profanation des sépultures de leurs ancêtres, ils tirent leurs armes dès qu'ils les aperçoivent, prêts à se battre pour leur vie autant que pour leur maigre butin.

UNE LEÇON DE COMBAT

Lorsque les PJ tombent sur Rudi et ses sbires, placez la carte de lieu Ruines effondrées. Positionnez les silhouettes cartonnées des brigands sur la carte, et celles des PJ à côté. Les deux groupes commencent le combat à courte portée l'un de l'autre, prêts à se battre.

Le combat devrait être bref, Rudi et ses hommes étant plus enclins à prendre la fuite qu'à se battre à la mort. Les statistiques de Rudi et de ses hommes sont fournies en Annexe de ce document. Le combat prendra fin si les PJ sont vaincus, ou lorsque Rudi et ses hommes s'enfuiront. Rudi prendra la fuite s'il perd plus de la moitié de ses points de blessure, ou dès que deux de ses hommes sont vaincus. Les hommes de Rudi s'enfuiront si Rudi ou l'Homme au Bonnet de Feutre Rouge sont vaincus, ou si au moins deux d'entre eux le sont.

Après le combat, incitez les PJ à retourner rapidement dans leur chambre de l'auberge afin de soigner leurs blessures et de récupérer leurs forces avant de reprendre le voyage le lendemain.

LA MALÉDICTION

Il se peut que les joueurs fassent le choix de ne pas prêter attention à l'appel à l'aide du fantôme nain ou, pire encore, profanent eux-mêmes les tombes après avoir vaincu les brigands. Dans l'un ou l'autre de ces cas, ou s'ils devaient manquer de respect à leurs ancêtres par une toute autre manière, ils seront victimes d'une puissante malédiction. Prenez la carte d'état Malchanceux et placez là à côté de la fiche de groupe. Tous les PJ victimes de la malédiction subiront les effets de cet état jusqu'à ce qu'ils fassent quelque chose de raisonnable pour les racheter aux yeux de leurs ancêtres.

En outre, les ancêtres préféreront fournir une aide à des nains plus méritants. Avancez le marqueur des patrouilleurs de Barnock de deux segments vers la droite sur la jauge de progression.

LE LENDEMAIN MATIN

Vous êtes tirés de votre sommeil tôt dans la matinée par les bruits de l'auberge. Après vos péripéties nocturnes, l'envie est forte de glisser quelques pistoles supplémentaires au personnel de l'auberge pour qu'ils vous laissent finir votre nuit en paix. Allez-vous immédiatement reprendre votre chemin malgré tout, ou bien profiter d'un repos supplémentaire bien mérité ?

Si les PJ décident de partir immédiatement, chacun d'eux subit un point de fatigue. S'ils préfèrent prendre le repos dont ils ont besoin, ils récupèrent au contraire de tous leurs points de fatigue. Cependant, faites alors avancer d'un segment vers la droite le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et déplacez de deux segments vers la gauche celui des éclaireurs orques.

DE NOUVEAU SUR L'ANCIENNE VOIE

L'Ancienne Voie file directement vers Grenzstadt et semble assez simple à suivre. Au fur et à mesure que vous vous rapprochez des Montagnes Noires, les traces de vie humaine se font plus rares et le terrain devient plus vallonné et broussailleux. De nombreux sentiers mal tracés s'écartent de l'Ancienne Voie et semblent offrir des raccourcis évitant de cheminer le long des crêtes des collines, permettant sans doute de gagner un temps non négligeable. Décidez-vous de suivre l'Ancienne Voie, ou bien préférez-vous essayer d'emprunter l'un de ces potentiels raccourcis ?

Si les PJ restent sur l'Ancienne Voie, ils ne subissent aucune fatigue ni aucun autre désagrément. Avancez cependant de deux segments le marqueur des patrouilleurs de Barnock sur la jauge de progression, et reculez de deux celui des éclaireurs orques.

Si les PJ choisissent de tenter de prendre un raccourci, ils doivent désigner l'un d'entre eux pour faire un test facile (1d) de **Connaissance de la Nature**. Consultez la Table 3 en page suivante pour connaître les résultats de ce test.

L'ACTE DEUX SE TERMINE QUAND :

- ❖ Les PJ atteignent Grenzstadt.

A la fin de l'Acte Deux, n'oubliez pas d'introduire une phase de ralliement (cf. page 79 du *Guide du Joueur*).

ACTE TROIS : GRENZSTADT

Grenzstadt est de plus grande taille que Heideck. Dernière ville humaine avant l'entrée de la Passe du Feu Noir, elle est entourée d'épais murs gardés par des soldats vêtus des uniformes jaunes et noirs des troupes réglementaires de la province d'Averland.

Table 3 : Un raccourci vers Grenzstadt (jet de Connaissance de la Nature moyen) : Table des résultats

✘	<p>« Cheminer à travers les collines et broussailles n'est franchement pas de tout repos, et c'est complètement éreintés que vous finissez par arriver à Grenzstadt. »</p> <p>Chaque personnage encaisse 1 fatigue, et la tension de groupe augmente de 1.</p> <p>Sur la jauge de progression, avancez de deux segments le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et reculez de deux celui des éclaireurs orques.</p>
⚡	<p>« Votre voyage se déroule bien, et vous arrivez à Grenzstadt en temps et en heure. »</p> <p>Sur la jauge de progression, avancez d'un segment le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et reculez de deux celui des éclaireurs orques.</p>
⚡⚡	<p>« Vous filez d'une traite en direction de Grenzstadt, tirant tout le bénéfice des raccourcis que vous avez judicieusement choisi d'emprunter. »</p> <p>Sur la jauge de progression, reculez d'un segment le marqueur des éclaireurs orques.</p>
☠	<p>« Malgré la facilité avec laquelle vous suivez les sentiers, le chemin prend rapidement une mauvaise tournure lorsque vous vous retrouvez à cheminer dans des sentiers boueux infestés de moucheron en colère. L'agacement s'empare du groupe, et l'humeur n'est pas franchement très bonne lorsque vous atteignez Grenzstadt. »</p> <p>Chaque personnage subit 1 fatigue, et la tension de groupe augmente de 1.</p> <p>Sur la jauge de progression, avancez d'un segment le marqueur des patrouilleurs de Barnock, et reculez d'un segment celui des éclaireurs orques.</p>

AU PIED DES MONTAGNES NOIRES

Le péage de la porte principale est orné de nombreuses inscriptions patriotiques vantant la défense que les braves soldats de Grenzstadt fournissent au reste de l'Empire en gardant ses portes à la Passe du Feu Noir. L'accès à la ville est d'une pistole d'argent par jambe.

Une fois passés les remparts, il devient vite évident que la ville est largement plus occupée que ce qu'elle laisse présager de l'extérieur. Sa localisation à mi-chemin de l'Empire et des forteresses naines des Montagnes Noires en fait un point d'échange commercial de taille non négligeable. Alors que les étals sont plutôt bon marché, les rues sont bordées de nombreuses boutiques spécialisées dans les produits de luxe tels que les fourrures, les pierres précieuses et autres métaux rares extraits des carrières naines.

La ville est également connue pour être l'emplacement supposé de la dernière nuit de Sigmar en Empire avant qu'il ne disparaisse dans la Passe du Feu Noir. Par conséquent, la ville est assaillie par toutes sortes de pèlerins et de fanatiques. De petites troupes de flagellants errent même dans les rues de la ville, se frappant à grands coups de fouets en hommage à ce lieu qu'ils considèrent comme sacré.

Le Temple de l'Eternel Guet

Un étrange bâtiment domine la place de la ville. Il est construit à partir de blocs de basalte noir et protégé par des murs aussi épais que les murailles de la ville. A son sommet s'élève à une haute flèche mince, frêle et incongrue par rapport aux puissants murs qui l'entourent. C'est le Temple de l'Eternel Guet, occupé par un ordre de prêtres Sigmarites qui tiennent une surveillance constante de l'entrée de la Passe du Feu Noir. Ses membres espèrent être les premiers à contempler le retour de Sigmar le jour où il reviendra des Montagnes du Feu Noir où il disparut il y a plus de 2500 ans.

Les nains de Grenzstadt

Une importante communauté naine est installée à Grenzstadt, blottie entre la place du marché et le mur d'enceinte sud. Près d'un habitant sur dix est un nain, mais la communauté naine semble d'une taille plus réduite du fait du grand nombre de visiteurs humains.

Les tavernes de Grenzstadt

La ville comporte un grand nombre d'auberges et de tavernes permettant d'accueillir l'afflux permanent de commerçants et de pèlerins. Elles empruntent pour la plupart leur nom à la légende Sigmarienne. On peut ainsi dormir ou se restaurer à « La divine massue », au « Sauvetage du Haut Roi Barbedefer » ou encore au « Dernier Repos ».

La plupart de ces établissements étant en permanence remplis de pèlerins, il y a rarement des chambres disponibles et la queue au bar viendrait à bout de la patience d'un nain. Cependant, on peut trouver dans le quartier nain une grande taverne disposant de places disponibles pour des frères nains. Construite il y a plus de 5 siècles dans un style nain typique (épais et bas de plafond), elle s'appelle Dawr Urbaz, ce qui en Khazalide signifie simplement « Même si ce lieu n'est construit que depuis peu de temps, il est parfait pour un nain et donc admirable ».

La grande salle du Dwar Urbaz accueille de longues et épaisses tables en chêne bordées de bancs tout aussi robustes. L'établissement propose un grand nombre de véritables bières naines, comme la Bière du Troll, la Cuvée Spéciale du Grand Thengel ou la Voix des Ancêtres. Le bar propose également des plats de kuri (de la viande de chèvre épicée). Les prix sont élevés, et les personnages devront dépenser plusieurs pistoles d'argent par tête - mais ce sera leur premier véritable repas nain depuis leur départ de Karak Azgaraz.

RUMEURS & INFORMATIONS

Les nains de Grenzstadt sont parfaitement représentatifs de leur communauté ; ils apprécieront de pouvoir échanger avec des membres de leur race autour d'une bonne boisson. Les personnages ne devraient donc avoir aucune difficulté à engager la conversation, et se verront bientôt pressés de raconter d'où ils viennent, d'expliquer le motif de leur voyage, et de transmettre les dernières nouvelles de Karak Azgaraz.

Aucune nouvelle n'est récemment parvenue des Royaumes nains des Montagnes du Bord du Monde. Cela serait notamment la conséquence d'une intense activité volcanique dans le sud de la chaîne. De grands nuages de cendres dériveraient dans le ciel, contraignant les pilotes de gyrocoptères à rester au sol tant que les éruptions n'auront pas cessées.

Les PJ pourront s'entretenir avec des nains ayant rencontré Belkrum lors de son arrêt à Grenzstadt avant d'emprunter la Passe du Feu Noir. Les nouvelles ne sont pas très rassurantes : Belkrum et ses compagnons auraient été attaqués par des brigands peu après Heideck, les forçant à quitter l'Ancienne Route et à s'épuiser dans des chemins mal tracés. Bien que fourbus et blessés, le groupe de nains n'en était pas moins déterminé à reprendre rapidement la route, et ils sont reparti dès le lendemain de leur arrivée à Grenzstadt. C'était il

y a cinq semaines environ, et depuis aucunes autres nouvelles d'eux n'est parvenu.

Si on les interroge à propos d'un elfe étrangement vêtu, les nains de Grenzstadt confirmeront avoir aperçu la veille un tel personnage aux abords de la place du marché. Il semblait apparemment en grande discussion avec un groupe de pèlerins, à propos d'une relique qu'il aurait à vendre...

UN VISAGE FAMILIER

Farial Quatrefeuille est en train de réaliser qu'il a commis une erreur en venant à Grenzstadt. Il y a de nombreux nains dans la ville, et n'importe lequel d'entre eux serait capable de démasquer ses supercheries. Cependant, l'une de ses fausses cartes est censée retracer le chemin de Sigmar à travers la Passe du Feu Noir, et Grenzstadt est le lieu idéal pour la revendre à prix d'or.

Farial espère rapidement se faire quelques couronnes d'or en vendant cette carte à un pèlerin, puis repartir aussitôt vers le centre de l'Empire afin de gagner un endroit « un peu moins nain ». Il a déjà rencontré plusieurs groupes intéressés et a organisé une vente aux enchères sur la place du marché.

Les personnages pourront aisément retrouver Farial sur la place après avoir échangé à son propos avec les nains au Dawr Urbaz. S'ils ne recherchent pas spécifiquement l'elfe, ils l'apercevront probablement par hasard après avoir réussi un test d'**Observation** facile (1d). S'ils se rapprochent de lui, lisez ce qui suit aux joueurs.

L'elfe est assis à une table dans un coin de la place, face à un petit groupe de curieux. Au vu des symboles Sigmarites qu'ils arborent, la plupart semblent clairement être des pèlerins. Quelques-uns portent même les traces de blessures auto-infligées, typiques des fanatiques connus sous le nom de flagellants.

« Longue et périlleuse fut la route que j'ai dû parcourir pour vous amener cette précieuse carte ! » s'exclame théâtralement Farial. « J'ai fait le dur choix de quitter mon propre peuple, de m'exiler, car jamais les Maîtres du Savoir n'auraient permis à un tel document de quitter les rayonnages de la Grande Bibliothèque de la Tour Blanche de Hoeth. Mais à moi, il m'a semblé juste et important que vous puissiez connaître la vérité sur votre Saint Fondateur. Oui, je le crois, le temps est venu que les derniers instants de Sigmar soient révélés ! ». Une acclamation éclate parmi les spectateurs. « Alors, qui souhaiterait me faire une offre ? » conclue Farial avec un sourire satisfait.

Si les personnages font connaître leur présence, Farial tente de garder son sang-froid. Si les PJ dénoncent ses escroqueries, Farial rejette leurs accusations et essaie de les retourner contre eux (« Ils s'en prennent à moi simplement parce qu'ils haïssent les elfes, moi qui vient de vous montrer tout le bien que je souhaite aux humains ! »).

A ce stade, les personnages devront choisir de faire un test de Charme, Rue ou Commandement en opposition à la Ruse de Farial de 5. Ajoutez un dé de fortune aux PJ s'ils peuvent apporter la preuve des escroqueries de Farial, par exemple en montrant la fausse carte qu'il a vendue à Rudi à Heideck. Si le test est un échec, les PJ seront pris à parti par la foule, qui escortera Farial en sécurité.

Si le test est un succès, la foule se tourne vers Farial en grondant au blasphème. Il sera violemment pris à parti par des fanatiques en colère. Dans la confusion, des pèlerins s'empareront de sa bourse pour s'en partager le contenu. Les PJ se verront offrir 6 pièces d'argent en remerciement pour avoir dénoncé la supercherie.

Si les PJ aident Farial à échapper à la colère de la foule, il leur en sera sincèrement reconnaissant. Toutefois, les pèlerins et les fanatiques ne seront pas aussi indulgents, et l'elfe aura tout intérêt à rapidement quitter la ville.

L'ACTE TROIS SE TERMINE QUAND :

- ❖ Les PJ se sont confrontés à Farial.
- ❖ Les PJ s'appêtent à quitter Grenzstadt pour la Passe du Feu Noir.

A la fin de l'Acte Trois, n'oubliez pas d'introduire une phase de ralliement (cf. page 79 du *Guide du Joueur*).

L'HEURE D'ARRÊTER ?

Si vous utilisez ce scénario pour une brève initiation à Warhammer ou au jeu de rôle, ou tout simplement si vous êtes pressés par le temps, vous trouverez peut être qu'il peut s'agir d'un bon moment pour mettre fin à l'aventure. Dans ce cas, considérez que Bardin Blatterzarn n'a pas fui à Karaz-a-Karak, mais qu'il est parvenu à sauver le bouclier de l'embuscade orque. Depuis, il se cache dans les Montagnes Noires en tentant d'éviter les bandes de gobelins et les Trolls errants.

Bardin pourrait finir par parvenir à s'échapper et atteindre Grenzstadt épuisé, trébuchant dans la grande salle du Dawr Urbaz le soir où les PJ s'apprêtaient à y passer la nuit. Il expliquera alors les événements qui l'ont conduit là. Le bouclier n'a pas été remis au Roi Kazador, mais la Passe est encore sous la surveillance des peaux-vertes... Voilà une mission toute trouvée pour une passionnante prochaine aventure !

EPISODE 2 : EMBUSCADE AU COL DU FEU NOIR

Grenzstadt est au pied de l'entrée de la Passe du Feu Noire. Celle-ci commence comme un chemin de montagne accidenté escaladant les Montagnes Noires. Toutefois, l'aspect de la route change rapidement en même temps que l'aspect des montagnes, de nombreuses saillies de roches noires et des jets de vapeurs chaudes témoignant de leur caractère volcanique. La route devient un passage étroit entre des falaises abruptes de roches volcaniques, justifiant son nom de Passe du Feu Noir.

ACTE UN : LE GUETTEUR

Datzda Shiznitt est un goblin chevauteur de loup qui sert d'yeux aux éclaireurs de Gnashrukk. Il garde le sommet d'une crête en direction de l'extrémité nord de la passe. Il a reçu l'ordre de ne pas attaquer, mais de venir avertir Gnashrukk si quelqu'un s'aventure dans la passe.

Comme vous approchez d'un virage entre les parois abruptes de la passe, vous entendez un long hurlement rauque suivi d'un cri aigu étouffé.

Un PJ réussissant un test facile (1d) de **Connaissance de la Nature** reconnaîtra le hurlement d'un loup.

Lorsque vous passez le virage, le chemin s'élève brusquement vers une butte éloignée. Au sommet de celle-ci se trouve un goblin perché sur un loup famélique. Le pelage noir de l'animal est parsemé de trouées galeuses et de petites blessures crouteuses mal cicatrisées. Son cavalier s'appuie sur une longue lance, tout en explorant soigneusement l'intérieur de son nez crochu avec un doigt sale.

À ce stade, Datzda est à longue distance des PJ. S'ils n'ont pas pris soin de préciser qu'ils approchaient discrètement, le goblin les remarquera et prendra la fuite, comme décrit ci-dessous.

Si les PJ ont fait une approche discrète après avoir entendu le cri du loup, chacun d'eux doit réaliser un test de **Furtivité** facile (1d). Cela les amènera à moyenne distance de Datzda. De là, ils pourront le cibler avec des armes à distance, ou tenter de se faufiler plus près. Dans ce dernier cas, il faudra réussir un test de **Furtivité** difficile (3d). Les PJ seront alors à courte portée du goblin. Toutefois, si l'un ou l'autre de ces jets est raté, ou si un tir le

cible sans le tuer, Datzda repère les nains et fuit alors immédiatement.

Le goblin vous fixe de ses petits yeux rouges et sa gueule se fend en un rictus affreux. Il crache une boule de mucus jaune dans votre direction avant de piquer sauvagement sa monture de la pointe de sa lance. Le loup pousse un long hurlement et s'élance le long de la crête, disparaissant de votre vue.

Si Datzda s'échappe, il alertera Gnashrukk. Si cela se produit, avancez le marqueur des orques de trois segments sur la droite de la jauge de progression.

Datzda ne parle pas Khazalide ni le Reikspeil et ne peut donc pas être interrogé. Il ne possède aucun objet de valeur en-dehors de sa lance, une chemise de mailles en lambeaux et des morceaux de viande séchée d'origine douteuse.

L'ACTE UN SE TERMINE QUAND :

- ❖ Datzda s'échappe et alerte Gnashrukk.
- ❖ Les PJ maîtrisent Datzda.

A la fin de l'Acte Un, n'oubliez pas d'introduire une phase de ralliement.

ACTE DEUX : L'EMBUSCADE

Gnashrukk est un orque grand et massif. Il est accompagné par trois guerriers orques brutaux, et d'un contingent de gobelins du clan des Nez Cassés (Datzda le chevauteur et quatre archers gobelins).

Cependant, des tensions entre les orques et les gobelins sont latentes, et si la progression des nains a été lente, les orques pourraient bien être tentés de combler leur ennui (et leur estomac) au détriment des gobelins.

LE CAIRN

Une demi-heure de marche après leur rencontre avec le chevauteur de loup, le chemin s'élargit et s'aplanit, permettant aux PJ de marcher de front. Au-devant d'eux se tient un macabre spectacle.

Au milieu du chemin où vous vous tenez, un cairn a été construit à partir de morceaux de basalte et d'éclats d'obsidienne. Trois longues lances dépassent des roches empilées. Au bout de chacune d'elle est fichée une tête de nain. Leurs yeux ont été dévorés par les charognards, et les tresses de leur longue barbe flottent doucement dans la brise.

Si les nains s'approchent pour les examiner, ils identifieront les têtes comme étant celles de Belkrum et de deux de ses trois compagnons de voyage. C'est ce moment que Gnashrukk choisira pour lancer l'attaque contre les PJ.

L'EMBUSCADE

Le déroulement de l'embuscade dépend de la position du marqueur des orques sur la jauge de progression.

- ❖ S'il a atteint le premier segment déclencheur à n'importe quel moment du scénario, une bagarre a éclaté entre les peaux-vertes. Retirez un archer goblin, et considérez qu'un guerrier orque et un archer goblin sont légèrement blessés.
- ❖ Si le marqueur est positionné sur le sixième segment ou plus, les orques sont en état d'alerte.
- ❖ Si le marqueur est positionné sur le cinquième segment ou moins, les orques sont pris au dépourvu.

Si les orques sont en état d'alerte :

Ils apercevront les PJ dès que ceux-ci approcheront, permettant à Gnashrukk de positionner ses troupes.

Deux archers gobelins seront perchés en hauteur, sur la gauche des personnages. Ils se cachent derrière des tas de pierres assemblés à la hâte. De ce fait, tout tir dans leur direction subir un dé d'infortune.

Sur un grand rebord sur le côté droit se trouveront Gnashrukk et le reste de ses troupes (les guerriers orques et les gobelins restants, y compris Datzda et son loup s'ils ont survécu). Des amas de roches ont également été érigés et les gobelins tireront d'ici, bénéficiant de la même protection précédemment décrite. Si Datzda est en vie il tirera avec une arbalète volée sur le cadavre d'un nain.

Les deux positions sont à longue portée l'une de l'autre ainsi que du cairn. En raison de leur position élevée, les gobelins sont considérés comme à courte distance des PJ lorsqu'ils utilisent leurs armes à distance. La portée réelle est par contre utilisée si les PJ tirent ou se déplacent vers eux.

Si les orques sont pris au dépourvu :

Il n'y aura pas d'archers sur le côté gauche de la route. Toute la troupe de Gnashrukk sera cachée sur le rebord droit. Lisez ce qui suit lorsque les personnages s'approchent du cairn.

Alors que vous vous approchez du cairn, un beuglement rauque retentit des rebords rocheux au-dessus de vous. En levant les yeux, vous apercevez un orque regardant dans votre direction par-dessus un amas de rochers. De derrière lui répondent des rugissements guerriers et le son métallique de plaques d'armures qui s'entrechoquent.

Non seulement les PJ ont l'avantage de ne pas être pris entre deux groupes d'adversaires, mais ils peuvent dégainer leurs armes et réaliser une manœuvre gratuite avant que les peaux-vertes ne soient prêts au combat.

LE DÉFI

Comme tout chef orque, Gnashrukk affirme son autorité par la peur et l'intimidation. Cela implique qu'il fasse régulièrement démonstration de sa force. Ainsi, il défiera probablement un personnage joueur en combat singulier pour prouver sa valeur et maintenir le respect de ses sous-fifres.

Gnashrukk lance le défi dans l'un de ces cas :

- ❖ Dans les premiers rounds de l'affrontement, si celui-ci est à l'avantage des peaux-vertes et qu'un ou plusieurs PJ ont été blessés par des flèches.
- ❖ Si les PJ ont pris l'initiative et engagent les peaux-vertes alors que ceux-ci ne sont pas prêts.

Lisez ce qui suit si l'une ou l'autre de ces conditions est réunie et que Gnashrukk est toujours en vie.

Des rangs orques provient soudain un rugissement guttural. Les peaux-vertes se taisent et un énorme orque se fraie un chemin dans votre direction. Il porte une lourde armure de fer mouchetée par la rouille, mais néanmoins solide. Le peu de sa chair que vous pouvez apercevoir est couverte de cicatrices. Il vous fixe de ses petits yeux rouges encadrés par les bords de son casque à cornes. Il rugit de nouveau et frappe son plastron avec la large lame de son hachoir avant de pointer Thord de son ongle crasseux.

« Hoi ! Toi l'nabo razé ! Vien t'fêr krabouillé s'ta pa la trouille ! » Les autres peaux-vertes baissent leurs armes et émettent une cacophonie de beuglements. « Gnash ! Rukk ! Gnash ! Rukk ! Gnash ! Rukk ! WAAAAGH ! »

De toute évidence, un défi en combat singulier vous a été livré.

Si Thord ne fait pas partir du groupe pour une raison ou une autre, Gnashrukk défiera le PJ ayant l'air le plus dangereux.

Si les PJ ne relèvent pas le défi, les peaux-vertes attaqueront massivement, tandis que Gnashrukk se moquera de leur lâcheté (« Nabo trouillard ! Vé t'krabouiller kan même ! »).

Si le défi est accepté, les orques se comporteront honorablement et se tiendront éloignés à moyenne portée jusqu'à ce que le combat soit terminé. Les gobelins ne seront pas aussi honnêtes et profiteront de l'occasion pour se faufiler à une position plus avantageuse où ils se tiendront prêt à décocher leurs flèches. Gnashrukk se battra contre son adversaire jusqu'à ce que l'un d'eux soit tué ou handicapé.

Si Gnashrukk est vaincu en combat singulier, les peaux-vertes perdront leur sang-froid et passeront à l'attaque, tandis que les gobelins chercheront à prendre la fuite après avoir décoché une flèche ou deux.

Si Gnashrukk remporte le défi, il décochera quelques coups de pieds dans le corps de son adversaire en poussant un beuglement victorieux (« Sé ki l'pu balèz ? Gnash ! Rukk ! Gnash ! Rukk ! »). Puis il lancera ses troupes contre le reste des PJ.

LE LOUP

Si Datzda a survécu à sa précédente rencontre avec les PJ, son loup sera attaché à un rocher plus haut sur le chemin, hors de vue du cairn. La bête est à moitié folle de rage et de faim, et attaquera quiconque l'engagerait. Cependant, il ne peut pas se déplacer et les PJ pourront le contourner sans difficulté.

Si la corde qui le retient attaché est coupée, le loup s'enfuira dans les montagnes. Ce geste de pitié s'avère profitable pour les PJ, car il finira par croiser les patrouilleurs de Barnock qui le prendront en chasse, leur faisant perdre un peu de temps. Reculez d'un segment le marqueur des nains sur la jauge de progression.

L'ACTE DEUX SE TERMINE QUAND :

- ❖ Les peaux-vertes sont vaincus.
- ❖ Les PJ parviennent à s'échapper de l'embuscade.

A la fin de l'Acte Deux, n'oubliez pas d'introduire une phase de ralliement.

ACTE TROIS : LA TRISTE FIN DE BELKRUM

Quelques dizaines de mètres après le cairn les personnages tomberont sur un autre triste spectacle.

Des signes indiquent qu'une lutte s'est déroulée ici : traces de sang, des flèches brisées sur le sol, et les reste de deux gobelins dévorés par les charognards... Les corps décapités de Belkrum Thundrik et de deux de ses compagnons sont également présents, mais les corps ont été réduits en charpie et sont à peine identifiables. Gunnar et Thord reconnaitrons cependant un anneau de cuivre qui appartenait à Belkrum et qui est encore passé au doigt brisé de l'un des corps...

Il est désormais certain que Belkrum et ses compagnons ont connu une fin violente. L'engagement pris auprès du Maître des Traditions de Karak-Azgaraz et le devoir de mémoire envers leurs frères nains devraient pousser les personnages à vouloir honorer leur mission.

Si les PJ inspectent les alentours, ils pourront constater qu'il manque le corps du quatrième membre de l'expédition, Bardin Blatterzarn. Par ailleurs, aucune trace du bouclier runique qu'ils transportaient n'est visible. Toutefois, un test d'**Observation facile** (1d) permettra de repérer des traces partant vers le sud, le genre de traces que pourrait laisser un nain. Si au moins un bienfait est obtenu, les PJ seront en mesure de dire que ces traces sont celles d'un petit groupe de nains venus par le sud, puis repartis dans cette direction.

L'ACTE TROIS SE TERMINE QUAND :

- ❖ Les PJ découvrent les traces et partent en direction de Kazad Haz-Drazh-Kadrin.

A la fin de l'Acte Trois, n'oubliez pas d'introduire une phase de ralliement.

L'HEURE D'ARRÊTER ?

Si vous utilisez ce scénario pour une brève initiation à *Warhammer, le Jeu de Rôle Ftantastique* ou au jeu de rôle, ou tout simplement si vous êtes pressés par le temps, peut être trouverez-vous que l'aventure peut être arrêtée à la fin de l'Episode 2.

Dans ce cas il sera sans doute plus simple de considérer que Bargin n'a pas pris la fuite et a été tué par les peaux-vertes en même temps que ses compagnons. Les personnages trouveront alors le bouclier nain au milieu des corps de leurs frères. Ils pourront honorer la mémoire de Belkrum en le rapportant à Karak Azul, au terme d'un voyage sans encombre supplémentaire.

EPISODE 3 : KAZAD HAZ-DRAZH-KADRIN

En suivant les traces vers le sud sur plusieurs kilomètres, les personnages finiront par apercevoir une petite forteresse trapue. Il s'agit de Kazad Haz-Drazh-Kadrin, un avant-poste nain parfois occupé par les patrouilleurs du clan de Karaz-a-Karak. Lisez le texte qui suit aux joueurs.

Cela fait plusieurs heures que vous suivez les traces en direction du sud. Une empreinte de botte dans la boue ne laisse aucun doute sur le fait que vous suivez les traces d'un groupe de nains. Vous finissez par apercevoir un petit édifice massif, une fortification circulaire à peine haute d'une douzaine de mètres mais large d'une bonne cinquantaine. Un drapeau représentant le blason de Karaz-a-Karak flotte dans la brise, et un nain fait le guet sur le rempart, l'arbalète sur l'épaule. Il ne tarde pas à vous remarquer, et ses sourcils froncés laissent place à un large sourire « Hola jeunes nains ! » crie-t-il. « Où allez-vous comme ça ? »

GRUM SNORISSON

Grum est un des patrouilleurs de Barnock a qui a été confiée la charge de surveiller les abords de la forteresse. C'est un nain sympathique, mais il prend ses responsabilités au sérieux, et il ne laissera pas les personnages entrer tant qu'ils n'auront pas déclinés leurs noms, ceux de leurs parents, de leurs grands-parents, et la forteresse dont ils sont originaires. Si les personnages ne coopèrent pas, il leur se renfrognera et leur dira qu'ils feraient mieux d'apprendre les bonnes manières avant de s'adresser à des nains du Royaume Eternel. Sur un test d'**Intuition** facile (1d), les personnages comprendront qu'il y a là une forme de mépris, les nains des Montagnes du Bord du Monde habitant des forteresses datant de l'Âge d'Or des nains, alors qu'eux proviennent de citadelles construites depuis quelques siècles seulement.

Cependant, Grum n'est pas susceptible ni rancunier (chose rare pour un nain) et même si les personnages suscitent sa colère, il se détendra et leur pardonnera dès qu'ils feront mention de leur affrontement avec des orques, du fait que leurs compagnons ont été tués, qu'ils sont blessés ou qu'ils sont à la recherche d'un bouclier runique.

Une fois Grum convaincu de l'honorabilité des personnages, il disparaît quelques minutes puis fait

glisser une porte en pierre fixée au-pied de la forteresse afin de permettre au groupe d'y pénétrer.

La forteresse semble étroite mais confortable. Un couloir circulaire est éclairé par une série de grandes torches flamboyantes. Le couloir est percé de plusieurs solides portes en bois et un escalier en colimaçon mène à une ouverture dans le plafond. Une autre bannière de Karaz-a-Karak est accrochée au mur, dont les broderies d'or et d'argent chatoient à la lumière du feu. Dans l'entrée du couloir se trouve une table de pierre autour de laquelle siègent quatre nains musclés et dont la peau burinée porte les traces de nombreuses cicatrices. Ils vous dévisagent d'un air suspicieux avant de vous faire un signe de la main puis de reprendre leur débat passionné sur les lacunes de la tactique employée lors de la bataille de la Porte de l'Est, et comment les nains de l'époque auraient dû écouter leurs aînés. Grum ferme la lourde porte d'entrée derrière vous avant de s'avancer vers une porte en bois plus éloignée dans le couloir. « Suivez-moi s'il vous plaît ».

L'AUDIENCE

Grum donnera peu d'informations aux personnages. Il les conduira simplement jusqu'à une chambre petite mais confortable, où il les invitera à se débarrasser de leurs paquetages. Il ne répondra à aucune question, leur promettant que leur Seigneur leur accordera une audience d'ici quelques minutes.

Une fois les personnages débarrassés de leurs affaires de voyage, Grum les conduira à travers le couloir jusqu'à une épaisse porte en chêne. Il y annoncera l'arrivée des personnages : « Seigneur, ce sont les nains gris qui viennent de se présenter aux portes de la forteresse. » Une voix rauque et profonde se fera entendre de l'intérieur : « Fais-les entrer, Grum. »

Vous pénétrez dans une salle d'audience, dominée par un trône juché sur une estrade. Les deux nains qui se tiennent debout de chaque côté du trône portent négligemment de grandes haches à deux mains, mais leur regard vous indique clairement qu'ils seraient capable de vous fendre le crâne en un clin d'œil s'il le fallait. Le nain qui se tient sur le trône est imposant. Sa barbe est ample et généreuse, se

déversant de sa poitrine pour s'écouler jusqu'à ses genoux. Il vous regarde sévèrement sous ses épais sourcils et s'adresse à vous dans un Khazalide profond et sonore.

«Je suis Barnock Duran, nain de Karaz-a-Karak et loyal sujet du Royaume Eternel. Je vous souhaite la bienvenue, mais avant de vous laisser vous reposer, j'ai besoin de vous entendre, car notre peuple vit une sombre époque à laquelle même ses amis lui cachent des choses. »

Dans la salle, nulle trace du bouclier runique.

CE QUE BARNOCK SOUPÇONNE

Barnock est un nain rusé, qui a déjà compris que certaines choses se tramaient à propos du bouclier runique et que cela pourrait bien être en rapport avec les PJ. Son degré de compréhension de l'affaire dépend du niveau du marqueur des patrouilleurs sur la jauge de progression.

Barnock sait qu'un nain de Karak Azgaraz appelé Bardin est arrivé à Karaz-a-Karak il y a environ trois semaines. Bardin a indiqué que ses compagnons et lui ont été attaqués par des peaux-vertes dans le Col du Feu Noir, alors qu'ils étaient en voyage pour Karak Azul. Barnock a envoyé ses patrouilleurs sur les lieux de l'affrontement, où ils ont trouvés des corps de gobelins et ceux de trois nains, ainsi qu'un grand bouclier runique qui a été entreposé dans la salle d'armes de la forteresse.

Si le marqueur a atteint le cinquième segment :

Les soupçons de Barnock au sujet du bouclier runique ont été éveillés. Il devine qu'il ne s'agit pas d'un simple cadeau, car le bouclier est d'une qualité assez banale, et aucun nain des Montagnes Grises ne pourrait supposer qu'un tel ouvrage pourrait particulièrement intéresser ou aider les nains de Karak Azul. Pourquoi, alors, se demande Barnock, prendre tant de peine à vouloir le remettre au Roi Kazador ? Barnock est déterminé à conserver ce bouclier pour en savoir plus.

Les soupçons de Barnock auront une incidence sur son attitude envers les personnages. Tout test ou action qu'ils pourront faire pour essayer de le charmer, de l'intimider ou de le convaincre souffriront d'un dé d'infortune supplémentaire.

Si le marqueur a atteint le neuvième segment :

Un des patrouilleurs a découvert la cache amovible du bouclier, et les plans qu'elle contenait ont été remis à Barnock. Il n'a pas encore compris ce qu'ils représentent, hormis le fait évident qu'il s'agit d'une

forteresse naine. Il n'a aucune idée de ce qu'il va faire de cela, et s'inquiète même de savoir si cela n'impliquerait pas un futur acte de sabotage ou d'invasion contre les nains.

Barnock montrera une forte méfiance à l'égard des personnages, et tous les tests et actions pour essayer de le charmer, de l'intimider ou de le convaincre souffriront de trois dés d'infortune.

Lorsque vous interprétez Barnock, gardez à l'esprit que c'est un nain sérieux et important, digne de respect. Il s'attend à certaines formes d'impolitesse ou d'irrespect de la part de nains gris, aussi tâchera-t-il de retenir sa colère en cas de maladresse. Si les personnages se montrent diplomates et respectueux, Barnock sera même agréablement surpris et évoluera vers de bonnes dispositions à leur égard. Si les personnages se montrent irrespectueux, il interrompra l'audience et leur suggérera d'en profiter pour se calmer et d'apprendre les bonnes manières. Il les renverra dans leur chambre jusqu'à ce qu'ils décident de quitter la forteresse, ou bien de demander une nouvelle audience mais cette fois en se comportant de manière plus respectueuse. Quoiqu'il arrive, Barnock est un fidèle sujet du Haut Roi et il agira toujours dans le meilleur intérêt de Karaz-a-Karak, quelque soit la tournure que prendront les événements.

Dans tous les cas, Barnock se présentera et posera ses premières questions de la manière suivante :

Le nain sur le trône lève la main droite et prend la parole. « Bienvenue à Kazad Haz-Drazh-Kadrin », dit-il. « Mon gardien m'a dit que vous êtes des gens des Montagnes Grises. Permettez-moi de vous présenter la bienvenue au nom des nains du Royaume Eternel, Karaz Ankor. Je suis Barnock Duran, et à l'intérieur de ces murs je parle avec l'autorité qui m'a été confiée directement par le Haut Roi Thorgrim Porterancume, Roi de Karaz-a-Karak et Haut Roi de tous les nains. Avant de poursuivre notre conversation, je voudrais comprendre certaines choses. Qu'est-ce qui vous a amené à emprunter la Passe du Feu Noir ? »

SUIVRE LES NÉGOCIATIONS

Prenez la jauge de progression et placez-y un marqueur sur le premier segment. Ce marqueur représente la patience de Barnock.

- ❖ Avancez le jeton d'un segment si Barnock s'est rendu compte que le bouclier runique est de

médiocre qualité, ou de 3 segments s'il a découvert les plans qu'il dissimulait.

- ❖ Chaque fois qu'un des personnages manque de respect à Barnock ou à quelque chose d'important à ses yeux, faites avancer le marqueur d'un segment. Ayez un minimum d'indulgence envers les joueurs : Barnock reconnaîtra que les tensions sont fortes et que les personnages ont connu un dur voyage, aussi fera-t-il preuve d'un minimum de patience. Une pique du type « nous avons dû tuer les orques à la place de vos patrouilleurs » devrait être accueillies avec une sombre bonne humeur, mais une insulte telle que « j'emmerde le Haut Roi ! » devrait faire progresser le marqueur de 5 segments d'un coup.
- ❖ Refuser de répondre aux questions, fournir des réponses évasives ou bien jouer à des jeux sémantiques sera considéré comme une insulte mineure, et le marqueur sera avancé d'un segment.
- ❖ Chaque fois qu'un des personnages ment à Barnock, il doit faire un test de **Ruse** opposé à son Intelligence de 4. Le marqueur avance d'un segment pour chaque échec d'un tel jet.
- ❖ Si les personnages sont victimes d'une malédiction pour ne pas avoir défendu l'honneur de leurs ancêtres à Heideck, ils se sentent étrangement mal à l'aise. Avancez le marqueur d'un segment.
- ❖ Si les personnages tentent de flatter Barnock, expliquent clairement leurs actions et leurs raisons d'être là, fournissent volontairement des informations sans qu'elles leur soient demandées, soulignent leur engagement à défendre les intérêts nains, ou s'excusent pour d'éventuelles maladresses ou grossièretés, ils pourront faire un test de **Charme** opposé à la Volonté de Barnock de 4. Reculez d'un segment le marqueur en cas de succès, sauf s'ils insistent de manière visiblement exagérée ou sombrent dans une excessive flagornerie - Barnock apprécie les nains polis et loyaux, pas les manipulateurs. Dans ce cas, il ne répondra pas favorablement aux requêtes des personnages.
- ❖ Si les personnages peuvent prouver qu'ils ont tué des peaux-vertes, contré un elfe, ou défendu l'honneur d'ancêtres nains, reculez le marqueur d'un segment. Ils ne peuvent cependant en bénéficier qu'une seule fois.
- ❖ Si les personnages critiquent Barnock et ses patrouilleurs pour ne pas avoir enterré les corps profanés de Belkrum et de ses compagnons,

reculez d'un segment le marqueur. En vérité Barnock se sent honteux de ce manquement – mais ils avaient d'autres priorités à ce moment-là.

LES QUESTIONS DE BARNOCK

La première série de questions de Barnock visera à comprendre ce que font les personnages dans les Montagnes Noires et s'ils savent quelque chose à propos du bouclier runique.

- ❖ Pourquoi avez-vous emprunté la Passe du Feu Noir ?
- ❖ Où allez-vous ?
- ❖ Pourquoi allez-vous là-bas ?
- ❖ Y a-t-il quelque chose dans votre voyage qui pourrait intéresser ou concerner le Haut Roi et ses sujets ?
- ❖ Y a-t-il quelque chose que nous pouvons faire pour vous ?

Rappelez-vous que Barnock sera impressionné si les personnages répondent clairement et sans rechigner à ses questions.

Si les personnages déclarent voyager en direction de Karak Azul mais n'indiquent pas que leur mission est d'offrir un bouclier runique au Roi Kazador, Barnock posera une série de questions supplémentaires :

- ❖ Connaissez-vous un nain du nom de Bardin Blatterzam ?
- ❖ Nous avons découvert les cadavres d'un petit groupe de nains dans la Passe, un peu plus au nord. Connaissez-vous quoi que ce soit à leur sujet ?
- ❖ Nous y avons trouvé un bouclier runique, visiblement un artisanat local. Savez-vous quoi que ce soit à ce sujet ?

Feindre l'ignorance :

Si les personnages affirment qu'ils ne savent rien à propos de Bardin ou du bouclier, Barnock mettra fin à l'audience jusqu'à ce qu'il découvre l'existence des plans cachés.

S'il connaît l'existence de ces plans et que son marqueur de patience est sur le segment cinq ou moins, il se détend et dit qu'il n'a pas d'autres questions pour le moment. Il invitera les personnages à se joindre à lui et ses hommes pour un bon repas du soir, avant de passer une bonne nuit de repos pour pouvoir reprendre leur route le lendemain dans la matinée.

Si Barnock connaît l'existence des plans et que son marqueur de patience est sur le sixième segment ou plus, lisez ce qui suit :

Le front de Barnock se creuse de nombreux sillons en une sévère grimace. Il sort de sa poche un parchemin qu'il déplie devant vous, vous révélant ce qui semble être les plans d'une forteresse naine. « Peut-être qu'il serait temps d'arrêter de me mentir et de m'expliquer la signification de ceci » gronde-t-il, l'air menaçant.

S'ils les personnages révèlent alors la nature de leur mission, reportez-vous à la section « Les plans secrets » ci-dessous.

S'ils continuent d'être évasifs ou de nier la connaissance de ces plans, Barnock leur tiendra le discours suivant avant de les faire raccompagner par des gardes jusqu'à l'extérieur de la forteresse :

« Faites comme bon vous semble, mais ne pensez pas tromper qui que ce soit. Et sachez bien ceci : nous ne lèverons pas la main contre des membres de notre peuple, mais si jamais votre tentative de contrebande avec ces plans se révélait néfaste pour l'une ou l'autre des Cités du Royaume Eternel, alors le nom de Karak Azgaraz sera inscrit dans les pages du Grand Livre des Rancunes par le Haut Roi lui-même afin que le peuple nain n'oublie pas de vous faire payer votre félonie. »

Admettre l'existence d'une mission :

Si les personnages admettent qu'ils sont à la recherche du bouclier, Barnock lors posera une nouvelle série de questions :

- ❖ Pourquoi avoir forgé ce bouclier runique ?
- ❖ Pourquoi êtes-vous si peu nombreux pour un voyage si périlleux ?
- ❖ Ce bouclier a-t-il d'autres particularités ?

Et s'il ne connaît pas l'existence des plans, mais est surpris de la piètre qualité du bouclier :

« Veuillez me pardonner de dénigrer le travail de vos forgerons, mais en quoi un bouclier certes runique mais de médiocre qualité est-il censé fournir une aide inestimable aux nains de Karak Azul ? »

Et s'il est courant de l'existence des plans secrets :

« Nous avons trouvé des plans dissimulés dans le bouclier. Que représentent-ils ? »

Si les personnages admettent connaître l'existence de ces plans, reportez-vous à la section « Les plans secrets ».

Sinon, ils seront escortés en-dehors de la forteresse après avoir reçu un avertissement similaire à celui présenté ci-dessus.

LA FIN DE L'AUDIENCE

Si Barnock ne connaît pas l'existence de la carte, son attitude envers les personnages dépendra de son sentiment à leur rencontre après qu'ils aient répondu à ses questions.

- ❖ **Si le marqueur de patience n'a pas atteint le cinquième segment :** les personnages ont su s'attirer la confiance de Barnock. Il leur annonce que le bouclier runique leur sera remis le lendemain matin, après qu'ils aient pu partager un bon repas et quelques pintes avec eux. Barnock tiendra parole, sauf si les PJ éveillent ses soupçons dans la soirée.
- ❖ **Si le marqueur a atteint le cinquième segment :** Barnock est encore suspicieux. Il demandera à ses patrouilleurs d'emmener le bouclier à Karaz-a-Karak afin qu'il puisse y être examiné par leurs forgerons avant d'être emmené à Karak Azul.
- ❖ **Si le marqueur a atteint le neuvième segment, à n'importe quel moment de l'entretien :** Barnock se lève et crie sur les PJ :

« Assez de mensonges et d'insultes ! Je n'ai jamais eu à traiter avec des nains aussi méprisables ! Honte à vous ! Sachez ceci : si jamais quoique ce soit en rapport avec ce bouclier devait menacer le Royaume Eternel, de quelque façon que ce soit, le nom de votre cité de félons sera inscrit avec le sang du Haut Roi lui-même dans la Grand Livre des Rancunes ! »

Les personnages seront ensuite escortés en-dehors de la forteresse.

LES PLANS SECRETS

Si les personnages admettent rechercher les plans secrets, Barnock leur posera quelques questions supplémentaires :

- ❖ A quoi correspondent ces plans ?
- ❖ Que comptez-vous faire avec ?

Si les personnages fournissent des explications satisfaisantes, la réaction de Barnock dépendra de son sentiment à leur propos. Si son marqueur de patience est à une position avancée, il jettera les personnages en-dehors de la forteresse comme décrit ci-dessus.

Si les personnages fournissent une réponse sincère et cohérente, et que le marqueur de patience de

Barnock n'a pas encore atteint le cinquième segment, il leur tiendra le discours suivant :

« Bien que j'admire votre dévouement à venir en aide à votre famille assiégée de Karak Azul, je suis attristé que vous ayez omis de considérer les prérogatives de Karaz-a-Karak dans votre mission. Comme vous devriez le savoir, c'est au Haut Roi qu'il revient de décider de la meilleure manière de venger les torts causés à notre peuple, qu'ils l'aient été aux nains de Karak Azul ou non. Cependant, mes patrouilleurs ont découverts un bouclier runique et non des plans, n'est-ce pas ? Je suis prêt à vous reprendre votre route avec ce bouclier et ses plans, à conditions qu'aucun mot à propos de cette discussion ne passe jamais vos lèvres, et que vous assumiez pleinement les conséquences de vos actes. Le jurez-vous ? »

Si les personnages acceptent, Barnock leur offrira un bon accueil pour la soirée et leur fournira de la nourriture avant de les laisser reprendre la route le lendemain matin.

Toutefois, si le marqueur de patience a atteint ou dépassé le cinquième segment de la jauge, Barnock ne sera pas aussi conciliant :

« Vous les nains gris, êtes-vous à ce point ignorant des traditions que vous ne réalisez même pas que le droit de décider de la meilleure façon de payer les dettes du peuple nain ne relèvent pas de l'autorité du Roi de Karak Azul, mais de celle de votre Haut Roi, Thorgrim Porterancune ? S'il existe des tunnels secrets permettant d'accéder à d'anciennes cités nains, il doit en être le premier informé. Poursuivez votre route jusqu'à Karak Azul, et informez le Roi Kazador qu'une fois que le Haut Roi aura examiné ces plans, il décidera de la meilleure façon de reprendre le Rocher Noir et de se débarrasser des satanés peaux-vertes qui l'occupent depuis trop longtemps ! »

DÉBOUCHÉS

En-dehors des situations présentées ci-dessus, d'autres débouchés sont envisageables.

TROUVER UN COMPROMIS

La question des plans secrets peut être réglée d'une manière simple et parfaitement satisfaisante pour les personnages comme pour Barnock. Il s'agit tout simplement de réaliser une copie des plans. Ainsi, les patrouilleurs de Barnock pourront les présenter eux-mêmes au Haut Roi comme ils le doivent tandis que les personnages pourront de leur côté les

transmettre au Roi Kazador et défendre l'honneur de leur cité.

Si cette solution est proposée, Barnock l'adoptera immédiatement, même s'il était en colère contre les personnages. Il cherche à défendre au mieux les intérêts de son peuple et reconnaitra que cet arrangement permet à chacun de défendre au mieux ses intérêts. Il grognera dans sa barbe un « ...aurais dû y penser moi-même... » puis offrira de bonne grâce son hospitalité.

DÉROBER LE BOUCLIER OU LES PLANS

A l'issue de l'audience, les personnages peuvent se retrouver dans une situation où ils n'auront pas su convaincre Barnock de leur transmettre le bouclier ou les plans, mais où ils seront autorisés à passer la nuit dans la forteresse. Cela leur laisse l'occasion d'envisager différents moyens de parvenir à leurs fins.

Si les nains n'ont pas encore découvert la carte, les personnages peuvent tout simplement demander à voir le bouclier afin de tenter de récupérer discrètement les plans. Les personnages doivent juste trouver un bon prétexte pour examiner le bouclier sans éveiller les soupçons de Barnock. Simplement demander à voir le bouclier pour confirmer qu'il s'agit bien de celui que Belkrum transportait devrait suffire à leurs permettre d'être conduits à la salle d'armes. Barnock et ses patrouilleurs ne s'apercevront de la supercherie qu'une fois le bouclier amené à Karaz-a-Karak pour y être expertisé par les forgerons de la forteresse, et les personnages seront alors bien trop loin pour craindre quoique ce soit.

Le bouclier runique de Karak Azgaraz

Le bouclier runique de Karak Azgaraz est un bouclier rond d'une taille impressionnante. Forgé à partir d'un alliage de fer et de Gromril, son pourtour a été gravé de runes de protection décorées de feuilles d'or.

Bien que d'une facture convenable et d'une finition soignée, ce bouclier reste bien loin des pures merveilles d'art et de magie forgées par les Maîtres des Runes. Sa trop grande taille semble le destiner à une fin uniquement décorative, mais il manque pour cela d'ornements – à moins qu'il n'ait en réalité une autre finalité...

Niveau de défense : 1

Valeur d'encaissement : 2

Encombrement : 4

Un plan nettement plus audacieux serait de vouloir voler la carte ou le bouclier. Cela nécessite de

réussir un jet de **Forfaits** de difficulté moyenne (2d) pour simplement voler la carte, ou de difficulté intimidante (4d) s'il s'agit de voler le bouclier dans la salle d'armes. En outre, si les personnages veulent quitter la forteresse au milieu de la nuit, chacun d'eux devra réussir un test de **Discrétion** difficile (3d) afin de ramper devant les gardes sans être vus.

Si l'un de ces tests est un échec, les nains de Kazad Haz-Drazh-Kadrin captureront les personnages et les conduiront de nouveau devant Barnock. Celui-ci les interrogera de nouveau sur leurs motivations, mais il sera cette fois d'humeur nettement moins compréhensive. Déplacez le marqueur sur le septième segment de sa jauge de patience.

AFFRONTER LES NAINS

Le fortin comporte un total de huit patrouilleurs nains, Barnock inclus. Tous sont en état d'alerte élevé et dorment avec leurs haches et armures sur eux, si bien que même au milieu de la nuit, il ne leur faudra qu'une ou deux minutes pour réagir en cas d'alarme.

Ils n'auront pas de prime abord de réaction violente contre leurs frères nains, mais n'hésiteront pas à porter des coups pour blesser ou tuer si cela leur est nécessaire pour défendre leurs vies.

Assurez-vous que les joueurs aient bien conscience que vouloir affronter un groupe de nains expérimentés et lourdement armés conduira quasi-certainement leurs personnages vers une douloureuse défaite, et qu'il ne s'agit donc vraisemblablement pas de la meilleure option. Si les joueurs commettent l'erreur de choisir d'attaquer, leurs personnages devront faire face à un combat aussi désespéré que mortel, et à la certitude que leurs noms sera inscrit dans le Grand Livre des Rancunes et qu'ils seront à jamais considérés comme des parias aux yeux des frères de leur race.

EXPULSÉS DU FORTIN !

Si les personnages ont été expulsés du fortin, leur seule chance pour récupérer la carte est de se présenter de nouveau en s'excusant. Dans ce cas l'entrée leur sera dans un premier temps interdite, le temps que Barnock se calme. Puis il finira par leur accorder une nouvelle audience. Celle-ci se déroulera comme précédemment, mais si le groupe arrive de nouveau au bout de sa patience les personnages se verront cette fois définitivement expulsés.

Les personnages pourraient par ailleurs envisager de tendre un guet-apens aux patrouilleurs lorsqu'ils

se rendront à Karak-a-Karak pour y amener le bouclier.

Le déroulement d'une telle embuscade dépendra de votre générosité envers les joueurs. Barnock et ses patrouilleurs sont des guerriers expérimentés, et s'ils ont des raisons de penser qu'ils risquent de tomber dans une embuscade, ils enverront un pigeon voyageur pour demander des renforts plutôt que d'entreprendre un voyage risqué. Cela ne fera évidemment que rendre la tâche encore plus ardue aux personnages.

A l'inverse, si les joueurs échafaudent un plan astucieux pour tendre une embuscade aux nains, vous devriez peut-être les récompenser en considérant que seuls Barnock et deux ou trois patrouilleurs sont en route vers Karaz-a-Karak pour y porter le bouclier, Barnock ayant laissé le reste de ses hommes au fortin pour surveiller la Passe en cas de nouveaux mouvements orques. Les personnages peuvent dans ce cas espérer avoir le dessus sur le groupe de nain, mais cela restera sans doute un affrontement âpre et difficile.

CONCLUSION

La manière dont se terminera ce scénario dépend totalement des actions des personnages.

S'ils parviennent à récupérer les plans, le reste de leur voyage vers Karak Azul se déroulera sans encombre. Ils y seront accueillis en héros et recevront les remerciements du Roi Kazador lui-même. L'hospitalité leur sera offerte aussi longtemps qu'ils le souhaitent, et les nains de Karak Azul tiendront en haute estime leurs cousins de Karak Azgaraz envers qui ils se sentiront redevables. Le lien d'amitié entre les deux cités naines pourrait même finir par aboutir à d'importantes alliances économiques ou militaires.

Toutefois, si les personnages ont trompé ou gravement manqué de respect à Barnock, leurs agissements finiront certainement par être découverts et Karaz-a-Karak d'en être informé. Si les Personnes ont eu un comportement particulièrement déplacé ou s'ils ont attaqué les patrouilleurs, le Haut Roi pourrait même en être directement informé. Les nains de Karak Azgaraz seraient alors considérés comme des traîtres au Royaume Eternel et leur nom seront ajoutés au Grand Livre des Rancunes.

Il se peut à l'inverse que les personnages se soient montrés tout à fait respectueux envers Barnock et qu'ils soient parvenus à un compromis honorable concernant les plans. Dans ce cas leur réputation

parviendra également au Haut Roi, qui les considérera comme des nains dignes. Il pourrait alors afficher envers Karak Azgaraz un sentiment de gratitude similaire à celui du Roi Kazador.

Si les personnages n'ont pas réussi à récupérer les plans, ils n'auront pas d'autre choix que de regagner Karak Azgaraz la tête basse pour avoir failli à leur mission. La réputation du clan Thundrik aura été souillée et deviendra un synonyme d'échec et d'expédition malheureuse. Sous la pression de la honte, de nombreux membres de la famille sans aucun rapport à cet échec renonceront à leur vie et se raseront la tête pour embrasser la vie de tueurs de troll dans l'espoir de se racheter dans une mort honorable.

Mais, qu'ils aient échoué ou mené leur mission à bien, sans doute les personnages auront-ils pris goût

à l'aventure. Bien des événements sont survenus pendant leur voyage. Un charlatan elfe est peut être devenu leur ami ou leur ennemi, des brigands pourraient vouloir leur peau et revenir en plus grand nombre, ou des cités naines entières pourraient compter sur leurs exploits ou bien les rechercher pour qu'ils rendent des comptes. Peut-être les personnages souhaiteront ils explorer plus profondément les ruines souterraines de Heideck pour y découvrir les merveilles passées de leur peuple, ou bien prendre part à l'agitation commerçante de Grenzstadt. Ou, tout simplement, peut être souhaiteront ils continuer de s'aventurer dans les montagnes environnantes afin d'exterminer les gobelins et autres redoutables créatures qui infestent la Passe du Feu Noir ?

ANNEXE I : PERSONNAGES NON JOUEURS

Cette annexe fournit les profils des principaux PNJ de ce scénario. En complément, vous pouvez également utiliser les profils de PNJ standards disponibles dans le *Guide du Maître du Jeu* et le *Bestiaire*, et notamment le profil de Villageois.

Pour mettre en scène efficacement ces PNJ, n'hésitez pas à relire le Chapitre Six : Ennemis et adversaires du *Guide du Maître du Jeu*, et à utiliser le matériel fourni dans le *Compagnon du Bestiaire*.

EQUILIBRER LES RENCONTRES

En tant que MJ, vous êtes libre d'adapter ou de modifier les rencontres ou les statistiques des PNJ pour tenir compte des besoins de l'histoire et de vous adapter à la composition de votre groupe de joueurs. Ajouter ou retirer un ou deux gardes orques ou ajuster les réserves d'Aggressivité, d'Astuce et d'Adresse peut avoir une grande influence sur la difficulté globale d'une rencontre.

Considérer les hommes de Rudi ou de Gnashrukk comme des hommes de mains (voir règles page 46 du *Guide du Maître du Jeu*), réduira également beaucoup la difficulté des rencontres et peut s'avérer judicieux pour un groupe de personnages débutants.

PERSONNALISER LES PNJ

Si vous le souhaitez, vous pouvez personnaliser les PNJ en leur attribuant des cartes d'action supplémentaires, issues du *Guide du Joueur* et/ou du *Bestiaire*. Des pistes de personnalisation des PNJ sont proposées à la suite de leur description.

N'oubliez cependant pas que ces personnalisations risquent de renforcer la difficulté des affrontements pour les joueurs. Cela peut cependant s'avérer opportun si vous prévoyez de jouer ce scénario avec des personnages plus expérimentés que ceux proposés.

FARIAL QUATREFEUILLE

	Fo	En	Ag	Int	FM	Soc	Ag/As/Ad	Blessures	Attitude
Farial Quatrefeuille	3 (5)	3 (2)	4 (0)	5	4	5	1 / 6 / 2	12	T2

Farial est originaire de la forêt d'Athel Loren, mais il s'est toujours senti étranger aux siens. Pour le moment, il est heureux parmi les hommes de l'Empire, d'autant qu'il passe son temps à les escroquer. Non pas que Farial soit dénué de tout scrupule, mais il se sent si supérieur aux hommes qu'il ne ressent pas de nécessité à se comporter honorablement avec eux.

Malgré ses nombreux défauts, Farial est fidèle envers ceux qui gagnent son estime. Il se sentirait sincèrement reconnaissant envers quiconque lui sauverait la vie, fusse-t-il un nain.

Actions suggérées : en plus des actions de base (voir p. 183 du *Guide du Joueur*), Farial dispose de l'action *Qui allez-vous croire ?* ci-contre.

Vous pouvez personnaliser Farial en lui attribuant une ou deux actions de Soutien complémentaires, ou en lui attribuant un ou deux talents de Réputation ou d'Affinité.



QUI ALLEZ-VOUS CROIRE ?

Social, PNJ

CHARISME (SOC)

4

Utilisé par Farial Quatrefeuille

Effet : Farial joue de son aisance orale pour défendre ses revendications contre ses opposants.

- ✦ Ajoutez ■ à tous les tests pour tenter de dénoncer les allégations de Farial pendant que cette carte se recharge.
- ✦✦✦ Comme ci-dessus, et toutes les cibles à portée de parole subissent 1 stress.
- ✦✦✦✦ Comme ci-dessus, et Farial peut tenter une action sociale supplémentaires.
- ✦ Farial gagne □ à tout test ou action sociale pendant que cette carte se recharge.
- ✦ Farial peut réaliser une manœuvre gratuite.
- ✦ Farial en fait un peu trop, ce qui accorde □ aux actions sociales de ses adversaires.

LES BRIGANDS

	Fo	En	Ag	Int	FM	Soc	Ag/As/Ad	Blessures	Attitude
Rudi Zalt	3□ (5)	3□ (2)	3 (0)	3	3	3	6 / 3 / 1	15	T1
Brigands	3□ (3)	3 (2)	3 (0)	2	3	2	3 / 3 / 1	14	T1

RUDI ZALT

Rudi est un brigand recherché dans au moins trois provinces de l'Empire. Lui et sa troupe écumaient jusqu'à peu les routes de l'Averland, dépouillant de leurs biens les voyageurs. Mais traqués par les patrouilleurs ruraux, ils durent fuir au sud de la province. Rudi craint que son autorité ne finisse par être contestée, aussi cherche-t-il un moyen rapide de réaliser un bon coup.

A Heideck, Rudi pense avoir identifié l'emplacement d'une ancienne crypte naine où il espère pouvoir piller un trésor. Mais il n'a pas encore trouvé un moyen d'y pénétrer, et compte sur la carte de Farial pour y parvenir. Il est prêt à dépenser ses dernières économies pour cette carte, et compte bien la rentabiliser. Sinon, il devra une fois de plus faire confiance à son instinct pour pénétrer dans la crypte.

Actions suggérées : Rudi dispose de l'action *J'suis plus là !* ci-contre, en plus des actions de base (voir page 183 du *Guide du Joueur*).

BERNARDT, HANS, ET L'HOMME AU BONNET ROUGE

Les homes de Rudi sont des brigands endurcis avec plusieurs vols et meurtres à leur compte. Bernardt et Hans se sont liés à Rudi lors d'un séjour commun dans les geôles d'Altdorf. L'Homme au Bonnet Rouge a rejoint le groupe plus récemment. Il n'a pas révélé son identité, mais son accent Ostlandais lui a valu d'être surnommé « Boris le Rouge ».

Le groupe a connu des jours plus glorieux, et Hans et Bernardt commencent à douter de Rudi. Boris le Rouge en a profité pour gagner leur estime, et ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne prenne la tête de la bande.

Actions suggérées : les brigands utilisent l'action *Défense solidaire* (cf. page 151 du *Guide du Maître du Jeu*).

Vous pouvez distinguer Boris en lui attribuant un jeu complet d'actions de base et la même réserve d'Aggressivité que Rudi.



PERSONNALISER LES BRIGANDS

Pour limiter la difficulté de la rencontre, vous pouvez traiter Bernardt, Hans et Boris comme des hommes de main (voir règles page 46 du *Guide du Maître du Jeu*).

Si les personnages des joueurs sont plus expérimentés, vous pouvez attribuer les actions de base *Coups au corps-à-corps* et *Parade* afin de rendre l'affrontement plus dangereux. Rudi pourrait également se voir attribuer une ou deux actions supplémentaires parmi celles dotées du trait *Travail d'équipes* dans le *Guide du Joueur* ou du trait *PNJ* dans le *Bestiaire*. Boris pourrait également se voir doté d'un jeu complet d'actions de base.

Vous pouvez également utiliser la Fiche de Groupe *Bande de Brutes* pour personnaliser les brigands. Augmentez la tension de groupe de 1 par action qui échoue, et par coup qu'ils encaissent. L'aptitude *Gros Bras* est déclenchée en dépensant un dé d'Adresse en lieu et place d'un Point de Fortune.

LES ECLAIREURS ORQUES

	Fo	En	Ag	Int	FM	Soc	Ag/As/Ad	Blessures	Attitude
Guerriers orques	5□ (5)	5□ (2)	3 (1)	2	3□	2	5 / 1 / 1	14	T2
Archers gobelins	3 (4)	3 (1)	4 (0)	3□	2	3	2 / 4 / 1	9	P1
Datzda Shiznit	3 (5)	3 (1)	4 (0)	3□	2	3	3 / 4 / 1	10	P1
Le Loup	3 (4)	4 (2)	4 (2)	2□	3	1	4 / 3 / 2	12	P1
Gnashrukk	6□ (5)	6□ (3)	3 (2)	2	3□	2	6 / 3 / 1	16	T2

VARAG, BORG ET ULGROTH (GUERRIERS ORQUES)

Les orques qui accompagnent Gnashrukk sont typiques de leur espèce, c'est-à-dire brutaux et violents. Tant que Gnashrukk prouve sa supériorité en cognant ceux qui discutent ses ordres et en massacrant ses ennemis, ils le suivront fidèlement.

Ils sont armés de Kikoup, d'énormes couteaux à la lame aussi large que leur bras, que seuls les orques arrivent à manier. Ils disposent de pièces d'armures disparates et mal assorties.

Ecras les nabos : les orques détestent les nains. Ils gagnent □ pour toute attaque de Corps à corps ciblant un nain.

Actions suggérées : les orques disposent de l'action *Koup !* ci-dessous.

KOUPI !

Base, Peaux-vertes

COMBAT (F) CONTRE DÉFENSE DE LA CIBLE

Engagé avec la cible.
Utilisé par : Gobelins, Orques, Gnashrukk, Datzda

Spécial : si les peaux-vertes sont en plus grand nombre que leurs adversaires, ignorez le modificateur de difficulté de cette action.

♣ J'te koup ! L'attaque inflige des dégâts normaux.

♣♣ J'te koup pluss ! L'attaque inflige +1 dégât et la cible subit 1 fatigue.

♣♣♣ +1 blessure critique

♣ L'attaquant subit 1 blessure.

♣ L'attaquant subit 1 blessure.

SNIVIL, BUGDUFF ET ROTBAG (ARCHERS GobelINS)

Ces trois archers de la tribu des Nez Cassés ont perdu un peu confiance après avoir vu plusieurs membres de leur tribu se faire tuer lors du combat contre Belkrum Thundrik et ses compagnons. Ils se comporteront de manière prudente, tirant de loin avec leurs arcs courts, et ne se battront au corps-à-corps que s'ils n'en ont pas le choix.

Trouillard : si les gobelins ne sont pas en supériorité numérique dans un engagement, toutes leurs actions subissent ■.

Actions suggérées : les gobelins disposent des actions *Koup !* et *Tous sur lui !* ci-dessous, en plus de l'action de base *Tir à distance*.

TOUS SUR LUI !

Peaux-vertes

COMBAT (F) CONTRE DÉFENSE DE LA CIBLE

Plusieurs peaux-vertes engagées avec la cible.
Utilisé par : Gobelins, Datzda.

Spécial : le goblin qui a subi le moins de blessures effectue l'attaque. Chaque goblin dans l'engagement ajoute un ■

♣ Les gobelins profitent de leur nombre pour déborder leur adversaire. La cible subit des dégâts normaux, +1 dégât par tranche de trois peaux-vertes dans l'engagement.

♣♣♣ Idem, +1 critique par tranche de deux peaux-vertes dans l'engagement.

♣♣♣ +1 dégât par tranche de trois peaux-vertes dans l'engagement.

♣ La cible peut retirer un jeton de recharge de l'une de ses cartes épuisées.

♣ Tous les gobelins dans l'engagement subissent 1 blessure.

DATZDA SHIZNITT

Les Nez Cassés sont l'une des plus célèbres tribus gobelines des Montagnes du Bord du Monde. Par le passé, la tribu a contribué à la chute de la forteresse de Karak Azgul. Les Nez Cassés sont réputés fiables (pour des gobelins), et sont même parvenus à comprendre et suivre des ordres d'une certaine complexité. Les Seigneurs de Guerre orques concluent souvent des accords avec eux, recrutant leurs archers et chevaucheurs en tant qu'éclaireurs.

Datzda est un chevaucheur de loup doublé d'un éclaireur compétent. Il patrouille le long de la Passe du Feu Noir en amont de la position de Gnashrukk, l'avertissant de tout événement particulier.

Datzda est armé d'une lance, et cache une petite arbalète dans un buisson.

Chevaucheur de loup : tant que Datzda chevauche son loup, il bénéficie d'une position surélevée conférant □ à toutes ses attaques de Corps à corps contre des piétons. Par ailleurs, il bénéficie gratuitement de tous les déplacements de son loup.

Trouillard : si Datzda n'est pas en supériorité numérique dans son engagement, toutes ses actions subissent ■.

Actions suggérées : Datzda dispose des mêmes actions que les archers gobelins.

LE LOUP

Le loup de Datzda semble de prime abord être un bien piètre représentant de sa race : il est âgé, mal-nourri, et porte les traces de nombreuses blessures mal cicatrisées. Il fait cependant montre d'une surprenante férocité au vu de son état de santé.

Rapide : le loup n'a besoin que d'une manœuvre pour passer de portée moyenne à portée longue, ou de deux manœuvres de portée longue à extrême.

Actions suggérées : le loup dispose des deux actions *Morsure vicieuse* et *Dangereux quand acculé* ci-contre.



MORSURE VICIEUSE 0

Base, Bestial

COMBAT (FO) CONTRE DÉFENSE DE LA CIBLE

Engagé avec la cible.
Utilisé par : Loup.

Effet : Le loup referme ses puissantes mâchoires sur sa cible et enfonce profondément ses crocs dans la chair de son adversaire.

- ✦ Le loup referme ses puissantes mâchoires sur la cible, infligeant des dégâts normaux.
- ✦✦ Comme ci-dessus, +1 critique.
- ✦ La cible subit 1 fatigue.
- ☠ Le loup subit 1 blessure.



DANGEREUX QUAND ACCULÉ 2

Bestial

COMBAT (FO) CONTRE DÉFENSE DE LA CIBLE

Engagé avec au moins deux adversaires.
Utilisé par : Loup.

Spécial : Lorsqu'il est engagé, le loup se bat pour s'échapper. Plus il doit affronter d'adversaires, plus il sera féroce. Cette attaque gagne □ pour chaque ennemi avec lequel le loup est engagé.

- ✦ L'attaque inflige des dommages normaux.
- ✦✦ L'attaque inflige des dommages critiques, et le loup peut exécuter une manœuvre.
- ✦ Tous les ennemis engagés subissent 1 blessure.
- ✦ Tous les ennemis engagés subissent 1 blessure.
- ✦✦ Le loup peut immédiatement se désengager gratuitement.
- ☠ Le loup est Submergé pendant 2 tours.

GNASHRUKK

Gnashrukk est un fidèle lieutenant de Rotgut Gorfang. Il s'agit d'un orque massif, et sa taille et sa force ont grandement contribué à son ascension aux côtés du Seigneur de Guerre. Il conduit efficacement ses troupes, mais même lui ne peut les empêcher de devenir hargneux lorsqu'ils s'ennuient.

Gnashrukk est intrépide et suit un code de combat personnel. Il adore le frisson du combat singulier, et il ne ratera pas une occasion de s'y livrer s'il pense que cela ne mettra pas sa mission en péril.

Gnashrukk est armé d'un Kikoup et est couvert de la tête aux pieds d'épaisses plaques de fer arrachées aux corps de ses adversaires. Il dispose également d'un épais bouclier sur lequel il a peint en rouge le visage d'un orge grimaçant.

Ecraz les nabos : les orques détestent les nains. Gnashrukk gagne pour toute attaque de Corps à corps ciblant un nain.

Actions : Gnashrukk dispose des actions *Koup !* (voir pages précédentes) et de l'action *Tranch' lé nabos !* ci-dessous.



PERSONNALISER LES PEAUX-VERTES

Il peut être judicieux de limiter la difficulté de la rencontre en traitant les guerriers orques et les archers gobelins comme des hommes de main (voir règles page 46 du *Guide du Maître du Jeu*).

Si les personnages joueurs sont plus expérimentés, vous pouvez à l'inverse augmenter la rencontre en donnant aux peaux-vertes tout ou partie d'un jeu d'actions de base complet (voir page 183 du *Guide du Joueur*) – par exemple *Esquive* pour les gobelins, *Datzda* et *Gnashrukk*, et *Parade* pour les orques et *Gnashrukk*.

En complément d'actions de base, Gnashrukk peut se voir attribuer une ou deux actions supplémentaires dans le *Bestiaire* parmi celles disposant du trait *Peaux-vertes* et indiquées comme utilisées par les orques ou les peaux-vertes (par exemple l'action *Jembroche !* ou *Krabouille-les !*). Utilisez le côté téméraire de ces cartes.

Datzda et/ou les gobelins peuvent également se voir attribuer une action supplémentaire dans le *Bestiaire* parmi celles disposant du trait *Peaux-vertes* et indiquées comme utilisées par les gobelins ou les peaux-vertes (par exemple l'action *Embuscade !*, ou pour Datzda l'action *Morzy l'œil !*).

Si vous souhaitez personnaliser le groupe d'éclaireurs orques, vous pouvez leur attribuer la Fiche de Bande *Peaux-Vertes* fournie dans le *Bestiaire* (voir page 106, ou bien se reporter à la fiche correspondante du *Compagnon du Bestiaire*), avec éventuellement un ou deux talents tactiques fournis par Gnashrukk. La jauge de moral commence à une valeur identique à celle des orques sur la jauge de progression du scénario (plus les orques sont en état d'alerte, plus leur moral sera élevé, et inversement). Si Gnashrukk est tué ou vaincu en combat singulier, avancez immédiatement le marqueur de trois segments sur la jauge de moral.

N'oubliez cependant pas que toutes ces personnalisations augmenteront sensiblement la puissance des peaux-vertes. Cela peut cependant être judicieux si vous faites jouer ce scénario à un groupe de personnages joueurs plus expérimentés. Si vous souhaitez à l'inverse diminuer la difficulté de la rencontre, vous pouvez employer la Fiche de Bande *Peaux-Vertes* mais en utilisant uniquement la jauge de morale (mais pas l'aptitude spéciale).

LES PATROUILLEURS NAINS

	Fo	En	Ag	Int	FM	Soc	Ag/As/Ad	Blessures	Attitude
Patrouilleurs nains	4 (7)	4 (3)	3 (0)	3	4	3	4 / 2 / 3	14	T1
Barnock Duran	5 (7)	5 (3)	3 (0)	4	4	3	4 / 3 / 5	17	T1

BARNOCK DURAN

Barnock est le capitaine d'une petite troupe de guerriers nains expérimentés, veillant aux abords de la Passe du Feu Noir. Ses patrouilleurs sont plus au moins officiellement considérés comme une avant-garde d'élite des armées de Karaz-a-Karak.

Barnock est un sujet farouchement fidèle au Haut Roi, et toutes ses actions sont guidées par ce qu'il pense être le plus bénéfique pour la gloire du Royaume Eternel. C'est un nain raisonnable et il portera une attention sincère aux requêtes de ceux qui le traitent avec respect. Cela étant dit, Barnock est loin d'être bête et il ne supporte, pas les imbéciles ou les manipulateurs.

Barnock revêt en permanence une grande cotte de mailles qui semble comme une seconde peau pour lui. S'il est amené à se battre, il utilise les mêmes haches à deux mains que ses patrouilleurs.

Aptitudes : Barnock dispose des aptitudes raciales *Rancune ancestrale* et *Vision nocturne* décrites en page 30 du *Guide du Joueur*.

Actions suggérées : Barnock dispose des actions *Est-ce vrai ?* et *Où est votre honneur ?* ci-contre, en plus d'un jeu complet d'actions de base.

LES PATROUILLEURS NAINS

Ces nains sont des soldats aguerris et plein de ressource. Sous le commandement de Barnock, ils font tout leur possible pour assurer la sécurité des environs de Karaz-a-Karak. Encore plus bourrus et taciturnes que des nains normaux du fait de leurs conditions de vie difficiles, ce sont cependant de braves personnes, honnêtes et fidèles à leur commandant et à leur race.

Les patrouilleurs sont vêtus d'amples cottes de mailles et portent de massives haches à deux mains. Ils disposent également d'une arbalète.

Aptitudes : les patrouilleurs disposent des aptitudes raciales *Rancune ancestrale* et *Vision nocturne* décrites en page 30 du *Guide du Joueur*.

Actions suggérées : les patrouilleurs disposent d'un jeu complet d'actions de base.

EST-CE VRAI ?

Basique, PNJ

INTUITION (INT) CONTRE SOCIABILITÉ (SOC) DE LA CIBLE

Cible à courte portée.
Utilisé par : Barnock Duran.

Spécial : Utilisez cette action lorsque le marqueur de patience de Barnock atteint le premier segment déclencheur. Barnock cible le dernier joueur qui a fait avancer son marqueur de patience.

- ✦ Barnock fixe sa cible d'un regard scrutateur. La cible ajoute ■ à tous ses tests sociaux jusque à la fin de la rencontre.
- ✦✦ La cible gagne 1 stress.
- ✦✦✦ Barnock gagne □□ à son prochain test d'Intelligence ou de Sociabilité.
- ☠ Barnock subit 1 stress.

OÙ EST VOTRE HONNEUR ?

Basique, PNJ

INTIMIDATION (SOC) CONTRE DISCIPLINE (FM) DE LA CIBLE

Cible à courte portée.
Utilisé par : Barnock Duran.

Spécial : Utilisez cette action lorsque le marqueur de patience atteint le 8ème segment. Barnock cible le joueur avec le meilleur score de FM. Cette action utilise Sociabilité plutôt que Force pour le test d'Intimidation.

- ✦ Barnock pousse un juron de consternation devant l'irrespect des personnages, leur comportement risquant de jeter l'opprobre sur tous les nains gris. La cible et chacun de ses compagnons subissent 1 stress.
- ✦✦✦ Comme ci-dessus, mais si la cible échoue un jet de Discipline de difficulté moyenne (2d), elle se sent si honteuse vis-à-vis de ses frères nains qu'elle subit ♦ à tous ses tests jusqu'à la fin de la rencontre.
- ✦✦ Barnock regagne 1 Astuce.
- ✦✦✦ Barnock regagne 1 Adresse.
- ☠ Barnock subit 1 stress.

GRUM SNORISSON

Grum Snorisson partage les mêmes équipements et objectifs que ses compagnons, se distinguant simplement par son caractère nettement plus jovial.

Profil, Aptitudes et Actions : Grum dispose exactement des mêmes capacités que les patrouilleurs nains.

PERSONNALISER LES PATROUILLEURS

NAINS

Si vous souhaitez personnaliser les patrouilleurs nains, vous pouvez leur attribuer la fiche de groupe *Serviteurs de la justice*.

Barnock Duran est un capitaine de haut-rang. Il peut être personnalisé avec un maximum de six actions supplémentaires, réparties entre des actions de corps-à-corps et de soutien. Une partie de ces actions pourraient être sélectionnées parmi celles dotées des traits *Ancêtres* (par exemple *Justice du Haut Roi Gotrek* ou *Mur d'acier*), ou *Social* pour les actions de soutien (par exemple *Regard d'acier* ou *Trouver la faille*).

Grum et les patrouilleurs sont des soldats expérimentés. Ils peuvent être personnalisés avec un maximum de quatre actions de corps-à-corps ou de soutien. Sélectionnez de préférence les actions dotées des traits *Ancêtres* (par exemple *Courroux de Morgrim*, *Mur d'Acier* ou *Saga de Grimnir*),

N'oubliez pas que toutes ces personnalisations renforceront sensiblement la puissance de ces adversaires face aux personnages. Cela peut cependant être judicieux si vous faites jouer ce scénario à un groupe de personnages joueurs plus expérimentés.

Vous pouvez à l'inverse diminuer la difficulté de la rencontre en traitant les patrouilleurs comme des hommes de main (voir règles page 46 du *Guide du Maître du Jeu*).

ANNEXE 2 : PERSONNAGES JOUEURS

GUNNAR THUNDRIK, AGENT NAIN

HISTORIQUE

Gunnar est un diplomate nain qui a passé de nombreuses années au service d'une maison noble mineure de l'Averland. Lorsque son chef est décédé, la maison chuta et Gunnar quitta l'Empire pour regagner Karak Azgaraz. Toutefois, son retour fut doux-amer. Son frère Thord venait de prendre la voie des Tueurs de Trolls afin d'expier des fautes dont il ne voulait pas parler. Pire, son autre frère Belkrum avait disparu, et Gunnar n'eut pour toute explication que les grognements agacés de son frère Thord.

MOTIVATIONS

En cherchant son frère, Gunnar a trouvé son journal personnel. Il y raconte sa découverte de plans révélant l'emplacement de souterrains secrets permettant d'accéder à la cité perdue de Karak Dazh. Sur demande du Maître des Traditions de Karazk Azgaraz, Belkrum a tenu secret la découverte de ses plans. Il a reçu la mission de les porter au Roi Kazador, dissimulés dans un bouclier rapidement forgé pour l'occasion.

Gunnar n'a pas souhaité partager ces informations avec Thord (surtout pas tant qu'il ne sera pas sobre), afin de ne pas éventer le secret. Il se sent investi de la mission de son frère et souhaite désormais contribuer personnellement à la réussite de la mission de Belkrum, pour l'honneur de Karak Azgaraz et de sa famille.

CARACTÉRISTIQUES

Race : nain

Carrière : Agent

Fo	En	Ag	Int	FM	Soc
3	3	3	4	2	4
Fortune		Blessures		Attitude	
3		13		P2 – T2	

Compétences de base : Capacité de combat (1), Charisme (1), Folklore (1), Intuition (1)

Spécialisations : Histoire naine (Folklore), Discerner les mensonges (Intuition)

Aptitude de race : nain de Karak-Azgaraz (voir le *Guide du Joueur* page 30)

Aptitude de carrière : Agent

Talents : Il me semble me souvenir de ... (Affinité), Grégaire (Réputation), Je connais un gars... (Réputation)

Actions de base : Blocage, Cascade, Coup au corps à corps, Esquive, Evaluation de la situation, Parade, Position défensive, Tir.

Actions spéciales : Mots d'inspiration, Scruter.

Armure : Cuir (Défense 0, Encaissement 2)

Armes : Masse (ND5, NC3) ; Pistolet à poudre (ND6, NC2, portée courte, Perforant 1, Rechargement, Peu fiable 2)

Équipement : Le journal personnel de son frère détaillant le secret du bouclier, un bel ensemble de vêtements de voyage, une magnifique paire de bottes, des bougies, un cornet à poudre contenant l'équivalent de dix tirs.

Argent : Etui en cuir contenant une couronne d'or et 75 pistoles d'argent.

THORD THUNDRIK, TUEUR DE TROLLS

HISTORIQUE

Même s'il n'en a pas l'air, Thord est le frère cadet de Belkrum et Gunnar. Il a grandi dans l'ombre de ses frères, qui étaient tous deux excellents artisans et des savants. Rendu amer par son incapacité à égaler ses aînés, Thord a fini par se laisser aller à une vie de désœuvré, errant dans Karak Azgaraz à la recherche de boissons ou de problèmes (et souvent les deux d'un coup). Cependant, l'âge finit par développer un minimum le sens des responsabilités de Thord, qui depuis peu aidait même parfois son frère à la salle des archives. Aussi, lorsque Belkrum fit une découverte importante qui l'amena à vouloir gagner Karak Azul en passant par la Passe du Feu Noir, Thord se porta immédiatement volontaire pour l'escorter dans son périlleux voyage. Malheureusement, Thord ne résista pas à l'idée de faire une dernière beuverie la veille du départ. Il ne se réveilla que le lendemain, le soleil déjà haut dans le ciel, vauté dans la boue à l'orée des bois qui bordent Karak Azgaraz. Belkrum était parti sans lui. Thord fut rongé par le sentiment de s'être une fois de plus comporté comme un ivrogne et un incapable alors qu'il avait l'opportunité de prendre part à une importante mission. Lorsqu'il apprit que son frère n'était jamais arrivé à destination, son sentiment de culpabilité redoubla. S'en fut trop pour lui : il se rasa le crâne et prêta le serment des Tueurs de Trolls, jurant de ne plus jamais faire honte à sa famille.

MOTIVATIONS

Thord n'a désormais qu'une seule chose en tête : retrouver son frère Belkrum sain et sauf et l'aider à accomplir sa mission, afin de faire amende honorable pour son irresponsabilité. S'il sait que Belkrum doit remettre au Roi Kazador des informations importantes liées à ses découvertes dans la salle des archives de Karak Azgaraz, il ne connaît pas la nature de ces informations ni où elles ont été dissimulées.

CARACTÉRISTIQUES

Race : nain

Carrière : Tueurs de Trolls

Fo	En	Ag	Int	FM	Soc
5	5	3	2	3	2
Fortune		Blessures		Attitude	
3		15		P1 – T3	

Compétences de base : Capacité de Combat (1), Intimidation (1)

Spécialisations : -

Aptitude de race : nain de Karak-Azgaraz (voir le *Guide du Joueur* page 30)

Aptitude de carrière : Tueur de Trolls

Talents : Charge (tactique)

Actions de base : Blocage, Cascade, Coup au corps à corps, Esquive, Evaluation de la situation, Parade, Position défensive, Tir.

Actions spéciales : Botte intrépide, Coup du casseur de trolls, Même pas mal.

Armure : aucune.

Armes : Saigneuse (hache à deux mains) (ND7, NC2, lourde)

Équipement : un sac en toile contenant une paire de pantalons de rechange.

Argent : 17 pistoles d'argent.

VALDEN HALDOR, MINEUR

HISTORIQUE

Valden est un nain respecté à Karak Azgaraz, comme le sont la plupart des mineurs. Bien que cela constitue sa profession principale, il s'exerce également un peu à l'art du forgeron. C'est ainsi qu'il a contribué à façonner le bouclier runique que Belkrum a emmené avec lui lors de son voyage pour Karak Azul. Depuis, Valden attend avec impatience d'apprendre ce que le Roi Kazador aura pensé du bouclier. Il espère que son ouvrage sera reconnu et qu'il pourra ainsi être invité par les Maîtres Forgerons à rejoindre leur guilde. C'est pour cela que lorsqu'il apprit que Belkrum n'était pas arrivé à destination et que ses frères parlaient à sa recherche, il se proposa immédiatement de les accompagner, désireux de retrouver son bouclier, sa solide connaissance des environnements montagneux constituant un atout indéniable pour le groupe.

MOTIVATIONS

Valden ne sait rien de l'emplacement secret qui a été aménagé dans son bouclier et encore moins de la quête de Belkrum. Il veut simplement que son bouclier soit remis au Roi Kazador. Il est fier de son travail, et se sentira offensé par quiconque critiquerait du design de son bouclier qu'il trouve si réussi.

NOUVELLE CARRIÈRE : MINEUR

La carrière de Mineur du personnage Valden Haldor est présentée dans le supplément *Black Fire Pass*, qui contient les informations et le matériel de jeu correspondant. Ce supplément n'ayant actuellement pas encore été traduit par Edge, voici les principales informations correspondantes.

- ❖ **Talent de carrière** : Les tests d'Intuition, de Connaissance de la nature et de Résistance gagnent un dé de fortune en environnement montagneux ou souterrain.
- ❖ **Emplacements de talent** : Affinité x2

Le matériel de jeu pour cette carrière (fiche de carrière et carte d'aptitude) est disponible en annexe de ce document.

CARACTÉRISTIQUES

Race : nain

Carrière : Mineur (*voir ci-dessus*)

Fo	En	Ag	Int	FM	Soc
4	4	2	5	2	2
Fortune		Blessures		Attitude	
3		14		P2 – T2	

Compétences de base : Résistance (1), Connaissance de la nature (1), Observation (1), Premiers soins (1),

Spécialisations : Acuité auditive (Observation), Orientation (Connaissance de la nature),

Aptitude de race : nain de Karak-Azgaraz (*voir le Guide du Joueur page 30*)

Aptitude de carrière : Mineur (*cf Annexe C*)

Talents : Résolu (Affinité), Touche-à-tout (Affinité).

Actions de base : Blocage, Cascade, Coup au corps à corps, Evaluation de la situation, Parade, Position défensive, Tir.

Actions spéciales : Atelles et bandages, Trouver la faille.

Armure : Cuir (Défense 0, Encaissement 2), Bouclier (Défense 1, Encaissement 0)

Armes : Pioche (ND5, NC3)

Équipement : Une lanterne et sa réserve d'huile, un sac de toile rempli d'outils de forgeron.

Argent : 50 pistoles d'argent.

BHERDIN GRALISSON, CHASSEUR

HISTORIQUE

Bherdin est un forestier expérimenté, et, en tant que tel, il sert d'éclaireur ou de tirailleur aux régiments nains en temps de guerre. Il parcourt les forêts denses qui entourent les Montagnes Grises, se ventant de connaître tous les sentiers et raccourcis de la région.

Bherdin était un ami proche de Belkrum, aussi avait-il décidé de l'accompagner dans son voyage par la Passe du Feu Noir. Cependant, le matin de leur départ, Thord, le frère de Belkrum, n'était trouvable nulle part. Après des heures de recherches, le groupe dut finir par prendre la route sans lui. Belkrum demanda alors à Bherdin de rester pour retrouver son frère et s'assurer qu'il était sain et sauf. À contrecœur, Bherdin accepta, jurant de retrouver Thord.

MOTIVATIONS

Bherdin en veut à Thord de lui avoir fait manquer le voyage de Belkrum – en fait, il aurait déjà proposé d'inscrire son nom au Livre des Rancunes de Karak-Azgal s'il ne s'agissait pas du frère de son meilleur ami. Désormais, Bherdin tient à retrouver Belkrum au plus vite pour s'assurer qu'il va bien, et il fera tout pour guider le reste du groupe aussi vite que possible sur les traces de son cher ami.

CARACTÉRISTIQUES

Race : nain

Carrière : Chasseur

Fo	En	Ag	Int	FM	Soc
3	4	5	3	3	2
Fortune		Blessures		Attitude	
3		14		P2 – T2	

Compétences de base : Capacité de Tir (1), Capacité de Combat (1), Connaissance de la nature (1), Observation (1).

Spécialisations : Pistage (Connaissance de la nature), Arbalètes (Capacité de Tir).

Aptitude de race : nain de Karak-Azgaraz (voir le *Guide du Joueur* page 30)

Aptitude de carrière : Chasseur.

Talents : Vue perçante (Affinité), Efforts coordonnés (Tactique).

Actions de base : Blocage, Cascade, Coup au corps à corps, Esquive, Evaluation de la situation, Parade, Position défensive, Tir.

Actions spéciales : Maillon faible, Tir d'écartement, Rats des champs.

Armure : Cuir (Défense 0, Encaissement 2)

Armes : Arbalète (ND6, NC3, deux-mains, rechargement), Hache de mêlée (ND5, NC3).

Équipement : Des vêtements de rechange, une lanterne, trois pièges à animaux, un carquois de carreaux d'arbalète, des herbes antivenimeuses de soins, une poêle en fer,

Argent : 15 pistoles d'argent.

ANNEXE 3 : MATÉRIEL DE JEU POUR LA CARRIÈRE DE MINEUR

Vous trouverez ci-dessous la fiche de carrière et la carte d'aptitude pour la carrière de Mineur du personnage de Valden Haldor. Cette carrière est issue du supplément *Black Fire Pass*.

Les fichiers source de ce matériel de jeu est disponible au format Strange Eons sur <http://lutain.over-blog.com/2013/11/warhammer-carriere-mineur.html>


MINEUR

BASIC CAREER: HUMAIN OU NAIN
Basique, Industriel, Rural, Subalterne

PRIMARY CHARACTERISTICS
Force, Endurance

CAREER SKILLS
Connaissance de la nature, Intuition, Observation, Premiers soins, Résistance.

Focus



ADVANCES

ACTION	2	TALENT	2
SKILL	2	FORTUNE	1
CONSERVATIVE	1	RECKLESS	1
WOUND	1		

Tactic

MINEUR

BASIC CAREER: HUMAIN OU NAIN

Un ouvrier qualifié réalisant un travail éreintant.

L'Empire est bordé par de vastes chaînes de montagnes à l'est, à l'ouest et au sud. Ces montagnes constituent une importante source de minerai, et de nombreux prospecteurs les parcourent dans l'espoir de trouver un filon prometteur.

Chaque fois qu'un nouveau filon de minerai, de charbon ou de pierres précieuses est découvert, une ville est construite à la hâte, attirant tous les ouvriers qualifiés mais aussi tout les fugitifs et parias espérant pouvoir réaliser de rapides profits. La vie de mineure est donc loin d'être de tout repos et est généralement entâchée d'une piètre réputation.

Les mineurs sont cependant des ouvriers qualifiés dont le travail va bien plus loin que de simplement planter une pioche dans des rochers. Identifier les bons filons à exploiter nécessite en général une fine connaissance de son environnement naturel. L'excavation, la consolidation et l'aménagement des kilomètres de galerie d'une mine nécessite également un certain sens de l'organisation. Mais les mineurs sont avant tout de solides gaillards capables de passer des heures casser et soulever de la roche dans les profondeurs des galeries.

La force et l'endurance des nains en font des mineurs idéaux, sans parler de leur

instinct naturel pour trouver le bon filon et de leur culture souterraine.

Contrairement aux humains, la société naine tient les mineurs en haute estime, la Guilde des Mineurs n'étant dépassée en réputation que par celle des Engingneurs. La gloire de certains clans repose même entièrement sur leur capacité à exploiter des mines. Les forteresses et cités souterraines des nains n'existeraient d'ailleurs pas sans les efforts d'une nombre de générations incalculable ayant creusé le réseau inextricable de tunnels et salles qui les composent.

L'exploitation minière est cependant une activité dangereuse. Beaucoup de mineurs périssent dans l'effondrement de tunnels ou des explosions de gaz. Des communautés minières sont la cible de brigands avides de profits, ou s'installent trop près des refuges souterrains de gobelins ou de skavens. Compte-tenu de tous ces risques, certains mineurs préfèrent parfois embrasser une vie d'aventurier.

Dotations typiques : Les mineurs emploient des outils tels que des pelles, pioches, marteaux et burins. Ils disposent d'une lampe-tempête pour s'éclairer dans les galeries. Ils portent généralement un blouson de cuir épais pour se protéger dans leur travail.



MINEUR

Les tests d'*Intuition*, de *Connaissance de la nature* et de *Résistance* bénéficient d'un en environnement montagneux ou souterrain.