

LA PIERRE DE VOIX

Une incursion dans un temple d'Hela afin de récupérer une vieille relique.

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



INTRODUCTION

La Pierre de voix est une aventure d'*Hellfrost* pour des héros Novices. Elle est destinée à être terminée en une ou deux sessions de jeu. Les profils des adversaires décrits dans les rencontres clés sont listés à la fin de l'aventure.

L'HISTOIRE

Avant l'avènement de la guerre du Blizzard, quand les empires des hommes, des elfes et des nains régnaient sur ce qui est aujourd'hui *Hellfrost*, les gens importants avalaient parfois une pierre magique connue sous le nom de Pierre de voix.

Ces pierres, créées et enchantées par les grands magiciens de l'époque, enregistraient tout ce que leur porteur disait pour le reste de sa vie. Avaler la pierre n'était pas une mince affaire puisqu'elle se logeait dans la trachée et ne pouvait être retirée sans tuer le récipiendaire. Ainsi, seules des personnes à l'égo surdimensionné (politiciens, grands héros du jour, savants, etc.) acceptaient volontairement de prendre une pierre pour que leur vie puisse être fidèlement enregistrée et que la connaissance de leur vie soit préservée pour la postérité. Après leur mort, la pierre était retirée et envoyée à l'une des grandes bibliothèques où son contenu pourrait être retranscrit. Les pierres ne pouvaient être « *rejouées* » qu'en les plaçant entre les mâchoires de crânes enchantés. Très peu de ces précieux crânes existaient et ils étaient très bien gardés.

LA GUERRE DU BLIZZARD

Beaucoup de ces pierres ont été dispersées, perdues, ou vendues à des fins de chantage pendant la guerre du Blizzard. L'art de leur création a été perdu et les crânes ont disparu.

LE HELLFROST

Bien que certains aient cherché désespérément à recouvrer les pierres, la marche implacable du *Hellfrost* a recouvert ou effacé leurs derniers emplacements connus.

L'EMBAUCHE

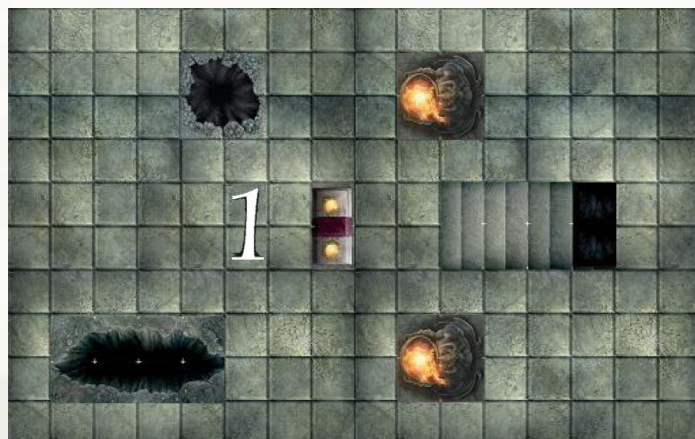
Les héros sont engagés par les gardiens du Savoir pour récupérer une Pierre de voix qui a été cachée par le culte d'Hela à Ingkar, un temple en ruine. La rumeur veut que cette pierre contienne des informations sur la trahison d'Hela. Les gardiens du Savoir offrent une prime substantielle (à déterminer par le MJ). Bien sûr, tout butin trouvé sera la seule propriété des héros.

LOCALISATION

N'importe quel endroit de Rassilon qui soit suffisamment humide et glauque, comme les Terres de Brumes ou le Grand Marais, pourrait constituer un bon emplacement pour Ingkar.

INGKAR

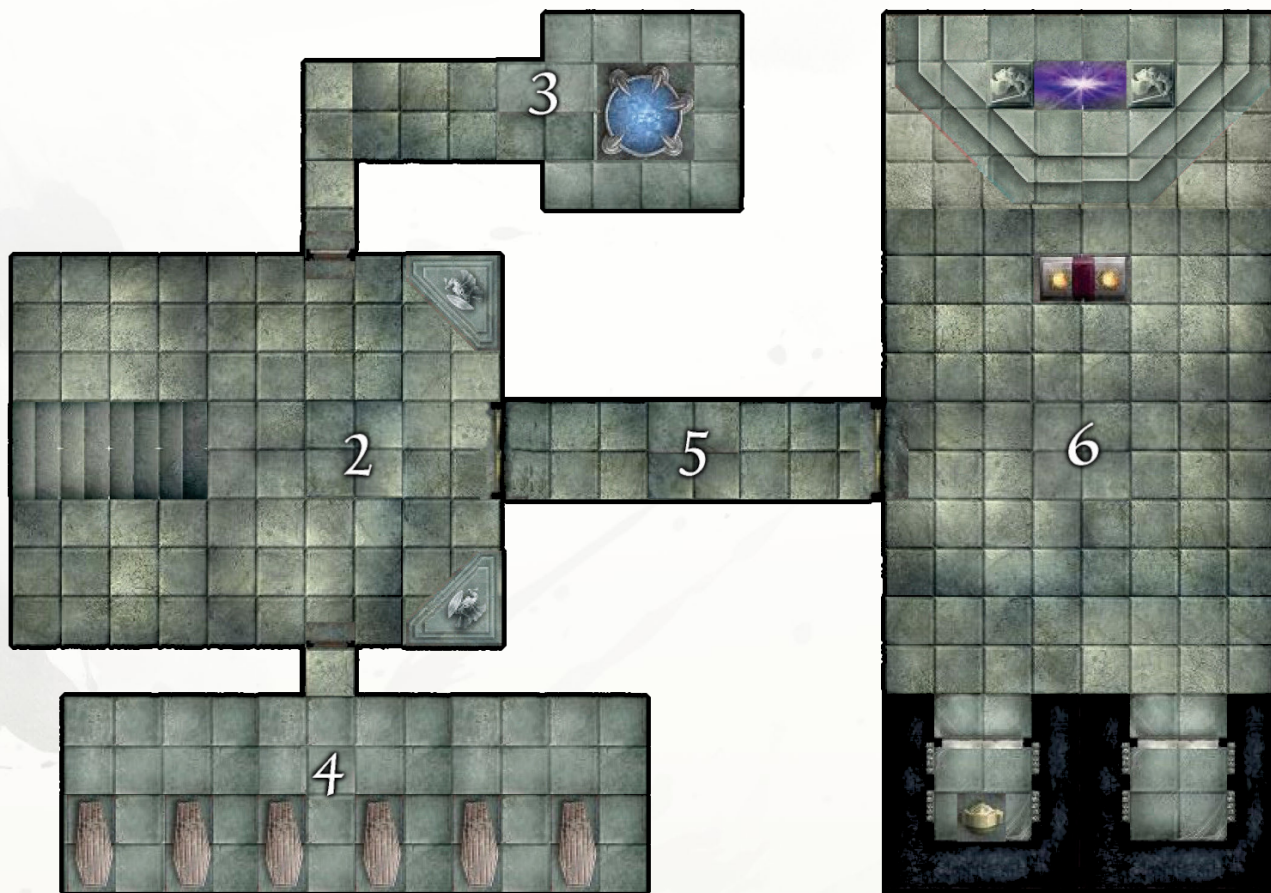
Ingkar est un temple en ruine, originellement dédié à une divinité d'avant la guerre de Rassilon et oubliée depuis longtemps. Le culte d'Hela a récemment occupé les ruines et y pratique des rituels de zombification pour créer des morts-vivants permanents. Récemment, il est devenu difficile de trouver des cadavres. Le chef du culte, Ventar, a convoqué le chef d'une bande d'orques du *Hellfrost*. Il souhaite les employer pour poursuivre sa quête de corps frais. Toutes les portes sont en bois, fermées, et non verrouillées, sauf indication contraire.



1. ENTRÉE DU TEMPLE

Deux grands braseros démoniaques sont entretenus par les acolytes du culte. L'autel est parfois utilisé pour des rituels en plein air. Dans les environs, plusieurs orques (un par héros) attendent impatiemment leur chef qui est à l'intérieur pour conclure un accord avec Ventar (les profils des adversaires sont à la fin de cette aventure). Si les héros se faufilent jusqu'à l'entrée, ils peuvent bénéficier d'une Attaque surprise sur les orques peu méfiants. Des escaliers descendent dans le temple. Un grand gouffre et une crevasse conduisent dans les ténèbres. Si un orque ou un héros tombe dedans, cela peut conduire à des blessures, à la mort ou à une autre aventure (à la discrétion du MJ).

■ ORQUES (1 par héros).



2. SALLE D'ATTENTE

Deux grandes statues de pierre dominent les coins est de la salle. Chacune représente une phase différente d'Hela. Celle du nord-est représente Hela avant sa trahison (austère et stoïque). La statue du sud-est la représente après (sourire mauvais). Les statues ont des rubis à la place des yeux. Les héros devraient le remarquer immédiatement s'ils les examinent. Pour arracher les gemmes, il faut réussir un test d'Athlétisme et de Subterfuge (crochetage) pour chaque statue. Ils valent 50 sciels or chacune.

Un chef orque, deux orques, et un acolyte du temple sont au pied de l'escalier. Toute activité à proximité (comme une bagarre) les alertera et ils seront prêts à combattre en un round.

CHEF ORQUE.

■ ORQUES (2).

■ ACOLYTE (1).

3. BASSIN DE PRÉSERVATION

Bien que le réservoir soit actuellement vide, les cadavres sont laissés à tremper dans cette piscine avant d'être transférés dans la salle de rétention (salle 4). Le bassin est rempli à une profondeur d'un peu moins d'un mètre de liquide vert visqueux qui empêche la pourriture. De petites volutes de vapeur s'élèvent à la surface et une odeur nauséabonde imprègne l'air. Les personnages qui entrent dans le bassin gagnent un bonus de Résistance de +2 contre les armes perforantes pendant une heure.

4. STOCKAGE DES ZOMBIS

Six cercueils délabrés bordent le mur sud de cette pièce. Cinq contiennent des zombies qui attendent leur transport vers des

zones de rétention secrètes pour l'armée grandissante de morts-vivants d'Hela. Le couvercle du dernier cercueil est entrouvert, il est vide. Ventar est en train d'accomplir le rituel pour créer le dernier zombi du chargement. Si un cercueil est ouvert, tous les morts-vivants attaquent. Ils ignorent ceux qui portent une robe de prêtre du temple. Les zombies doivent être considérés comme En attente mais ne bénéficient pas d'une Attaque Surprise.

■ ZOMBIS (5).

5. SALLE DE CÉRÉMONIE

Des scènes de la victoire d'Hela sur les vivants sont peintes sur les murs de ce couloir. Cependant, les fresques ne s'étendent que sur environ deux tiers de la longueur du corridor. Certaines scènes sont inachevées. Les réserves de peinture sont empilées près des portes sud. Les incantations d'un rituel infernal se font entendre derrière les portes est.

Le seul moyen de passer les portes est de finir l'une des scènes macabres représentées sur les murs. Aucun autre moyen ne permettra de franchir les portes. Demandez aux héros de faire des tests de Connaissance (religion). Si les joueurs ont des difficultés à résoudre cette énigme, le ou les héros qui tentent de peindre doivent réussir un jet d'Intellect et un jet d'Agilité ou obtenir un simple Succès à un jet de Performance.

6. CHAMBRE RITUELLE

Cette grande pièce est l'endroit où Ventar crée des zombies pour l'armée de morts-vivants d'Hela. Ventar tente d'extraire une âme du portail des abysses et de la guider vers le corps drapé qui repose sur l'autel. Le portail émet un étrange aura violet et l'on peut voir l'âme flotter doucement vers l'autel.

Il faut encore deux rounds à Ventar pour achever le rituel. Deux acolytes se ruent vers les héros s'ils n'ont pas tenté une entrée discrète durant la cérémonie. Ventar se joindra au combat avec son nouveau zombi si le rituel est achevé. Si Ventar est touché pendant le rituel, ce dernier échoue et il se retournera contre les héros dans une rage folle.

Une fois Ventar vaincu, les héros peuvent fouiller la salle. Les portes des deux chambres sont verrouillées (Ventar a la clé). Les quartiers personnels de Ventar sont dans la chambre la plus à l'est. Elle comprend des meubles, des effets personnels, et le butin de Ventar (500 sciels or en bijoux, objets divers, et en sciels).

La chambre la plus à l'ouest renferme un énorme sarcophage qui contient le corps d'un géant du givre. La Pierre de voix est cachée dans sa bouche. Ventar a échoué, jusqu'à présent, à transformer le géant mort en un puissant serviteur mort-vivant d'Hela.

■ ACOLYTES (2).

 **VENTAR** : en fin de rituel ou si interrompu.

■ **ZOMBI (1)** : en fin de rituel ou si non interrompu.

PROTAGONISTES

ORQUE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d4, Tir d6.

Parade	Résistance
5	9 (2)

Capacités spéciales

- * **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.
- * **Taille 1**. Un orque est plus imposant qu'un humain.

Actions

✂ **Épée courte** : Combat d6, d8+d6.

Équipement

Armure de cuir (+2), épée courte.

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.



ORQUE, CHEF DE CLAN



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d10	d6	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d12, Culture générale d8, Discrétion d6, Intimidation d10, Perception d6, Persuasion d6, Tir d8.

Parade	Résistance
7 (-1)	12/11 (4/3)

Capacités spéciales

- * **Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.
- * **Taille 1**. Un orque est plus imposant qu'un humain.

Actions

✂ **Grande hache** : Combat d12, 2d10 PA 2, Parade -1, Deux mains.

+ **Balayage** : Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

Équipement

Plastron de plaques (+4), jambières et brassards de mailles (+3), grande hache.

ACOLYTE D'HELA

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d4	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d6, Foi d10, Perception d4, Persuasion d4.

Parade	Résistance
4	5

Capacités spéciales

✂ **Arcanes (Miracles)** : Foi d10, 10 PP, Rech. 5 PP/h de repos.

Actions

✂ **Dague** : Combat d4, 2d4.

✂ **Augmentation de Trait** : Foi d10, 2 PP, 6 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran – par cible supp. (+1).

✂ **Diminution de Trait** : Foi d10, 2 PP, 6 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme – par cible supp. (+1), résiste à -2 (+1).

✂ **Éclair** : Foi d10, 1 PP, 12 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] – +d6 (+2).

✂ **Zombi** : Foi d10, 3+ PP, 6 cases, 1 h. Relève et contrôle un mort-vivant – par zombi supp. (+1), par zombi armé (+1), par zombi Armure +2 (+1), chevauteur d'esprit (+1), permanent (+0).

Équipement

Robe, dague.



VENTAR, PRÊTRE D'HELA



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d10	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Culture générale d8, Discrétion d8, Foi d12, Perception d6, Persuasion d6.

Parade	Résistance
6 (1)	6 (1)

Capacités spéciales

✂ **Arcanes (Miracles) :** Foi d12, 20 PP, Rech. 5 PP/h de repos.

Actions

✂ **Dague :** Combat d6, d6+d4.

✂ **Bâton :** Combat d6, d6+d4, Allonge 1, Deux mains, Parade +1.

✂ **Augmentation de Trait :** Foi d12, 2 PP, 6 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran – par cible supp. (+1).

✂ **Déflexion :** Foi d12, 3 PP, 6 cases, 5 rd. Attaques sur la cible à -2 [-4] – par cible supp. (+1).

✂ **Diminution de Trait :** Foi d12, 2 PP, 6 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme – par cible supp. (+1), résiste à -2 (+1).

✂ **Éclair :** Foi d12, 1 PP, 12 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] – +d6 (+2).

✂ **Explosion :** Foi d12, 3 PP, 16 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6], GM – +d6 (+2), PG (+0), GG (+1).

✂ **Zombi :** Foi d12, 3+ PP, 6 cases, 1 h. Relève et contrôle un mort-vivant – par zombi supp. (+1), par zombi armé (+1), par zombi Armure +2 (+1), chevauteur d'esprit (+1), permanent (+0).

Équipement

Robe de protection (+1), dague, bâton.



Necromancy © thegrlyph

CRÉDITS

- **Titre original :** *The Voice Stone*
- **Écriture :** Rustin F. Holmes
- **Traduction :** Reno
- **Relecture :** Alain « Karkared » Curato, Romain « Fenris » Schmitter, X.O. de Vorcen
- **Maquette :** perror et LÆX

ZOMBI

Allure : 4.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d6, Intimidation d6, Perception d4, Tir d6.

Parade	Résistance
5	7

Capacités spéciales

* **Mort-vivant :** Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.

* **Point faible (tête) :** toucher un zombi à la tête donne le bonus habituel de +4 de dégâts.

* **Sans peur :** immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

Actions

✂ **Morsure/Griffes :** Combat d6, d6.