

# LA GUEULE ÉCUMANTE DE L'OURS



Un raid contre des pillards cannibales squattant un site sacré du dieu Kezan.

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers d'*Hellfrost* convertie en édition *Adventure*.

## CONTEXTE

Au plus profond d'une grotte des collines voisines se trouve une source thermale, un site sacré de Kezan, le dieu du feu. Les eaux chaudes jaillissent d'une crevasse, puis s'écoulent sous la forme d'une petite rivière qui se déverse à la surface d'un lac gelé. La réaction de l'eau chaude se jetant sur la glace produit un sifflement constant, et un voile de brouillard qui s'étend sur plusieurs kilomètres. L'unique entrée de la caverne tient son nom de sa forme inhabituelle, qui ressemble à la gueule béante d'un ours.

Récemment, une bande de Vendahls, des maraudeurs cannibales dévoués à Ursarix, le dieu ours, s'est installée ici. Inreda, la prêtresse locale de Kezan qui veillait sur la source, a été capturée, et les vils Vendahls ont commencé à utiliser la caverne comme base pour leurs raids. Idéalement, elle devrait être placée sur les rives du lac Givreau, mais n'importe quel lac, grande rivière ou côte gelée fera aussi l'affaire. Remarque : sauf indication contraire, la Visibilité dans les cavernes est de Ténèbres (-6).

## ACCROCHE

Les villageois qui ont souffert des pillages des Vendahls demandent aux héros d'enquêter en échange d'une récompense (au choix du MJ). Ou bien, un parent du groupe a été kidnappé lors du dernier raid des Vendahls. Ou encore, si un prêtre de Kezan fait partie du groupe, il a une vision qui l'incite à enquêter sur les cavernes.

## LIEUX

### 1. ESCALADE MORTELLE

**TERRAIN :** la falaise, haute de 15 m, semble presque verticale. Un jet de Perception à -4 révèle un chemin étroit, habilement dissimulé, qui serpente le long de la paroi rocheuse. Sinon, la seule option est de grimper (jet d'Athlétisme à -2). En cas d'échec, le personnage glisse et subit 2d6 dégâts, 4d6 en cas d'Échec critique. En raison de l'épais brouillard, la visibilité est de Pénombre (-2).

### 2. LA GUEULE DE L'OURS

Deux guerriers vendahls montent la garde juste à l'intérieur de l'entrée de la grotte. À moins que les personnages ne fassent un peu trop de bruit, le fracas de la chute d'eau dissimule leur approche. Considérez les guerriers comme des sentinelles inactives.

**TERRAIN :** les gardes ont une seule torche, qui brûle d'une pâle lumière. L'éclairage est faible : Pénombre (-2).

**ENNEMIS :** deux gardes vendahls se tiennent ici. Ils ont des arcs et un grand cor taillé dans une corne d'auroch.

**TACTIQUE :** les Vendahls sont alertés par tout bruit provenant d'en bas. Ils s'approchent prudemment et regardent par-dessus le bord, leurs arcs tendus. S'ils voient des intrus, ils tirent chacun une flèche et donnent l'alerte avec la corne, auquel cas, les chasseurs du camp (lieu 7) se précipitent ici en 2d4 rounds.

#### ■ VENDAHLS AVEC ARC (2).

### 3. LA RIVIÈRE CHAUDE

La rivière est chaude, mais pas suffisamment pour brûler si on s'y plonge. Tirez une carte d'action chaque fois que le groupe entre dans le tunnel. S'il s'agit d'une figure, ils tombent sur un Vendahl solitaire qui arpente le passage.

### 4. LA GROTTE DE GLACE PÉRILLEUSE

**TERRAIN :** cette grande salle est submergée par 1 m d'eau qui bouillonne à cause de sources secondaires. L'eau est gelée mais, à cause de la rivière chaude, la glace n'est pas très solide. Traitez-la comme de la glace fine. De petits rochers (repérables grâce à un jet de Perception à -2) dépassent de l'eau, permettant aux explorateurs d'atteindre en toute sécurité l'autre côté de la salle.

**ENNEMIS :** tout bruit fort, y compris le bris de la glace, réveille une nuée de chauves-souris. Elles descendent en masse du plafond au round suivant.

#### ■ NUÉE DE CHAUVES-SOURIS (1).

### 5. LA DEMEURE D'INREDA

Cette caverne d'apparence agréable est le foyer d'Inreda, la prêtresse résidente qui s'occupe de la source. Les Vendahls n'ont pas pris la peine d'explorer la zone, et n'ont pas encore découvert cette pièce. Au-dessus de la cheminée est suspendu un symbole sacré en fer de Kezan. Dissimulée dans une armoire de fortune se trouve une paire de bracelets en fer avec une flamme stylisée gravée dessus. Les bracelets sont un dispositif alchimique stockant un sort d'explosion avec le modificateur Dégâts prolongés. Le sort utilise un Aspect de feu.





## 6. LE PUIS VERS LE BAS

Cette caverne est bloquée par une énorme pierre. Elle peut être déplacée avec un jet d'Athlétisme à -6. Le puits à l'intérieur est très profond. À la discrétion du MJ, il peut mener plus profondément sous terre, dans la zone largement inexplorée connue sous le nom de royaume d'Ersa.

## 7. LE CAMP DES CHASSEURS

Cette pièce abrite plusieurs guerriers vendahls et leurs loups.

**TERRAIN :** des carcasses sont suspendues au plafond, dont deux sont humaines.

**ENNEMIS :** à moins d'être alerté de l'approche du groupe par les gardes à l'entrée ou par un bruit excessif, un petit groupe de Vendahls est présent lorsque les personnages entrent. Ils sont occupés à nettoyer et affûter leurs armes, et sont donc déjà armés.

- GUERRIERS VENDAHLS (1 par héros).
- LOUPS (1 par 2 héros).

## 8. LA CAVERNE SÈCHE

**TERRAIN :** l'air de la caverne est chaud (21 °C) et sec. Des graffitis ornent les murs, il s'agit principalement d'images stylisées. Les héros ayant Kezan comme protecteur peuvent faire un jet de Culture générale pour reconnaître qu'il s'agit de prières, même

si elles datent de plusieurs siècles, voire de plusieurs millénaires. Les adorateurs d'autres dieux doivent utiliser Éducation (-2).

Il y a un passage étroit dans le mur, mais il est caché par des rochers. Un jet de Perception est nécessaire pour le repérer. Le passage dans le mur est si étroit que seuls un engro ou un personnage avec le Handicap Petit peuvent l'emprunter.

**TRÉSOR :** Besta, la chamane vendahl, utilise cet endroit pour sécher des herbes. Plusieurs lots sont posés sur les pierres chaudes. Il y a deux doses d'herbes de berserker et autant d'engourdisantes, et une seule de stimulantes II. Ces dernières sont conçues pour la consommation canine et non humaine. L'utilisation de ces herbes sur toute créature autre qu'un canidé provoque un niveau de Fatigue. Déduire la nature des herbes nécessite un jet de Soins. Faites un seul jet pour les trois lots. Savoir que le stimulant est une herbe à usage canin nécessite une Prouesse sur le jet.

## 9. LE PONT DE ROCHE

**TERRAIN :** le pont est glissant à cause d'une couche de glace. Un jet d'Athlétisme permet de traverser sans encombre. Un Échec signifie que le héros glisse, mais parvient à s'accrocher au rebord. Il peut effectuer un jet d'Athlétisme à -4 à chaque round pour se hisser à nouveau sur le pont. Un Échec critique inflige 4d6 dégâts au malheureux explorateur qui s'écrase 12 m plus bas.

## 10. LA CHAMBRE DU GUERRIER

Trois feux vifs disposés en triangle fournissent chaleur et lumière. Des peaux d'ours sont accrochées aux murs, et le sol





est jonché du butin des raids. La chambre est la résidence de Golth-Khar, le champion de la tribu, et de ses guerriers.

**TERRAIN** : toute créature entrant dans une case contenant un feu subit 2d6 dégâts et a une chance de prendre feu.

**ENNEMIS** : si les héros sont discrets, ils assistent à la scène suivante : une belle femme, vêtue de haillons et aux yeux récemment mutilés, est traînée à l'intérieur. C'est Inreda la gardienne du foyer, prêtresse de Kezan. Les Vendahls la forcent à danser, aveugle, parmi les feux, pendant qu'ils se moquent d'elle et de son dieu impuissant. Si les héros sont patients, à la fin de la danse, les occupantes de la caverne des femmes (lieu 13) apportent de la nourriture. Les guerriers se gavent et boivent de l'eau-de-vie volée. Au bout d'une heure, ils sont ivres (Épuisés). L'une des peaux d'ours accrochées aux murs cache un passage secret vers la chambre de la chamane (jet de Perception pour le repérer). Si le combat dure plus de 10 rounds, celle-ci est automatiquement alertée par le bruit.

**TRÉSOR** : 1 000 so (sciels d'or) de butin hétérogène.

 **GOLTH-KHAR, CHAMPION VENDAHL (1).**  
 **GUERRIERS VENDAHL (2 par héros).**

## 11. LA CAVERNE DU PRISONNIER

Dans cette pièce sont détenus les prisonniers (et la future nourriture) de la tribu. Actuellement, il y a un gros marchand Anari, une jeune et jolie fermière, et un homme musculeux qui ronfle. Tous les prisonniers sont libres sauf le ronfleur, enchaîné au mur. Ce dernier est un Tuomi totalement fou, berserker, qui attaque quiconque le réveille...

## 12. LE PETIT PASSAGE

**TERRAIN** : le déplacement dans ce passage est considéré comme terrain difficile.

## 13. LA CAVERNE DES FEMMES



Cette pièce accueille les femmes de la tribu (2d6) et plusieurs enfants (1d6). Les femmes sont occupées à cuisiner quelque chose sur une broche, le repas des hommes dans la salle des guerriers. Ce « *quelque chose* » n'étant autre qu'un être humain ! Les héros doivent réussir un jet d'Âme pour éviter d'avoir la nausée jusqu'à ce qu'ils quittent la salle. Les femmes et les enfants ne se battent pas et tentent de s'échapper pour alerter les guerriers.

## 14. LE TEMPLE DE L'OURS

Cette pièce est un temple d'Ursarix, le dieu ours des Vendahls, adoré sous la forme d'un crâne d'ours géant. La pièce est jonchée d'os et de crânes, restes des repas sauvages des Vendahls. S'y déplacer nécessite un jet de Discrétion pour éviter d'alerter les habitants de la chambre de la chamane. Si le groupe souille le crâne d'ours géant, Besta, la chamane, subit -2 à ses jets de Foi jusqu'à ce que la chambre soit à nouveau sanctifiée, mais elle devient immédiatement alertée de la présence du groupe.


## 15. LA CHAMBRE DE LA CHAMANE

**ENNEMI** : si les héros ont été furtifs dans leur approche, ils peuvent prendre Besta, la chamane de la tribu, par surprise. Elle est toujours accompagnée de ses fidèles compagnons, un couple de loups. Dans la pièce, il y a des bijoux assortis d'une valeur de 300 so, et un objet alchimique : une cape faite de plumes d'oies sauvages permettant d'utiliser le sort Transformation (en oie sauvage uniquement).

 **BESTA, CHAMANE VENDAHL (1).**  
 **LOUPS (2).**

## 16. LA CHAMBRE DU PRINTEMPS

Cette pièce est l'endroit d'où provient la source sacrée de Kezan. Le lac était utilisé comme lieu de sépulture d'un ancien seigneur local, que l'on ne connaît aujourd'hui sous le surnom de Seigneur du lac. Au fond de l'eau se trouve l'épave d'un smabyrding (petit navire). Le cheval du seigneur, sa femme et ses trésors (réduits à l'état de ferraille sans valeur maintenant) sont conservés à l'intérieur de la coque, tandis que son corps repose sur le pont. Il tient toujours une hache de guerre magique (Amitié équitable) et un bouclier. Le lac n'est pas un endroit sûr car un serpent d'eau géant vit dans l'épave et attaque tout intrus, sauf les porteurs d'un symbole sacré de Kezan. Les Vendahls évitent cet endroit car beaucoup d'entre eux ont été dévorés par le serpent.

 **SERPENT D'EAU GÉANT (1).**

## PROTAGONISTES

### VENDAHL

Les Vendahls sont des humains primitifs, vivant dans des grottes et qui survivent en pillant les communautés voisines. Ils sont cannibales, traitant toute créature vivante comme une source de nourriture, et vénèrent le dieu ours, Ursarix, une divinité très mineure dont le culte est inconnu en dehors de leurs tribus. Leurs communautés rudimentaires sont généralement dirigées par une femme chamane.

### GUERRIER VENDAHL

**Allure** : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d8	d4	d6

**Compétences** : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d4, Persuasion d6-1, Tir d4.

**Handicaps** : Sale caractère.

Parade	Résistance
7 (1)	6 (1)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.
- \* **Deux mains gauches** : utiliser un appareil mécanique -2, hors service si Échec critique.
- \* **Marcheur des neiges** : 1 case de mouvement dans la neige compte pour 1,5 cases au lieu de 2, considère la glace rugueuse comme terrain normal, la glace lisse comme glace rugueuse. Le personnage a appris à se déplacer facilement sur les pires neiges et glaces.

### ACTIONS

- ✂ **Griffe d'ours** : Combat d8, d8+d6, Parade +1.  
 + **Frénésie** : peut ajouter un 2nd dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.
- ☒ **Arc** : Tir d4, 12/24/48, 2d6. Si équipé.

### ÉQUIPEMENT

Peau d'ours (+1), griffes d'ours, arc pour les gardes à l'entrée.  
 \* **Trésor** : médiocre par 5 guerriers.

## GOLTH-KHAR, CHAMPION VENDAHL

Les champions sont les meilleurs guerriers de la tribu, réputés pour leur force, leur résistance et leur attitude brutale. Golth-Kahr est un champion typique. Il a perdu son œil gauche il y a des années, à cause d'une flèche d'un chevalier de l'âtre.

### GOLTH-KHAR, CHAMPION VENDAHL

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d10	d4	d10

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d10, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d10, Perception d4, Persuasion d4-1.

**Handicaps :** Sale caractère.

Parade	Résistance
8 (1)	8 (1)

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Borgne :** action utilisant la vue -2 si à plus de 5 cases (10 m).
- \* **Combatif :** annuler Secoué ou Sonné +2.
- \* **Commandement :** annuler Secoué ou Sonné +1 pour tout Extra allié dans l'aura (5 cases).
  - + **Ferveur :** dégâts de Combat +1 pour tout Extra allié dans l'aura.
- \* **Deux mains gauches :** utiliser un appareil mécanique -2, hors service si Échec critique.
- \* **Marcheur des neiges :** 1 case de mouvement dans la neige compte pour 1,5 cases au lieu de 2, considère la glace rugueuse comme terrain normal, la glace lisse comme glace rugueuse. Le personnage a appris à se déplacer facilement sur les pires neiges et glaces.

### ACTIONS

- ✂ **Griffe d'ours :** Combat d8, d10+d6, Parade +1.
- ✂ **Hache de bataille :** Combat d8, d10+d8.
  - + **Balayage :** Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.
  - + **Frénésie suprême :** peut ajouter un 2d dé de Combat au corps-à-corps max. 2/tour.

### ÉQUIPEMENT

Peau d'ours (+1), griffes d'ours, hache de bataille.  
 \* **Trésor :** médiocre.



## LOUPS

Des mangeurs d'hommes vicieux, apprivoisés par les Vendahls.

### LOUP

Allure : 8 (d10).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d6	d6 (A)	d6

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d6, Discrétion d8, Intimidation d6, Perception d10.

**Atouts :** Véloce.

Parade	Résistance
5	4

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Véloce :** dé de course d10.
- \* **Taille -1.** Une telle créature arrive à la hanche d'un homme et pèse une trentaine de kilos.

### ACTIONS

✂ **Morsure :** Combat d6, d6+d4.

## NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

Parfois, les ennemis les plus mortels se présentent sous la forme de petits groupes.

### NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

Allure : Vol 10.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d12	d8	d4 (A)	d10

**Compétences :** Athlétisme d6, Discrétion d6, Perception d8.

Parade	Résistance
4	7

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- \* **Division :** Les chauves-souris sont assez intelligentes pour se diviser en deux nuées plus petites (Petit gabarit) si leurs ennemis se séparent. Réduisez le Gabarit d'une taille en cas de Blessure, une Petite nuée étant détruite.
- \* **Essaim :** Parade +2, immunisé aux armes perforantes ou tranchantes, subit les armes à Zone d'effet et le Piétinement (Force dégâts).
- \* **Sans esprit :** ignore les Épreuves ou les pouvoirs comme Marionnette.

### ACTIONS

✂ **Morsure :** automatique en fin de tour (sauf si Secoué), Gabarit moyen, 2d4 contre la protection la plus faible, ignorée si protection complètement étanche.



## BESTA, CHAMANE VENDAHLE

Les chamanes vendahles sont toujours des femmes. Elles ne quittent jamais leurs grottes. Besta est une vieille bique qui domine la tribu grâce à sa surnoiserie.

### BESTA, CHAMANE VENDAHLE

**Allure :** 5 (d6-1, min. 1).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8-1	d10	d6-1	d10	d6-1

**Compétences :** Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d8, Discrétion d6, Foi d8, Intimidation d8, Occultisme d8, Perception d4, Persuasion d6-1, Soins d8.

**Handicaps :** Âgé, Sale caractère.

Parade	Résistance
5	5

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Arcanes (Miracles) :** Foi d8, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- ✦ **Deux mains gauches :** utiliser un appareil mécanique -2, hors service si Échec critique.
- ✦ **Marcheuse des neiges :** 1 case de mouvement dans la neige compte pour 1,5 cases au lieu de 2, considère la glace rugueuse comme terrain normal, la glace lisse comme glace rugueuse. Le personnage a appris à se déplacer facilement sur les pires neiges et glaces.
- ✦ **Tête froide :** pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.

### ACTIONS

- ✦ **Dague empoisonnée :** Combat d6, d6+d4, Poison paralysant si Secoué ou Blessé.
- ✦ **Augmentation de Trait :** Foi d8-1 (2 PP), 10 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran – par cible supp. (+1).
- ✦ **Choc (grondement) :** Foi d8-1 (2 PP), 10 cases, Inst. Sonné, résiste avec Vigueur [-2] – GM (+2), GG (+3).
- ✦ **Diminution de Trait :** Foi d8-1 (2 PP), 10 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme – par cible supp. (+1), résiste à -2 (+1).
- ✦ **Terreur (grondement) :** Foi d8-1 (2 PP), 10 cases, Inst. Provoque un jet de Terreur [-2] – GM (+2), GG (+3).
- ✦ **Transformation (ours) :** Foi d8-2 (3+ PP), personnel, 5 rd. Prend la forme d'un ours – parole (+1).

### ÉQUIPEMENT

- ✦ **Trésor :** médiocre.

#### NOTE SUR LES POUVOIRS

En édition *Adventure*, nous vous conseillons l'usage de la Règle d'univers **Pas de point de pouvoir**. Cependant si vous préférez rester au plus près de la magie sans PP et sans malus de *Hellfrost*, conservez le Contrecoup sur 1 au dé de Trait, indépendamment du dé Joker et non sur Échec critique comme en *Adventure*. Nous vous laissons les PP dans les profils pour utiliser cette aventure dans un univers n'utilisant aucune de ces deux options ou pour calculer le malus sans PP en cas de modificateurs de pouvoir.

## SERPENT D'EAU

La façon dont cette énorme bête, typique des climats chauds, a atteint la caverne reste un mystère. Sa peau a une teinte rougeâtre, et ses yeux reptiliens brillent comme s'ils brûlaient de l'intérieur.

### SERPENT D'EAU

**Allure :** –, Aquatique 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d12+4	d6 (A)	d10

**Compétences :** Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d6, Perception d6.

Parade	Résistance
6	11

### CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Créature de Kezan :** Le serpent d'eau n'attaque pas ceux qui lui montrent un symbole sacré de Kezan.
- ✦ **Taille +4.** Grand (+2). Le serpent d'eau mesure plus de 9 mètres de long, mais est assez mince.

### ACTIONS

- ✦ **Morsure :** Combat d8, d12+d4+4, Allonge 3. Son long cou et sa posture courbée lui donnent son Allonge.
- ✦ **Constriction :** Athlétisme et Force +2 lors d'une Empoignade, ignore -2 de malus d'actions multiples pour Broyer et Mordre une cible Entravée ou Immobilisée.

## RELIQUE

### AMITIÉ ÉQUITABLE

Cette ancienne hache de guerre est partiellement abîmée par l'immersion prolongée dans l'eau, de sorte que le manche en bois se casse sur un 1 au dé de Combat. Une fois remplacé, l'arme est à nouveau en parfait état, la lame de métal est aussi tranchante que le jour où elle a été forgée. Une inscription en Hauld Saxa sur la lame dit : « *Ceci est la hache de mon ami Scatwulf, qui a donné sa vie pour sauver la mienne. Sur mon honneur, je jure de faire de même.* » La hache accorde +1 en Parade et l'Atout Lien mutuel.

## CRÉDITS

- **Titre original :** *The Mouth of the Frothing Bear*
- **Écriture :** Umberto Pignatelli
- **Traduction :** Reno
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, perror, Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X