LE NAIN JAUNE

Introduction

Ce document correspond enfin à la vraie histoire du nain jaune. Plus cohérente, incluant les plans et surtout, la traduction de mon écriture en caractère intelligible par rapport aux anciennes pages scannées.

J'ai rajouté des fois des colonnes : *PM* pour point de Magie / *Enc* pour l'encaissement à la tête/ bras /tronc/jambes ou alors dans la description d'un objet pour son encombrement / *Dégâts* une fois le PNJ équipé. Idem, le résultat d'un jet peut être suivit de => pour indiquer ce qui se passe en cas de réussite du jet, un ≠> indique l'événement en cas d'échec et #> en cas d'échec absolu.

La campagne du Nain jaune s'adresse à un groupe de personnages débutants et pour des joueurs débutants ou peu expérimentés. J'ai joué avec quelques joueurs débutants, mais je suggère quand même un ou deux joueurs expérimentés, pour les stratégies de survie de base. Elle a été écrite pour 5 joueurs. La première et seconde partie, servent à former les joueurs. La troisième permet d'approfondir les connaissances sur les nains du chaos. La quatrième est essentiellement basée sur l'interprétation.

Cette campagne place les PJs au cœur de la construction d'un set magique. Ce set maléfique est forgé par le nain jaune. Il est composé d'une couronne, d'un sceptre et d'une épée. Ceci permettra au nain jaune de devenir roi des gobelins, nains et skavens. Ce set est donc extrêmement puissant et dangereux. Et vos PJs vont se retrouver malgré eux à aider sa construction.
Alors qu'ils trouveront le premier élément (la couronne), ils seront faits esclaves chez les nains du chaos. Lorsqu'ils s'évaderont, le deuxième élément sera achevé. Ils arriveront alors à KaraK Ungor la cité naine pour la conclusion de cette campagne.
Vous connaîtrez ensuite des anecdotes arrivées la première fois qu'elle fût jouée.

Les annexes sont celles, que potentiellement, vous fournirez à vos PJs. Vous avez juste à les photocopier et les découper. C'est du prêt à l'emploi. J'y ai mis aussi mes règles. Pour vous donner des idées.

Des illustrations sont disponibles sur le site Internet http://www.vaches.net section Jdr/Warhammer. La mule ninja est particulièrement réussie. Je ne les ai pas mis ici pour ne pas alourdir de trop le document.

Index

INTRODUCTION **2**

INDEX **3**

L'HISTOIRE **5**

PARTIE 1 : VLADINSKA A DES TRACAS **7**

I.1. INTRODUCTION AVEC DES OURS 8
I.2 ARRIVEE A VLADISNKA 8
I.2.1 Plan 9
I.2.2 Accueil des PJs 12
I.3. 1ER ZOMB A LA FERME DES CHASBURG. 13
Vladimir Chasburg 13
Evora Chasburg 13
I.4. GROTTE DE SIGMUND STEÏN 14
I.5. LE CAMPS GOBELIN 15
I.6. CHEZ L'ERMITE, Y'A PAS QUE DES MITES. 17
I.6.1 Chez l'ermite 17
I.6.2 Les Pjs sont les mites 18
I.7. VLADINSKA DANS LA TOURMENTE. 19
I.8. KARAK KAZUL : A LA MORT, A LA VIE. 21
I.9. XP QUAND TU NOUS TIENS 24

PARTIE 2 : LA MULE NINJA **25**

II.1. L'ERMITE BOUFFE PAR LES MITES 25
II.2. ZOM-BET DE TOUJOURS 26
II.3. LE DRUIDE TOUCHE DU BOIS CONGELE. 27
II.4. LA FORGE ET SA MULE NINJA 29
II.5. CA FRITE AU TELLURIQUE 32
II.6. XP QUAND TU NOUS TIENS 32

PARTIE 3 : AU FRAIS DES NAINS DU CHAOS **33**

III.1. INFORMATIONS GENERALES : 33
III.2. POPULATIONS : 34
III.3. LA VIE DE TOUT LES JOURS : 34
III.4. DEFENSE GENERALE : 35
Etage 6 ***(NJ17)*** *35*
Etage 5 ***(NJ17)*** *35*
Etage 4 ***(NJ17)*** *36*
Etage 3 ***(NJ17)*** *36*
Etage 2 ***(NJ17)*** *37*
Etage 1 ***(NJ16)*** *38*
Etage -1 ***(NJ16)***. *40*
Etage -2 ***(NJ15)***. *42*
Etage -3 ***(NJ15)***. *43*
Etage -4 ***(NJ15)***. *43*
Etage -5. ..... *43*
III.5. L'INTRIGUE (NJ14) : 44
III.5.1 Introduction 44
III.5.2. La révolte 44
III.5.3. La belle 45
III.5.4 Le sceptre achevé 45
III.5.5 Le trou de trop (optionnel) 47
III.5.6 Des volontaires pour Hashut 48
III.6. XP QUAND TU NOUS TIENS 49

PARTIE 4 : LE RETOUR DE LA VENGEANCE DU FILS **50**
IV.1. LE RETOUR 50
IV.2. LE FILS 52
IV.2.1.Arrivée des PJs : 52
IV.2.2.Chanson avec un faux Jordi : 53
IV.3. LA VENGEANCE 55
IV.4. XP QUAND TU NOUS TIENS 56
MA 1ERE CAMPAGNE **57**
LA TROUPE ETAIT COMPOSEE DE : 57
EPISODE DU CAMP GOB : 57
EPISODE DE LA MULE : 57
EPISODE DE LA DEFENSE DE KARAK KAZUL : 58
EPISODE DE LA REVOLTE CHEZ LES NAINS DU CHAOS : 58
EPISODE FINAL : 58
REMERCIEMENTS **58**
ANNEXE A : ARBALÈTE KARDECK. **59**
ANNEXE B : LE SET DU NAIN JAUNE. **59**
LA COURONNE : 59
LE SCEPTRE : 59
L'EPEE : 59
COURONNE + SCEPTRE : 60
COURONNE + EPEE : 60
SCEPTRE + EPEE : 60
LE SET COMPLET (COURONNE + SCEPTRE + EPEE) : 60
ANNEXE 1 : POUR VLADINSKA **61**
ANNEXE 2 : POUR LA MULE **63**
ANNEXE 3 : NAIN DU CHAOS **64**
ANNEXE 4 : LE RETOUR… **64**
ANNEXE 5 - MES REGLES V1.2 ..... **65**
REGLES DE COMBAT CC 65
REGLES DE COMBAT CT 67
REGLES DE MAGIE. 68
TABLE DES ECHECS ABSOLUS MAGIQUES. 70
ANNEXE 6 LES COLLEGES DE MAGIE **72**
6.A. COLLEGE FLAMBOYANT 73
Niveau 2 : *73*
Niveau 3 : *73*
Niveau 4 : *73*
6.B. COLLEGE DE JADE 74
Niveau 2 : *74*
Niveau 3 : *74*
6.C. COLLEGE AMETHYSTE 75
Niveau 2 : *75*
Niveau 3 : *75*
Niveau 4 : *75*
NOMS DE SECOURS **76**

L'Histoire

A chaque démon sa raison d'être. Telle est leur destinée. Un petit Verminarque est à l'origine des aventures qui vont suivre. Comme il n'est pas puissant, il a besoin de compenser par un puissant set pour dominer ses futurs sujets. Voulant régner sur les deux peuples chaotiques les plus présents dans le monde, il choisit de dominer les gobelins et les skavens. Non dénué d'un certain sens de l'humour, il va utiliser l'ennemi héréditaire : les nains pour parvenir à ses fins. Il lance donc une prophétie parmi les skavens afin de pouvoir rejoindre les royaumes de Warhammer :

Un météore de malepierre tombera
Avec lui, les nains nous séduiront
Pour construire le puissant set d'un roi
Par la couronne, le sceptre et l'épée nous les gouvernerons
Près des deux cornes givrées du dragon
Commence l'histoire du nain jaune avec son fils la conclusion.

La prophétie arriva aussi chez les gobelins, mais depuis aucun ne s'en souvient. De même, un nain du nom de Kraggi reçu la vision de la prophétie, dans son temple décrit dans la partie IV.1 Le retour. Il l'a coucha dans divers écrits. Les PJs mettront la main dessus, ou seront tenu au courant par un des ses amis : l'homme arbre de la partie 2.

Cette prophétie commença à se réaliser il y a de cela 150 ans non loin de Vladinska et de deux pics appelés Cornes du dragon. Elle allait sceller le destin d'un puissant magicien du nom de Sigmund Steïn adepte de la magie du collège de glace. Ce dernier était connu et apprécié aux collèges de Kislev pour ses travaux sur les gemmes et ce collège. 7 apprentis travaillaient avec lui. Vers la fin de sa vie, Sigmund eu besoin de matériaux précieux, dont du myhtril. Il s'adressa donc au maître de Karak Kazul répondant au nom de Kardeck Vieux pic (voir son illustration) qui avait inventer une arbalète à latte de fer portant son nom. Comme ils avaient commercés ensemble plusieurs fois, Sigmund régla comptant la facture. Cela tombait bien. Un nain du nom de Gromir Manche d'acier venant de Karak Ungor, la forteresse naine dirigeant Karak Kazul, devait aller à Kislev. Il pourrait donc fournir à Sigmund tout se dont il avait besoin.
Gromir revint avec sa mule, la facture et le mythril à Karak Kazul mais n'y arriva jamais, pas plus qu'au sanctuaire de glace où Sigmund était établit. La fameuse météorite tomba. Il y alla, poussé par sa curiosité. La malepierre fit effet, et le pauvre nain vit son esprit attaqué et sombré dans la folie. C'était le Verminarque qui prenait place dans son esprit. Il serait toujours bloqué dans son plan démoniaque, tant que le set ne serait pas réunit par le fils du nain jaune pour réaliser la prophétie. Il tortura alors l'esprit de Gromir dans cette logique : tu deviendras roi, roi des nains, mieux tu soumettras aussi les gobelins et les skavens. Pour ce faire il te faut un set digne d'un roi : une couronne, un sceptre et une épée pour aller au combat. Et le premier de tes serviteurs sera ta mule (qui commençait à muter sous l'effet de la malepierre).
A moitié fou, il récupéra les morceaux de malepierre et commença à construire la première forge dans la région. Il muta et pris une couleur jaune vert, mélange du mythril, d'or et de la malepierre de la météorite.

Sigmund attend, mais ne voit rien venir, et la fin de sa vie se fait sentir. Il est donc très furieux et pète un plomb. Considérant les nains très avares surtout de mythril, il les soupçonne de lui avoir pris son pognon mais de ne jamais lui filer son mythril, le temps qu'il meurt vu que son heure est proche et que les nains ont une espérance de vie supérieure. Il décide de se rendre à Karak Kazul réclamé son du à Kardeck Vieux Pic pour qu'il lui donne son mythril. Il accuse, réclame etc. Rien n'y fait. Il se fait jeter dehors de Karak Kazul comme un malpropre. Il va voir le Duc de la région qui le rejette aussi, ne voulant pas d'ennui avec les forteresses naines toutes proches.

Pendant ce temps, la nouvelle de cette météorite, ravive la prophétie et la soif de malepierre si chère aux skavens. Ces derniers envoient une troupe dans la région. Elle tombe sur Sigmund qui revient de chez le Duc, furieux. Une grosse partie est décimée, mais Sigmund est mortellement empoisonné par une lame skaven. Alors il craque, sombrant dans la démence et les sorts interdits de nécromancie. Il devient une liche en sacrifiant 6 de ses disciples. Un d'eux parvient à s'enfuir à moitié fou : il s'agit de l'ermite ***(NJ3)***. Celui-ci enferme Sigmund dans son ancien laboratoire. Pendant ses crises de démence, il lance le sort cocon de glace de temps en temps, cela le rend absent par période, durant plusieurs années, et explique ses 177 ans…
Sigmund mort, la seule raison qui l'anime est sa soif de vengeance pour régler le compte aux nains. Le rituel n'étant pas complet (il lui manque l'ermite au sacrifice), il devient une demie liche ne possédant pas de sort, et ne pouvant faire que des zombies. Il doit réapprendre la nécromancie. Ceci prend du temps et la région oublie…

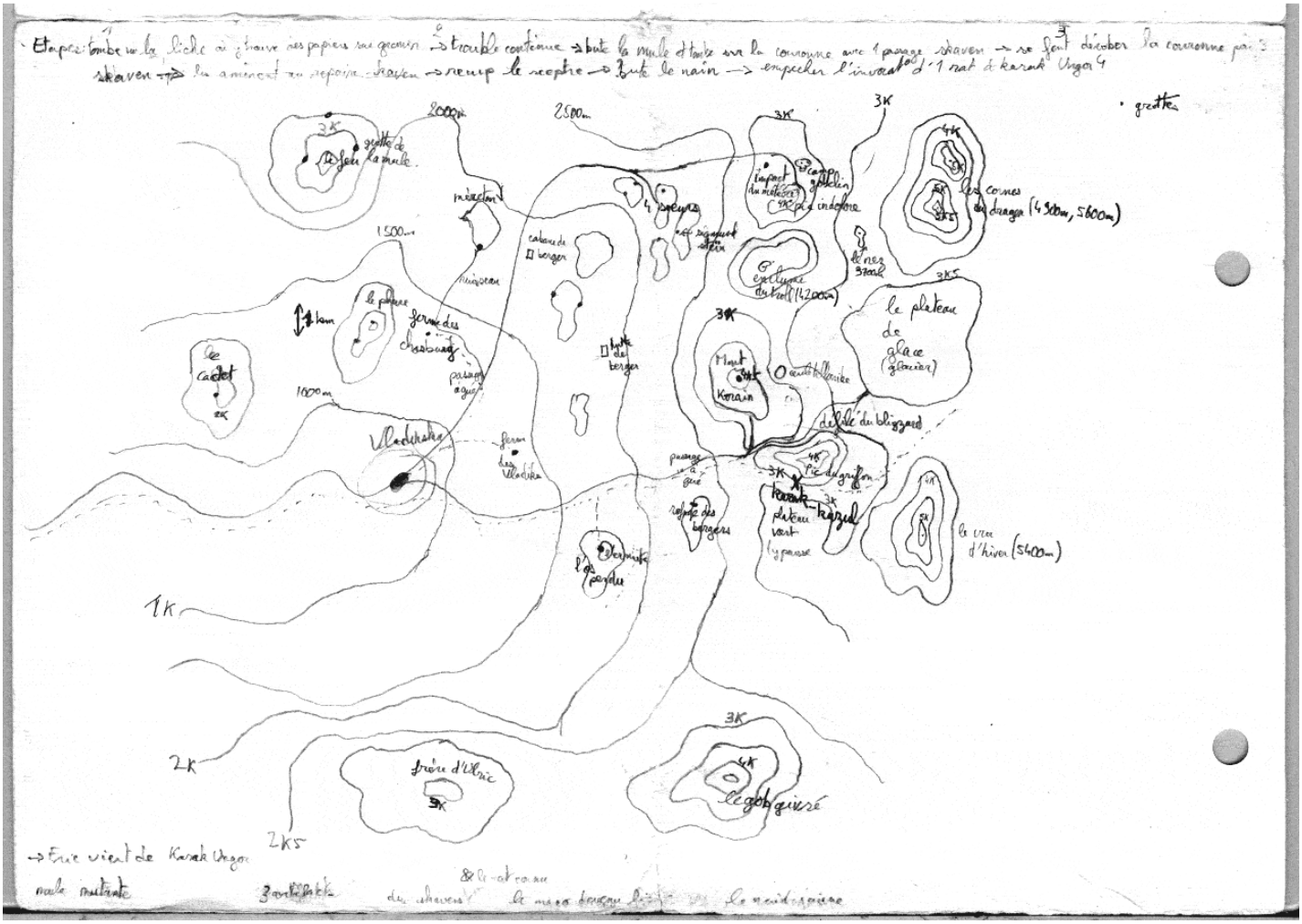
De leur coté, les survivants de la troupe skaven, sont instinctivement attirés par la malepierre. Ils trouvent Gromir. C'est à partir d'eux que Gromir constitua ses ouvriers, ou plutôt ses premiers sujets :) fort impressionnés par son apparence, qu'il parlât comme eux ; et surtout l'immense mule mutante qui lui obéissait. Ils surent que c'était le bon

nain de la légende. A partir du fourneau construit, la couronne fût coulée. Une fois achevée, une guerre intestine éclata entre skavens. Des espions de plusieurs clans voulaient s'approprier Gromir et la couronne. Dans la mêlée qui s'ensuivit, un groupe parvint à s'enfuir avec Gromir, mais sans la couronne. Un effondrement enferma les autres dans la forge avec la mule pour l'éternité.
Ce groupe est alors attaqué par des gobelins, a leur tour capturés par des troupes du puissant nain du chaos : Amatan le Rouge. Gromir travailla dans ces mines pendant 130 ans. On attira l'attention d'Amatan sur ce nain particulier. Il effectua des recherches, fit des sacrifices, observations astronomiques. Il sût alors la prophétie. Trop heureux d'avoir mis la main sur ce nain fou capable de lui fournir un très puissant set, Amatan le force à travailler sur le sceptre et lui demande où se trouve la couronne. Ceci fait l'objet de la partie 3. Cette partie voit Amatan venir chercher la couronne en même temps que les skavens avec les PJs au centre des deux armées :)
Ne reste plus que l'épée à forger pour finir le Set. Gromir devient alors l'objet de toutes les convoitises.
Une fois faite, il va chercher son fils pour la conclusion : Un bon coup de cette fameuse épée dans le ventre de son fiston pour réunir la famille, en même temps que le set. Voilà une prophétie qui se termine dans un beau feu d'artifice : Un verminarque en pleine forteresse de Karak Ungor.

Il y a de cela deux semaines, l'ermite ré ouvre la porte dans l'ancien laboratoire pendant un de ses folies et malgré ses précautions : Sigmund est libre. Voir plus de détail à **“** chez l'ermite y'a pas que des mites **”**
Sigmund va buter un groupe d'aventurier qui passait par là. Il compte ensuite convaincre les gobelins d'aller tuer les gens de Vladinska. Une fois çà fait, il aura les gobelins, plus les morts-vivants de Vladinska pour aller buter les nains de Karak Kazul. Le plan est fait, les joueurs vont y participer ! L'aventure peut commencer !

Partie 1 : Vladinska a des tracas

Voici tout d'abord la carte de la région située à l'est de Kislev. Elle indique les courbes de niveau , le nom des monts, la route principale, les 2 cours d'eau (qu'on retrouve sur les cartes du monde), les deux fermes des environs, Vladinska, les grottes, et les lieux notables (maison troglodyte de l'ermite, grotte de Sigmund, cercle tellurique etc.) :

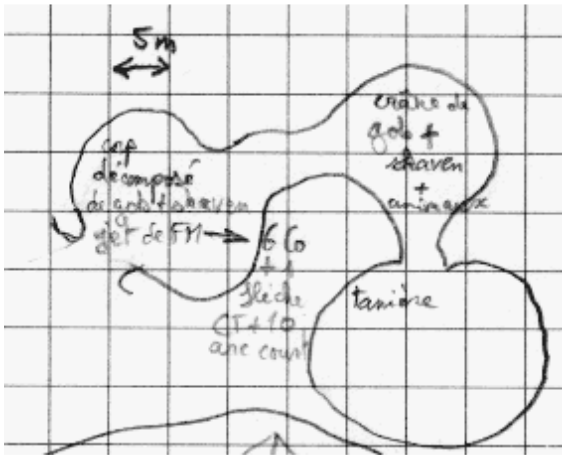


Cette histoire commence dans un petit village du nom de Vladinska, situé sur une route traversant les montagnes. Juste au nord du Stirland dans les terres Kislevite
Pour résumer : ils vont fouiller la région pour savoir d'où viennent les troubles. Découvrir que c'est la liche Sigmund qui en est l'origine, défendre Vladinska contre l'attaque des gobelins et de Sigmund,. Fuir pour Karak Kazul. Défendre Karak Kazul pour leur vie. Les troubles vont continuer pour passer à la partie 2.

I.1. Introduction avec des ours

La première scène sert classiquement à introduire les joueurs. Tous vont à Vladinska. Des exemples de raison sont disponibles dans ma campagne. Au moins la majorité doit savoir qu'il y a des troubles dans la région, pour certains qu'un groupe d'aventurier a disparu.
Ils sont sur l'unique chemin qui y mène et longe un torrent. L'altitude est basse, et des arbres feuillus sont encore présents. La nuit approche chacun se voit sur le chemin et la logique voudrait qu'il passe la nuit ensemble pour plus de sûreté. Vladinska est encore à une bonne demi-journée. Un lieu possible de repos est une grotte habitée par un couple d'ours qu'on peut chasser avec une simple torche et un feu de camp. Le combat est à éviter surtout avec des débutants. Ca permet de jauger de l'intelligence de vos joueurs :) Les ours peuvent aussi rassembler les joueurs. On y trouve des crânes gobelins et skavens pour signaler qu'ils sont présents dans le coin.
Une autre introduction est possible si vos joueurs voient la délégation naine le soir de leur arrivée à Vladinska (voir I.2.2 Accueil des PJs).

Plan de la grotte :



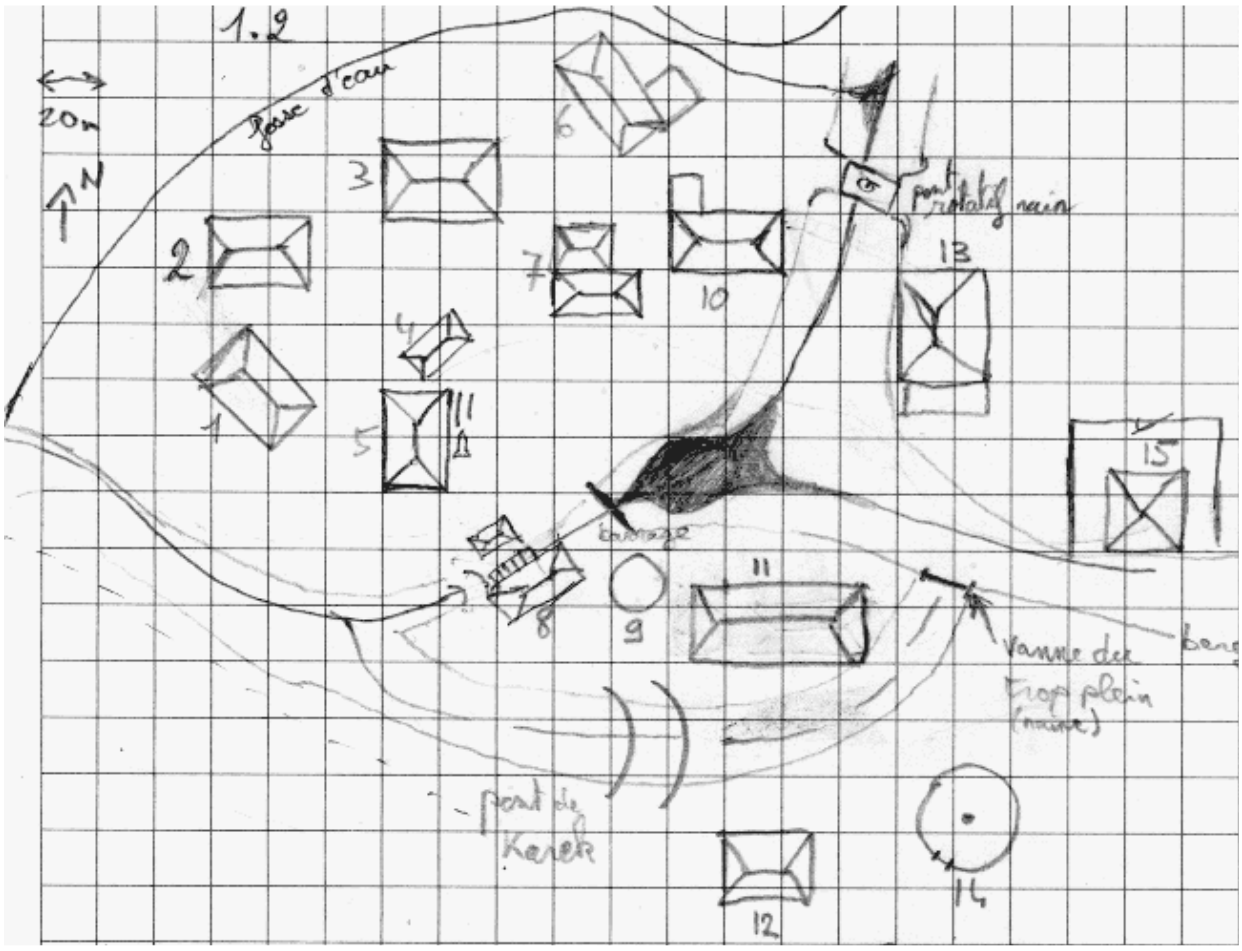
	M	CC	F	E	B	I	A	Int	Cl	FM
Ours noir male	4	40	8	9	14	30	2	10	24	24
Ours noir femelle	4	32	7	8	12	35	2	10	24	24

Les deux provoquent la peur aux créatures de moins de 3 mètres lorsqu'ils sont en colère.
Si le mâle est blessé : Jet de Cl ≠> devient frénétique : +1F +1E

I.2 Arrivée à Vladisnka

La deuxième scène est l'arrivée à Vladinska (plan ***NJ4*** et ***NJ5***). Vladinska est composée de 58 habitants. Les prix pratiqués sont le double de ceux du livre de base, car on est loin de tout. Le droit de passage pour les deux ponts est de 1Co/mois et par personne. A moduler si il y a des chevaux, marchandises etc. C'est pipo qui collecte pour le comte de Coublais.
Au nord : un canal de 3 mètres de large et de fond avec actuellement 1m d'eau, sert à évacuer le surplus d'eau de la fonte des neiges.
Les deux ponts sont de construction naine. Le pont rotatif situé à 3 mètres du fond du torrent, est monté sur un axe, et se tourne à l'aide de perches. Ses deux extrémités doivent être relevées pour qu'il puisse tourner. Cela offre en plus une protection contre les projectiles. Le pont Karek, au sud porte le nom de l'ingénieur ayant fait les deux ponts.

I.2.1 Plan



(1) **Maison des Gösford** : 4 filles + femme + Vigfried, un ex-sergent de l'armée du Stirland. Il a échoué ici en suivant le comte de Coublais (15)

Vigfried Gösford, ex-sergent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	53	44	5	5	11	50	3	33	57	41	41	33	41	1d8+7	9/9/9/9

Compétences : Bagarre, coups assommants, coups précis, arme à deux mains, esquive, étiquette, sixième sens, langage secret : jargon des bataille.

Possessions : casque du stirland, maille 3PA sur torse + bras + jambes. Epée bâtarde, écu.

(2) **Maison des Malauwhisky** : 2enfants + 2 ados à garder les brebis aux alentours + femme.
Un des ados, Vladimir à une relation avec Maria Gösford. Pipo le sait car il les a vu dans le foin de la grange communale.

(3) **Maison des Vahaüsky** : Le magasin du coin. 3 enfants + 3 ados. Au RDC on a le magasin, au 1er l'habitation. Les ados Isi et Hans drague les Painlevé et les Gösford.

Compétences : Corruption, numismatique, commerce, évaluation,, baratin, législation.

(4) **Maison de la vielle KovKovsky** : C'est la rebouteuse du village. Elle a le nez crochu, mais des beaux yeux verts. Une voix railleuse et 3 dents de porc par maître Kovkovsky. Elle connaît la stérilité de la comtesse. Elle a fait avorté l'aînée des Chasburg.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	30	20	2	2	5	27	1	45	25	47	45	45	53

Compétences : Conscience de la magie, traumatologie, chirurgie, préparation des drogues, des poisons, identification + connaissances des plantes, pathologie, chance, chiromancie, connaissance des runes, cuisine.

(5) **Forge de maître KovKovsky** : Viktor est respecté des nains de la mine de Karak Kazul + sa femme Carmen + 2 enfants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	35	27	6	5	9	41	2 (4)	57	41	32	33	35	41	1d10+8	5/5/7/7

Compétences : Acuité visuelle, conduite d'attelage, force accrue, résistance accrue, travail du métal x2, pictographie artisan, langage secret guilde, métallurgie x2, arme à deux mains, bagarre, esquive
Possessions : tablier de cuir 2 PA sur torse + jambes. Marteau à deux mains nain : +10 I sur le profil, +2A (enc : ? ?). Possède les moules pour faire les carreaux et les lattes de l'arbalète de Kardeck. Son exemplaire perso sera prêter à un des PJs ou Pipo lors de Vladisnka dans la tourmente.

(6) **Maison des Kröber** ou les lapins : 2 adultes + 8 enfants

(7) **Maison des Chasburg 1 (péon)**: En relation avec la ferme qui va être attaquée : Vladimich+ femme + 3 enfants.

(8) **Moulin/boulangerie PainLevé** : ex-bretonnien 2 adultes + 2 adolescentes dont une superbe fille draguée par les Vahaüsky.

Hector Painlevée, boulanger, distillateur

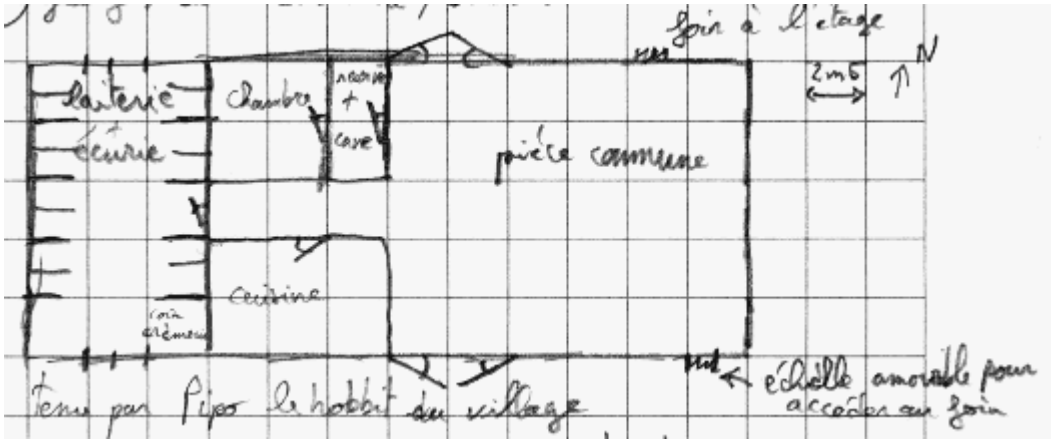
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	35	25	4	4	6	35 (15)	1	41	30	30	30	30	37	1d10+6	7/4/4/4

Compétences : Conduite d'attelage, travail du bois, commerce, cuisine, séduction. Se battra avec un fléau à blé.

(9) **Grenier sur rondin** : situé à 2 mètres du sol , contient la réserve de grains et autres denrées tenues à l'écart des rongeurs. Les piliers ont des galets plats à mi-hauteur pour empêcher les rongeurs d'y monter.

(10) **Maison des Chasburg 2 (péon)**: Igor + femme + 3 enfants.

(11) **Grange, salle commune, de traite etc. :** tenu par Pipo Ventrechantant l'halfeling du village. Demande le droit de passage pour les deux de Karek pour 2Co/personne pour 1 mois. Les gens du village sont exemptés car ce sont eux qui font les corvées d'entretien.



Pipo Ventre chantant, forestier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	45	3	5	8	60	1	41	30	30	25	45	45

Compétences : Soins des animaux, cuisine x2, Conduite d'attelage, emprise sur les animaux, dressage, pistage, identification + connaissance des plantes, résistance accrue, langage secret : forestier.

(12) **Maison de Igor et Irina Vonsky :** Igor est un moine érudit se plaisant en compagnie du comte. Irina est une prêtresse de Taal ayant largement de quoi s'occuper dans la région. Elle est souvent partie patrouiller dans les environs et va voir de temps en temps le druide du cercle tellurique. Une fille Aprilla. Irina sait qu'au lieu d'impact il y a des plantes mutantes. Elle a donc dit au villageois que la zone était maudite et dangereuse (surtout que les gobelins sont à coté).

Igor

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	38	4	3	7	57	1	38	38	64	44	55	47

Compétences : Alphabétisation, Astronomie, connaissance des parchemins, Connaissance des runes, identification des plantes, langage : classique, nordique, magikane, magikane élémentaire, linguistique, numismatique, sens de la magie, théologie, esquive.
Possession : bâton norsk à deux mains avec une rune de petite mort des goblinoïdes, aura de protection permanente (+4PA partout annulée par magie). Dégât 1d8+2. Encombrement : 80.

Irina

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	PM
4	42	25	4	5	8	45	2	35	28	43	28	43	45	25

Compétences : identification + Connaissance des plantes, pathologie, méditation, identification des morts-vivants, sens de la magie, emprise sur les animaux, reconnaissance des pièges, pistage, language : magikane, incantation cléricale niveau 1 et 2, esquive.
Possession : Cape conférant 1PA sur torse + Jambe. Bâton à une main avec le sort brume (voir page 95 du 1er compagnon) 2 fois par jour + métamorphose en ours 1 fois par semaine + F+2 dégât+1 . Dégât 1d4+5. Encombrement : 45.
Sorts Mineur : Exorcisme, flammerole, pare pluie, sommeil, sons,
Niveau 1 : Rafale de vent, Aveuglement, anti-poison,
Niveau 2 : Métamorphose

(13) **Maison des « De Tornich » :** Ancien couple de marchand du Stirland ruiné. Le couple a une fille moche et insupportable avec des taches de rousseur. Ils sont tous les trois roux et sont surnommés les écureuils par la couleur de leurs cheveux et le fait qu'ils glanent tout. Ils insistent systématiquement sur le De sans avoir une tune, ce qui évidemment leur vaut des moqueries.

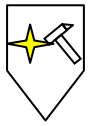
(14) **Temple de Taal :** Une zone de sanctuaire y est en permanence et est donc anti-morts-vivants. Il est circulaire en terre avec un toit en bois. L'entrée est surplombée d'un crane de cerf avec ses bois. Un foyer au centre et c'est tout.

(15) **Maison du comte de Coublais :** Sa femme est stérile. Ce sont des anciens bretonniens qui ont rejoint la cour du Stirland, suite à des problèmes avec un démon de Slaanesh. Cette histoire les a poursuivit. Le comte est donc venu ici, pour ne plus faire de vague, accompagné des Göfford. Le tsar a bien voulu les mettre là en échange de leur bien qu'il possédait au Stirland. Le comte tue le temps à l'astronomie (il possède une lunette) en compagnie de Igor le moine érudit, ainsi que les livres de sa maigre bibliothèque. Il sait qu'un météore est tombé en 1984. Il veut bien payer les joueurs pour retrouver le lieu d'impact et faire une enquête pour calmer les esprits moyennant 2 Co/personne/semaine. Il connaît Sigmund Steïn. Il sait que c'est un ancien sorcier qui a eu des problèmes avec les nains de Karak Kazul il y a de cela 150 ans, et a tué tout ses disciples. Que depuis, c'est le méchant croquemitaine pour les enfants du coin.

Comte de Coublais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	53	42	5	3	8	61	2	32	55	56	37	43	65	1d6+7	11/9/9/9

Compétences : Astronomie, alphabétisation, coups puissant, coups précis, désarmement, armes articulées, à deux mains, de parade, lance de cavalerie, escrime, étiquette, jargon des batailles, équitation cheval, héraldique, force accrue, charisme, histoire, Réflexe éclair, danse, calcul mental.
Possessions : Epée longue magique +10 CC (soit un total de 63), cotte de maille complète sauf tête avec un heaume possédant une étoile d'or sur le front. L'écu aux armoiries familiales : un marteau frappant une étoile dorée. Donne les bonus magiques supplémentaires mais pas sur le profil : +20 CC (total en incluant +20 bouclier et +20 du bonus : 93), +1parade gratuite/tour, +2PA.



I.2.2 Accueil des PJs

Pipo Ventre chantant l'halfeling vient les accueillir pour réclamer le droit de passage aux ponts. Il est très bavard, pose beaucoup de questions. Il peut proposer le gîte et le couvert dans la grange commune (***NJ4***) en moyenne pour 1Co/semaine négociable.

Vos PJS doivent vite tous être au courant qu'il y a des troubles dans la région et **qu'un groupe d'aventurier à quitter Vladinska sans jamais atteindre KaraK Kazul**. Ils ont disparus sans laisser de trace juste à coté de chez l'ermite.
Une délégation naine de la mine de Karak Kazul est attendue pour ce soir, pour parler des événements récents. Les Pjs n'ont donc pas à aller directement à Karak Kazul qui est à 1 journée de marche. Elle est composée de Jordi Pioche de Bronze et de 10 nains venus avec deux mules pour se ravitailler au passage à la boutique. Jordi défendra les nains, Expliquant qu'ils n'ont rien vu venir. Que même s'il y a avait de l'elfe dans le tas, il préfère ne pas s'en occuper et que ce doit être sûrement des gobelins qui ont fait le coup. Ca peut être une bonne occasion de former le groupe de PJs : le comte demande aux aventuriers fraîchement arrivés s'ils peuvent aider les nains et les humains afin de calmer les esprits de tous. Salaire : 1Co/personne/semaine et le droit des ponts remboursé.

Il peut leur suggérer d'aller voir la ferme des Chasburg ***(NJ3).*** Si un des joueurs est érudit et le souhaite, le comte peut lui fournir une carte de la région (voir Annexe pour PJs). La compétence cartographie peut être commencée.
Plusieurs ragots circulent dans le village. En voici un échantillon qui complète les histoires secrètes que vous pourrez trouver en plus dans la description des familles et leur maison :

- Un groupe composé de 4 humains et un elfe et passé il y a de cela 2 lunes sans jamais atteindre Karak Kazul. Irina Vonsky n'a rien trouvée sur le chemin ce qui ne présage rien de bon.
- Des bêtes sont retrouvées éventrées bizarrement. Certaines ont même leurs entrailles qui forment des pentacles.
- M'étonnerait pas que ce soit les Chasburg, les prochains touchés. Y z'attirent le démon avec leur chien à 2 têtes.
- 'fin on peut pas reprocher au Chasburg de ne point avoir avertit le comte de l'attaque des bêtes.
- Painlevé aurait vu une grande forme ailée piquée vers les cornes du dragon.
- Hans Vahaüsky aurait vu des traces de sabot gigantesque près d'un ruisseau.
- Le grand méchant dans les histoires d'enfant, qui enlève et mange les enfants pas sages, est le méchant Sigmund.

Au final pour reconstituer le puzzle de cette intrigue vos joueurs vont aller (dans l'ordre qu'ils souhaitent) :

⇨ voir la ferme des Chasburg ***(NJ3)***. Là les joueurs subissent la première attaque de zombies et voit le chien à 2 têtes. Ils gagneront normalement et fuiront au village. Si on brûle pas les corps : Les morts réanimés feront des traces jusqu'à la grotte de Sigmund ***(NJ6)***. Après l'attaque, Irina Vonsky demandera au joueur d'allez au camp gobelin (voir ci-après). Elle ne peut les accompagner car elle doit allez chercher du renfort à cause de ses évènements auprès d'un ami…

⇨ Voir l'ermite et le sanctuaire de glace. Les PJs y découvrent l'origine de Sigmund, et plus s'ils sont gentils et patients.

⇨ Aller tirer les vers du nez aux gobelins. Irina la prêtresse de Taal leur suggère de la diplomatie pour éviter de se faire massacrer ***(NJ6).*** Le but est de les impressionner pour éviter qu'ils mentent. Est-ce que c'est eux qui font bouger les morts, ou bien est-ce autre chose dont ils auraient eu vent ? En s'y rendant ils vont visiter la grottes de Sigmund ***(NJ6).*** On y apprend qu'un humain vient les aider. Vous pouvez y faire voir Sigmund en train de relever un gobelin qu'il vient de tuer. Que vos joueurs tuent les gobelins ou non çà ne change pas grand chose pour Sigmund :) qui peut les réanimer.

⇨ Causer aux gens du village. Vous pouvez glisser que les enfants ont peur de Sigmund et les autres potins.

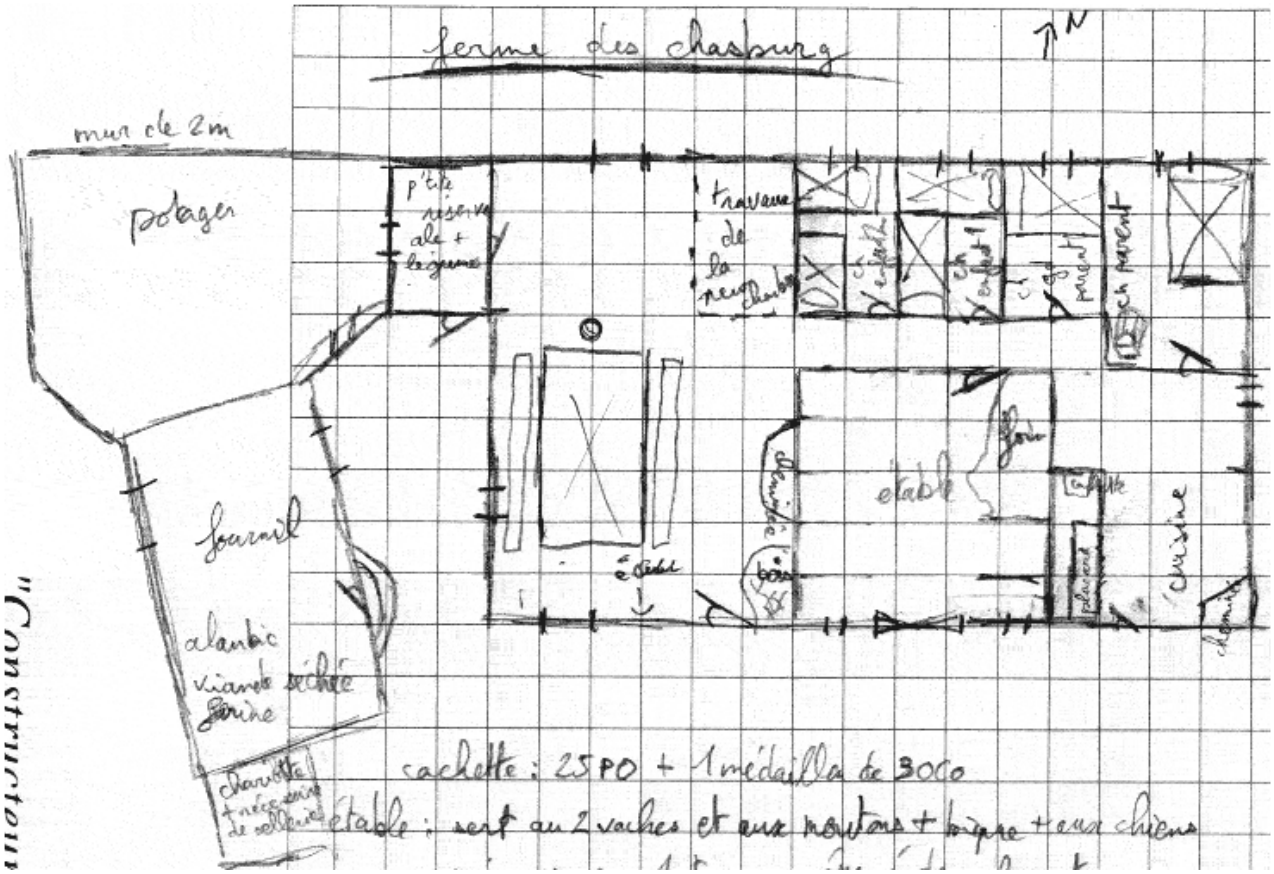
⇨ Les nains de KaraK Kazul ***(NJ8)*** n'ont pas grand chose à leur apprendre si ce n'est que c'est pas loin de l'ermite que cela c'est passé avec un elfe dans le tas.

Chacune amène une scène.

Je tiens à faire remarquer que certains de mes joueurs ont pensé à regarder dans la bibliothèque du Comte de Coublais. Je leur est parlé un petit peu de la légende et leur est donné une partie du document, seulement partielle de Kraggi ***(NJ21)*** à coup de ciseau sur la partie droite. On retrouve en intégralité dans la partie 4 au petit temple de Grungni ***(NJ19).***

I.3. 1er zomb à la ferme des Chasburg.

La cachette contient 25 Co + 1 médaillon de 30 Co
L'étable sert aux 2 vaches, moutons et chèvres. Un trou dans la porte permet au chien d'y venir quand il fait grand froid. Le coffre dans la chambre des parents contient une épée bâtarde et avec son fourreau, ainsi qu'une dague et une veste en cuir rigide. Un arc long et 20 flèches dans un carquois sont dans le salon sur la cheminée.
5 enfants : Alfred (8ans), Igor(5ans), Vladimir (3ans), Boris (2ans), Stephania (2ans). Les deux derniers dorment ensemble et un sixième est en route. C'est la raison des travaux actuels.



Vladimir Chasburg

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	35	31	5	4	8	29	1	42	43	25	37	31	27	1d8+7	4/4/6/4

Compétences : Conduite d'attelage, force accrue, soins des animaux, fermentation, agriculture, arme à deux mains, acuité visuelle.
Possessions : voir la ferme ☺

Evora Chasburg

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	29	33	3	4	6	34	1	37	28	34	31	26	33	1d8+3	4/4/4/4

Compétences : Eloquence, baratin, sens de la répartie, cuisine, chance.
Se battra avec le poêlon à châtaigne à deux mains pour une CC=29 I=14

Papy+mamy+les momes :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	24	27	2	2	4	22	1	37	14	42	25	22	33	1d4	2/2/2/2

Compétences : le papy à Radiesthésie.

Kirou, chien mutant à 2 têtes :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	41	-	4	4	5	30	3	-	-	22	43	43	-	1d4+4	4/4/4/4

Compétences : Esquive, force accrue, résistance accrue, bagarre, Sixième sens.

A leur arrivée, les PJs voient le chien Kirou aboyer et grogner de ses deux têtes. Il est enchaîné au mur de la maison. Vladimir est à la porte et les interpelle de loin : « pourquoi venez-vous ici ? Zetes pas du coin ? »
Une fois les PJs à l'intérieur, il leur paye un petit de coup de gnole. Il envoi chercher le pot par Evora non sans lui donné une tape sur les fesses. Papy et mamy épluchent des haricots auprès du feu. Les enfants regardent les Pjs intrigués du couloir. Vladimir leur apprendra que « certaine de mes beurbis ont été tuées par des marques qui s'peut que soit pas celles des loups, mais qu'il est sur que ce sont pas celles d'un coutiau. Sûrement que c'est qu'un démon qu'à pu faire çà (il sa frappe la poitrine avec le poing à la façon sigmarite.) »
A peine trinque-t-il avec les PJs que les zombies passent à l'attaque. Sigmund est situé à 100 mètres dans un bosquet bien à l'abri. Il n'interviendra pas. Il attend que la bataille se finisse tranquillement, que les survivants partent. Seulement alors il relève les zombies pour les envoyer dans le réfrigérateur de sa grotte.

Si les PJs ne font pas le guet => Les zombies passent par tout les orifices en même temps (fenêtres, portes etc.)
Si les PJs guettent => 5 zombis d'abord au Nord puis 10-15 zombies arrivent par le Sud et ont la même stratégie. Vladimir court chercher sa bâtarde. Evora chope le poêlon à deux mains, les enfants se réfugient sous la grande table. Papy et mamy vont prennent un bout de bois et reste à coté de la table à protéger les enfants. A moduler selon les jets de peur de chacun.
Une fois la baston finie, les survivants chargent la carriole et se dirige sans plus attendre vers Vladinska. Vladimir n'est « pas capable de venir à bout des choses déjà morte, le comte lui sera quoi faire ».

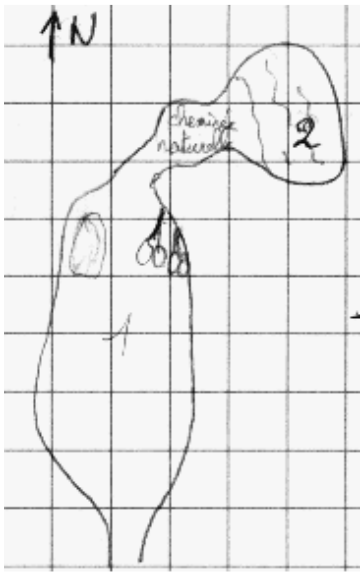
Zombie :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	25	18	3	4	9	10	1	10	18	14	14	14	-	1d6+1	4/4/4/4

Provoquent la peur. 10% de faire une blessure infectée. S'il perd un combat, il doit réussir un jet de Cd pour combattre à nouveau.

I.4. Grotte de Sigmund Steïn

Sigmund y fermente sa vengeance. Pour se faire, il stock les corps qu'il peut glaner dans l'eau glacée (6° C en moyenne) au 2 du plan. Il ne peut en effet faire que du zombie et doit donc conserver au mieux les corps, le temps de constituer sa petite armée. La mare sert donc de frigo naturel. Sigmund est venu s'installé ici, car chez l'ermite, c'est trop connu. Là, il peut stocké du cadavre, sans être dérangé.



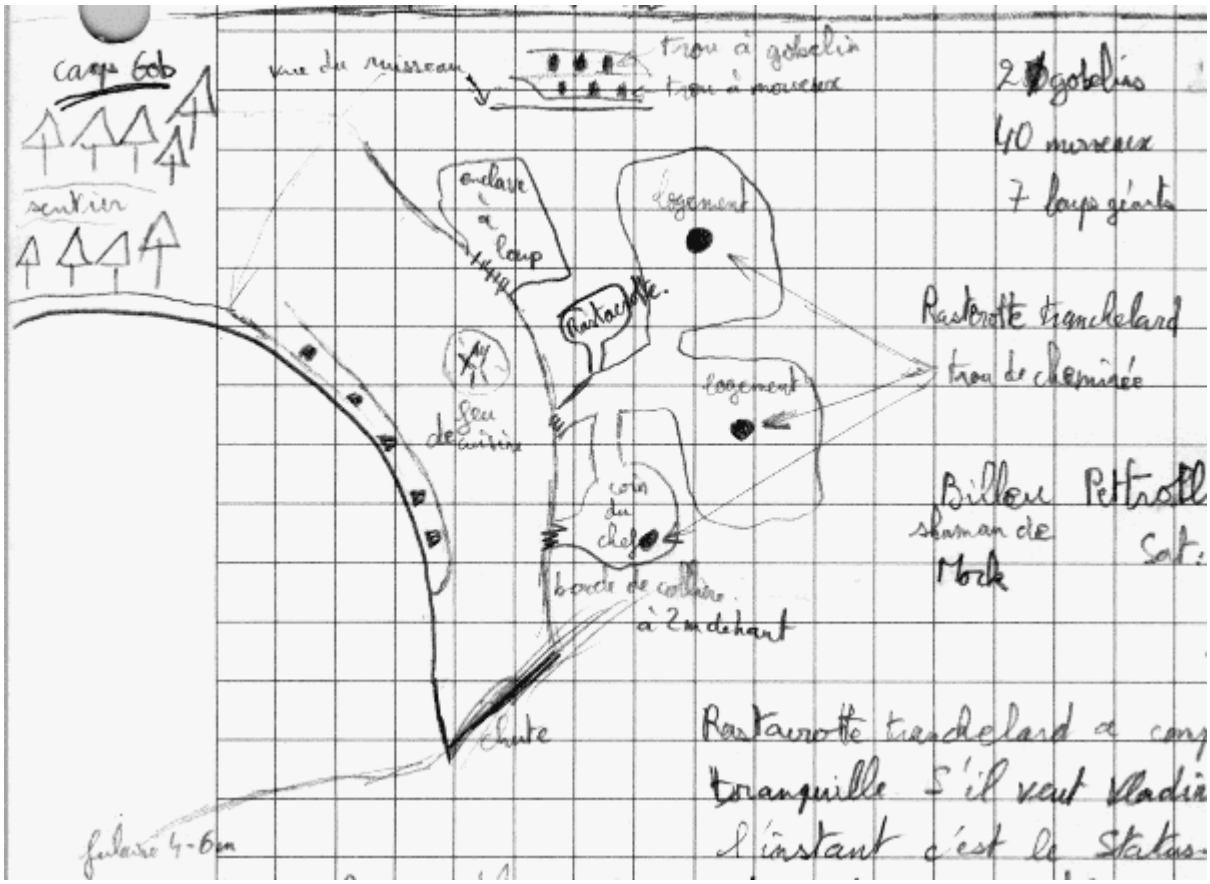
(1) **Pièce de vie :** un tas de foin pour faire dodo avec à coté une arbalète et 30 carreaux. 4 sacs en cuir suspendus à 2 stalactites contiennent :
de la nourriture
1 onguent de soin dans un pot de terre faisant +1d6B mais pas si critique en 1 heure.
20 Co
Un traité sur les communautés naines (30 Enc)
Un livre sur les constructions naines (20 Enc)
Un livre sur les confessions d'un bourreau (permet la compétence torture) (15 Enc)
1 crâne nain
Diverses factures + nombreuses lettres de non paiement (bien rangées) (5 Enc)
Option : *1 grimoire* contenant en mineure : sommeil, sons, flammerole, ouverture, Nivo 1 : boule de feu, vol, Nivo 2 : aura de protection, démantèlement, haine magique. Nivo 3 : pont magique, invulnérabilité aux projectiles pour (45 Enc*). Un deuxième grimoire de nécro* : Evocation de zombies, main de la mort Nivo 2 : extension du contrôle, vieillissement. Nivo 3 : Evocation d'une horde de zombie (35 Enc)

(2) **Mare alias le frigo:** l'eau est fraîche (6°C), claire et arrive par un siphon de 20 cm. Elle contient : un elfe, 7 humains équipés d'une cotte de maille (juste le tronc), une rapière, 3 épées longues, 4 dagues, 1 marteau à deux mains, 1 écu, un plastron de fer, le tout à remettre en état pour 10% de sa valeur neuve. Les corps sont trop imbibés d'eau pour pouvoir être brûlés.

I.5. Le camps Gobelin

Il est tenu par le chef Rastacrotte Tranchelard. Il a compris qu'il n'avait pas les forces nécessaires pour prendre Vladinska, surtout avec Irina et le druide. Il cherche donc du renfort, et Sigmund Steïn, appelé en reikspiel « homme non vie » semble tout indiqué pour cela. Pour l'instant c'est le status-quo et ses gobelins le prennent un peu pour une morviette. Les gobelins vivent sous la colline, tandis que les morveux vivent dans des terriers au pied du ruisseau

.



Haine des nains+peur des elfes	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Enc	dégat
20 gobelins	4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	28	18	5/3/5/3	1d6+3
7 loups géants	7	25	-	5	4	12	20	2	-	-	18	14	18	-	4/4/4/4	1d6+6
40 morveux	3	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14	1/1/1/1	1d4+1

Spores des morveux :
On ne peut avoir deux fois le même mais les trois en même temps 1d3 :
1-Jet d'E ou étourdi 1d4 rd (-10 CC,CT, I , -1F)
2-Jet de FM ou éternuement pendant 1d4 rd (-10 CC, CT, -1A)
3-Jet d'I ou aveugle pendant 1rd puis –10 CC, CT pendant 1 rd.
Charge gobeline sur loup : dégât 1d6+7 pour le gobelin et 1d6+9 pour le loup

Rastacrotte Tranchelard, chef gobelin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	45	45	6	4	12	40	2	28	40	38	28	38	28	1d6+6	7/7/7/7

Compétences : Arme à deux mains, pistage, reconnaissance des pièges, équitation loup géant, esquive, orientation rurale.
Mutations : sabots et des petites ailes en cuir dans le dos ridicules et c'est pour çà que c'est le chef !
Possessions : bourse de 15 Co, cotte de maille complète, dague, épée courte, anneau +2F qui donne la haine à la race du donneur (ancien porteur).

Billeu Petdetroll, shaman de Mork niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
4	25	25	3	3	9	30	1	28	33	40	28	38	18	1d6+1	4/4/4/4	17

Compétences : Identifications des morts vivants, Préparation des poisons, Sens de la magie, incantations cléricales niveau 1et 2.
Mutations : couvert de plumes (inflammable) +1PA
Sorts : don de langue (IM=34), renfort de porte, sommeil, alarme magique, aura de résistance, boule de feu (IM=33), guérison des blessures légères.

Lorsque les PJs arrivent, Rastacrotte est partit en éclaireur avec 3 autres chevaucheurs. Ils repèrent les alentours proche de Vladinska. Dans le camp, Sigmund est en train de discuter avec Billeu Petdetroll. Celui-ci est intéressé par la Nécromancie et en discute avec Sigmund. Les Pjs le voyant doivent faire un jet de Terreur. Au premier hurlement, ou approche, Sigmund se casse directement avec un sort Vol. 3 archers montent la garde, mais ne déclencheront la baston que sur un geste agressif des joueurs. Vous pouvez chauffer les joueurs en faisant venir un gobelin prêt du nain qui pousse de Gniark Gniark injurieux, puis après les négociations, lui crache sur les pieds et/ou la barbe pour une bonne baston.

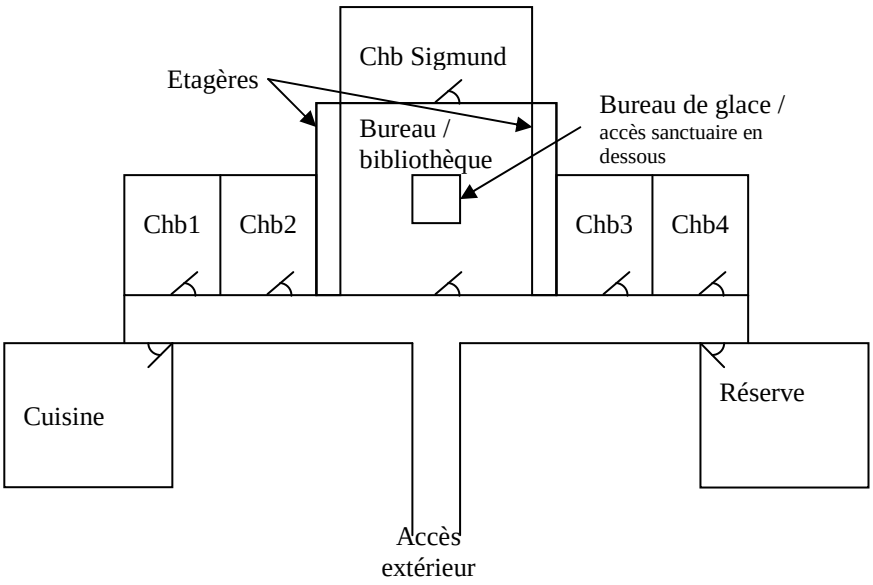
Cas possibles :

1. *Les PJs observent et se cassent sans faire de baston* => Rastacrotte et ses 3 éclaireurs sur loup géant les attaquent.
2. *Les PJs vont négocier* => Billeu le shaman lance don de langue et leur parle. Il dira être le chef. Que l'homme non vie (Sigmund) est là pour rendre les gobelins plus fort et les protéger des grands humains. Que c'est pas eux qui ont buté le groupe d'aventurier, qu'il ne les jamais vu.
3. *La baston éclate* => tous les 5 gobelins abattus faite un jet de Cd à 28 pour ceux voyant Billeu. Les morveux interviennent au bout de 2 rd. Les loups n'attaquent que si ils sont chevauchés ce qui est peut probable. Billeu n'hésitera pas à tirer à la boule de feu comme première action, et utilisera sommeil si un guerrier s'approche de lui. Que les gobelins soient vivants ou pas, Sigmund pourra les utiliser. Si le combat est trop facile, faite revenir Rastacrotte et quelques chevaucheurs pour pimenter le tout.

I.6. Chez l'ermite, y'a pas que des mites.

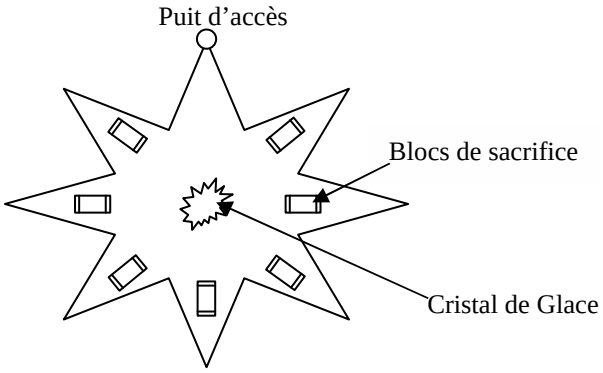
I.6.1 Chez l'ermite

L'ensemble est situé sous une colline et est éclairé par une dizaine de cailloux avec le sort luminescence permanent et un sort zone de froid qui maintient l'ensemble à 0°. Les magiciens sentiront quelque chose avec des vents convergeant. Les sorts du collège de glace sont divisés par deux. Sigmund est déjà passé par là et a pouillé tous ce qui était valable avant de partir.



Les habitations

Les chambres 1 à 4 n'ont plus que de nom la paillasse et une étagère.
Pour la cuisine, c'est pire, entre les restes de petits animaux putrides, les gamelles servant de refuge aux cafards.
La réserve contient du bois, des noix et des noisettes et autres denrées résistantes.
La chambre de Sigmund est couverte d'une épaisse couche de poussières, sur un jet d'I, des traces rentrent mais ne sortent pas et s'arrête à un coffre. Il est ouvert et vide et contenait les bottes d'anti-pistage. Une épée manque aussi mais sans empreinte autour.
Le bureau bibliothèque possède peu d'ouvrage encore exploitable, suite aux vagues successives de rats. L'extrait de Kraggi peut être ajouté si vos PJs ont une vague idée de ce qu'ils cherchent. Pleins de livres parlent de la magie des glaces, mais aucun ne permet d'apprendre un quelconque sort, on peut passé niveau 2 de glace en travaillant dans le sanctuaire. Un bureau au centre est en glace, éclairé de l'intérieur par des pierres avec luminescence permanent. Il est superbe et digne d'un très grand ouvrage. Des marques indiquent un déplacement récent. Sur un jet d'Int, les PJs activent le mécanisme de déplacement du bureau donnant sur un puit avec une échelle. Le puit de 15 mètres rejoint. Le sanctuaire de glace. Le piège, activé par 3 barreaux servant d'échelles, est constitué de 2 barres pointues qui empalent dans le boyau provoquant 1d6+4 de dégâts. En remontant, des marques de dents et d'ongles sur le dessous du bureau sont perceptibles sur un jet d'Int. C'est Sigmund qui a compris qu'il n'avait pas les moyens de s'enfuir.



Le sanctuaire de Glace
Le sanctuaire de glace est en forme de flocon et entièrement de glace lisse, extrêmement dure. La température est de –20°C. En son centre, les créatures magiques non actives, ont leurs points de Blessure multipliés par deux. Le coût des sorts est divisé par deux. Ceux du collège de glace sont divisés par quatre. Un énorme bloc de glace de 1m50 de diamètre, hérissé de pointes, semble contenir du sang congelé. Le sang semble avoir été absorbé par ses pointes. Un lanceur de sort peut l'utiliser comme matrice de 30 PM, il doit réussir un jet de FM ou prendre 1Pt de folie (le cristal est maintenant contaminé).
Sept blocs sont à l'extrémité de chacun des boyaux. Sur 6 on peut voir des corps momifiés par le froid, pris dans la glace, d'humain en robe blanche avec un flocon tatoué sur le torse comme pour l'ermite. Chacun à une bague avec un aigue-marine (valeur 25 Co). Du sang a coulé selon des canaux gravés dans la glace pour aller jusqu'au centre du sanctuaire.
Sur le dernier bloc, les traces de sang mènent au puit, où une flaque congelée s'est formée en bas, au pied des barreaux. C'est celui du l'ermite lorsqu'il s'est enfuit.
Lors du sacrifice, Sigmund n'avait que sa robe, ses deux grimoires, sans arme, sans autre composant de sort que ceux du sacrifice, sans source de chaleur (il est devenu mort-vivant). Il a invoqué un coutelas de glace, maintenu ses ex-disciples dans de la glace, puis les a saigné. Il s'est alors empalé sur le cristal central attendant la vie éternelle.
L'ermite a pu se réveiller à temps. Il a brisé la glace qui le retenait et s'est enfuit enfermant Sigmund. Ca doit être très énervant d'avoir boule de feu et démantèlement sans les composants adéquat et l'éternité devant soit.

I.6.2 Les Pjs sont les mites
Lorsque les PJs arrivent en bas du puit (après le piège donc), 6 fantômes des ex-disciples, les accueillent (Jet de Cl). Les fantômes ne peuvent quitter le sanctuaire. Chacun récite un mot du monologue suivant. Ils ne font que le débiter sans pouvoir entendre ni parler avec les PJs :
« Où suis-je ? Pourquoi suis-je obligé de survivre à ce monstre ? Cela cessera-t-il jamais ? Quand comprendra-t-il qu'il est MORT ! (Les 6 fantômes ensemble : jet de terreur) Tout comme je le suis. (Sanglot) Qu'il libère son âme, qu'il libère nos âmes. Quelle vengeance démentielle pour la perte d'un nain. Malédiction sur toi Gromir ! »
Sur quoi ils disparaissent. Ne les faites pas attaquer car vos PJs n'ont pas encore d'armes magiques.

L'ermite est lucide pendant 1d6 heures s'il réussit un jet de FM. En cas de démence, il parle un mélange de Reikspiel, magikane classique et élémentaire. Il ne faut pas le stresser, toujours le calmer. En cas de violences physiques => un sort aléatoire part (1d12).
FAQ de l'ermite :

Groupe d'aventurier : « Lui le gardien du sanctuaire ne quittera jamais sa fonction ! » « Qu'ils viennent le défier s'ils l'osent ! »
Sanctuaire de Glace : « C'est l'antre du mal. Celle où l'âme n'a nul repos. Son esprit s'est évadé et va tous nous balayer ! ». Il refuse d'y retourner. Si contraint voir violences physiques.
Si le mot Sigmund est prononcé : jet de Cl ≠> retombe dans la démence + jet de FM ≠> sort aléatoire.
Si les PJs sont très sympa, très patient avec lui, il fondra en larmes avec son bienfaiteur : « Je voulais que qu'il s'en aille et qu'il m'abandonne. Bouh bouh J'espère que le mal reviendra dans sa cage. »

Ermite teint blanc, vieux, à l'air un peu momifiée, immunisé à tous les froids par le tatouage d'un flocon sur le torse:

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	PM
4	41	42	2	2	6	54	1	42	25	64	43	33	15	74

Compétences : Alphabétisation, connaissance des démons, des plantes, des parchemins, des runes, langage : magikane élémentaire, classique, druidique, métallurgie, radiesthésie, astronomie, méditation, conscience de la magie, identification des objets magiques, identification des plantes, sens de la magie, incantations magie mineure, bataille niveau 1, 2,3 élémentaire 1, 2,3, glace niveau 1,2,3.
Possessions : bourse de 75 CO, une épée, une robe mitée et miteuse. Un flocon de la taille d'une main est tatoué sur son torse.
Traits psychologiques : folie introversion + catatonie permanente.
Sorts : Mineure : 1. zone de froidx3, 2. pare pluie, 3. malédiction, 4. lumière magique, 5. luminescence.
Magie de glace : 6. immunité au froid, 7. cocon de glace, 8. zone de grands froid (-20° par 3PM), 9. main de froid (2PM, CC=> loc paralysé pendant 1d4 rd et –4B), 10. Lame de froid, 11. Blizzard, 12. Boule de neige.

I.7. Vladinska dans la tourmente.

Les PJs vont faire leur rapport au comte. Le fait que les gobelins se sont alliés avec une créature terrifiante, qui sûrement relève les morts, augure d'un avenir sombre. Il faut donc sans plus attendre organiser une défense stratégique de Vladinska. Vladisnka devrait disposer pour résister à l'assaut de 16 combattant normaux et de 32 faibles, auxquels les PNJs avec caractéristiques viennent s'ajouter.

Le comte convoque donc son ami le sergent Vigfried Göfford, maître Kovkovsky, Irina et Igor. Il demande l'avis aux PJs surtout au nain s'il y en a. Un des frères Malauwhisky est envoyé à Talakoy pour prévenir le duc des événements et revenir avec des soldats. Le comte va lui préparer une lettre. Pipo va rameuter tous les villageois dans la salle commune. Le comte conclue la réunion de crise par ceci : « Des choses particulières ou privées à me dire avant mon élocution publique ? ».

L'assaut n'a lieu que le lendemain soir, au crépuscule. Sigmund veut profiter de la vision nocturne des gobelins et des morts-vivants. Morslieb sera pleine alors que Mannslieb sera à son dernier croissant. Si besoin est, Sigmund fait un pont magique.
Phase 1 : Billeu ouvre une voie par le pont Karek à coup de fireball, puis envoie 13 gobelins et 30 morveux.
Phase 2 : 8 rd après le début de la phase 1, Rastacrotte et 7 chevaucheurs de loups sautent au-dessus de la fosse du Nord ouest et mettent le feu aux maisons en tuant au passage.
Phase 3 : 8 zombies + morts au cours du scénario attaquent là ou c'est le mieux, c'est-à-dire le nord est via un pont magique de Sigmund. Le piège est fermé.

Sigmund ne passera à l'action que pour faire du mort. Lorsqu'un nombre suffisant de morts arrive (une douzaine de civil), Sigmund relève les zombies (6d6 pour 12 PM). La situation devient critique, le comte demande alors aux survivants de se rapatrier chez lui pour prendre la passage secret. Une fois tous le monde arrivé chez lui, on se barricade, on pense les bobos les pieds dans l'eau glacée avant de partir pour Karak Kazul. Sigmund attend tranquillement l'aube, le temps de briefer les gobelins, puis de monter à l'assaut des nains de Karak Kazul.

Haine des nains+peur des elfes	**M**	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**	**Enc**	**dégât**
20 gobelins	4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	28	18	5/3/5/3	1d6+3
7 loups géants	7	25	-	5	4	12	20	2	-	-	18	14	18	-	4/4/4/4	1d6+6
40 morveux	3	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14	1/1/1/1	1d4+1

Spores des morveux :
On ne peut avoir deux fois le même mais les trois en même temps 1d3 :
1-Jet d'E ou étourdi 1d4 rd (-10 CC,CT, I , -1F)
2-Jet de FM ou éternuement pendant 1d4 rd (-10 CC, CT, -1A)
3-Jet d'I ou aveugle pendant 1rd puis –10 CC, CT pendant 1 rd.
Charge gobelines sur loup : dégât 1d6+7 pour le gobelin et 1d6+9 pour le loup

Rastacrotte Tranchelard, chef gobelin

M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**	**Dgt**	**Enc**
4	45	45	6	4	12	40	2	28	40	38	28	38	28	1d6+6	7/7/7/7

Compétences : Arme à deux mains, pistage, reconnaissance des pièges, équitation loup géant, esquive, orientation rurale.
Mutations : sabots et des petites ailes en cuir dans le dos ridicules et c'est pour çà que c'est le chef !
Possessions : bourse de 15 Co, cotte de maille complète, dague, épée courte, anneau +2F qui donne la haine à la race du donneur (ancien porteur).

Billeu Petdetroll, shaman de Mork niveau 2

M	**CC**	**CT**	**F**	**E**	**B**	**I**	**A**	**Dex**	**Cd**	**Int**	**Cl**	**FM**	**Soc**	**Dgt**	**Enc**	**PM**
4	25	25	3	3	9	30	1	28	33	40	28	38	18	1d6+1	4/4/4/4	17

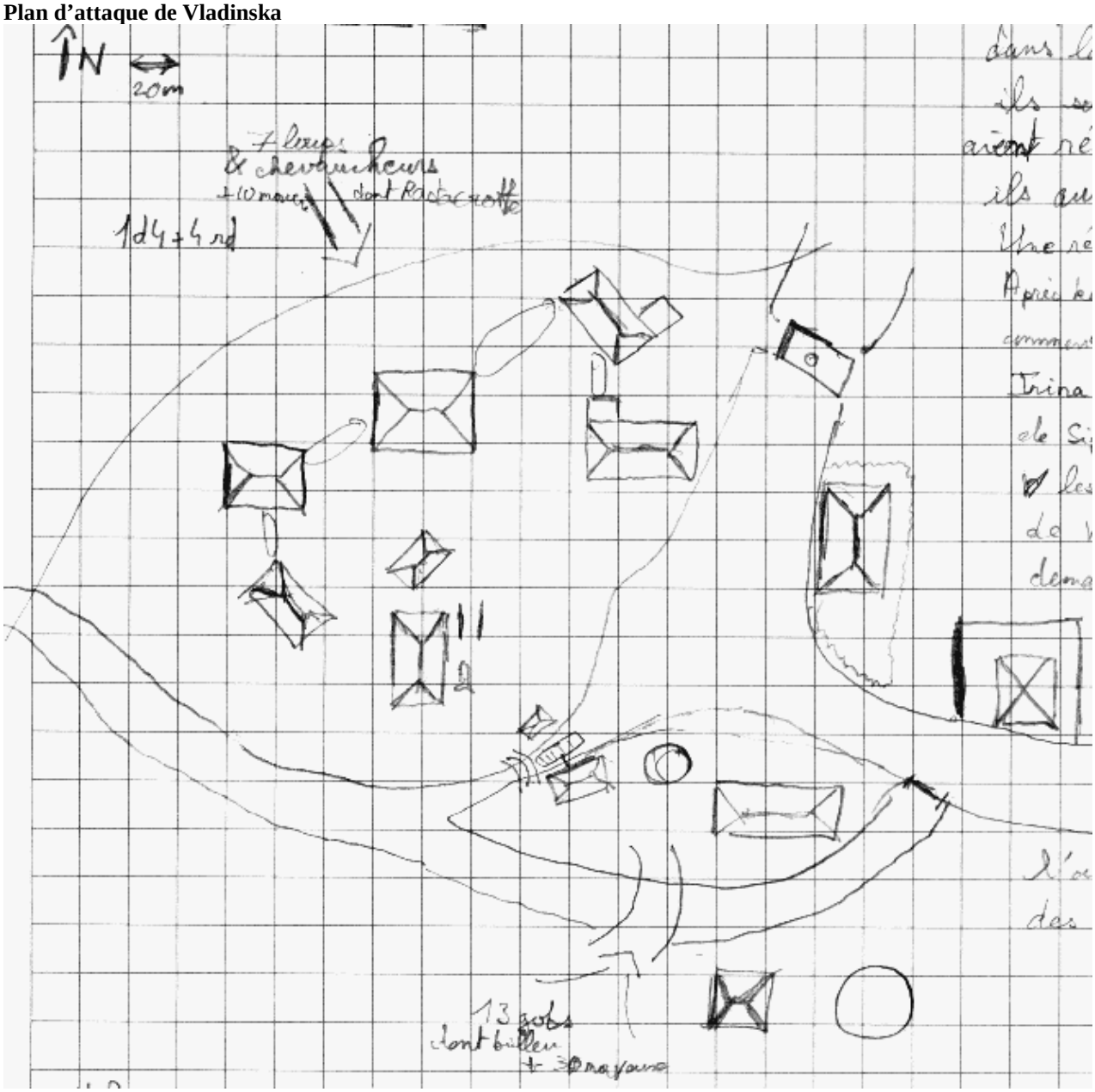
Compétences : Identifications des morts vivants, Préparation des poisons, Sens de la magie, incantations cléricales niveau 1et 2.
Mutations : couvert de plumes (inflammable) +1PA
Sorts : don de langue (IM=34), renfort de porte, sommeil, alarme magique, aura de résistance, boule de feu (IM=33), guérison des blessures légères.

Zombie :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	25	18	3	4	9	10	1	10	18	14	14	14	-	1d6+1	4/4/4/4

Provoquent la peur. 10% de faire une blessure infectée. S'il perd un combat, il doit réussir un jet de Cd pour combattre à nouveau.

Plan d'attaque de Vladinska



I.8. Karak kazul : à la mort, à la vie.

Cette mine naine, dépend de Karak Ungor. Elle est dirigée par un brillant et jeune maître érudit nain Kardeck Vieux pic. Celui-ci a mis au point en arrivant ici la fameuse arbalète Kardeck, disponible ici, et auprès de maître Kovkovsky qu'il a lui-même formé. La mine vit surtout de son personnel, plutôt que son filon d'or qui s'amenuise. Elle est à la limite de la rentabilité. Kardeck l'a reprise à la mort de l'ingénieur Karek Thérissone son oncle (celui qui a fait les ponts de Vladinska), il y a de cela 170 ans. Il a pu ainsi lire pas mal et affiner ses connaissances.

La mine est au fond d'un goulot, surplombée par une falaise de 25 mètres. On peut allez au-dessus, via une pente douce situé à 500 mètres à l'est. Très peu de végétation est aux alentours, les seuls couverts sont des gros rochers. Un magnifique panorama donne sur la vallée de Vladisnka.

Les Pjs peuvent y venir pour 2 raisons :

Pour l'enquête, les PJs viennent quérir des renseignements :

Kardeck les reçoit en compagnie de Jordi dans la salle commune. Les elfes sont désarmés par mesure de précaution.

FAQ de Kardeck :

- Gromir (si on parle de Sigmund faite un Jet d'Int à –20 pour qu'il s'en souvienne) : Il a connu vaguement Gromir Manche d'acier. Il se souvient que c'était un grand curieux, vif. Se souvient qu'il a disparu avec un humain qui avait pour nom …attendez que je m'en souvienne (jet d'Int si le nom de Sigmund n'est prononcé).
- Sigmund Steïn : Jet d'int à –20 + voir Gromir => C'est un humain qui est venu il y a plus de 100 ans de cela, réclamé une commande. Il était très injurieux. Il s'en souviens car il a menacé de faire s'effondrer la montagne sur eux les nains, ce qui a bien fait rire tout le monde. HAHAHA.
- Camps gobelin : Ne s'en soucie pas tant que les humains les surveilleront et que les gobelins fuiront en voyant une des barbes de Karak Kazul.
- Les aventuriers disparus : ils ont disparus il y a de cela deux semaines. Ils ne sont jamais arrivés ici. Ce qui gène Kardeck, c'est que certain villageois peuvent penser que ce sont eux les nains qui les ont pouillés. Ils n'ont donc rien vu, mais peut-être que l'ermite lui aurait vu quelque chose. 'fin il ne s'est pas donné la peine d'une investigation surtout que y'avait un elfe dans le tas.

Après l'attaque de Vladinska :

A KaraK Kazul ***(NJ8 NJ9)***, la défense doit être de nouveau organisée alors que Kardeck s'est fait blessé par une des mules de la mine. Cette fois cela doit être sans faille : les morts-vivants sont plus nombreux que jamais et surtout tout le monde est acculé ici, sans possibilité de fuite. C'est le combat pour la vie ! Bon ok y'a un passage secret mais faut mettre la pression un peu. Puis le nain, çà ne fuit pas !

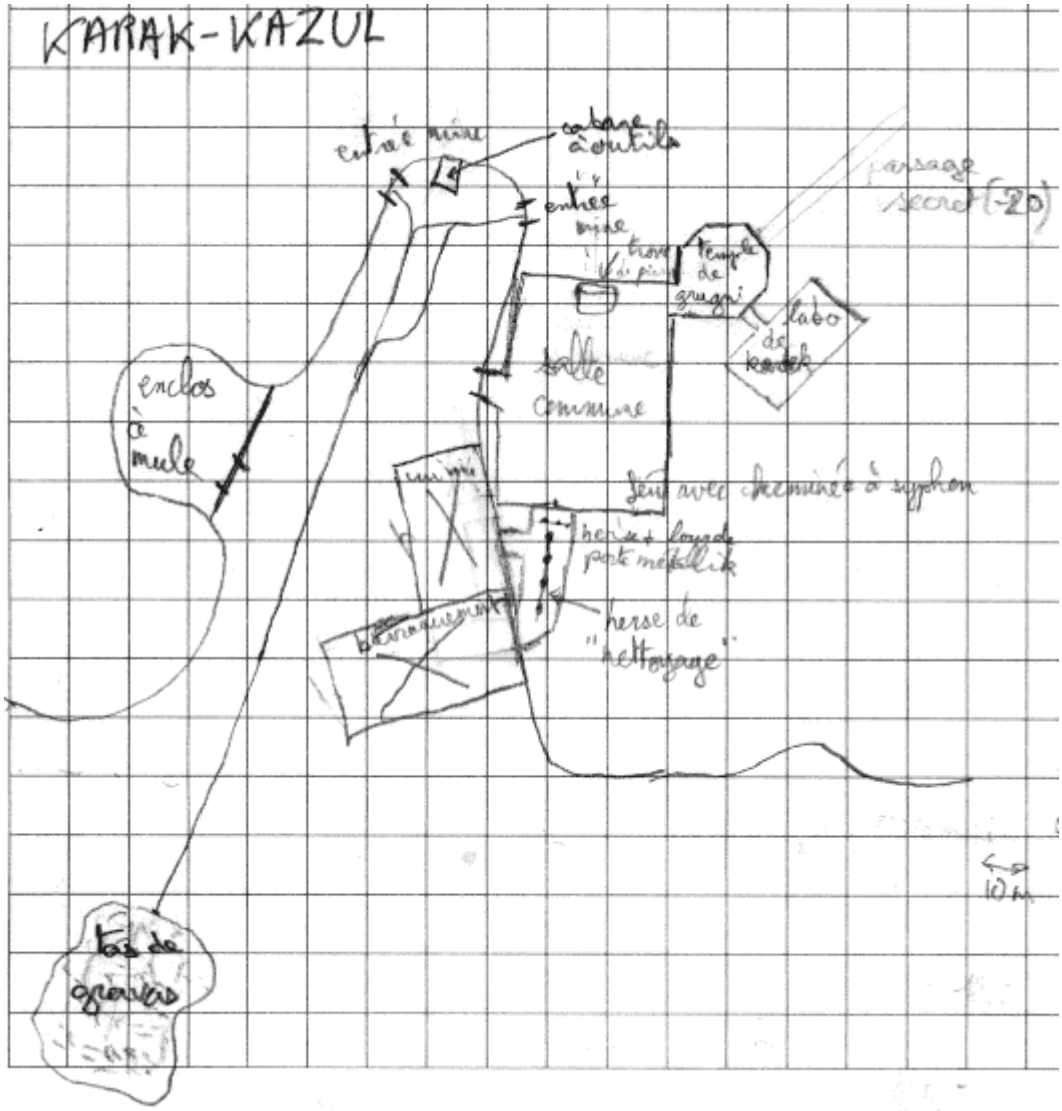
Le conseil de guerre a lieu dans la salle commune avec les PNJs principaux de Vladinska, les PJS et les PNJs nains. On demande aux joueurs d'aider à la défense : conseil stratégique, aide à la construction de barricades, colmatage etc. Si vos joueurs sont nuls question défense, voilà ce que Kardeck peut suggérer :
Une troupe de combattant faible en haut de la falaise balance des rochers etc. Un passage par les mines permet d'y accéder rapidement. De plus cela permet un retrait rapide et on le bouche aisément. Une barricade de fortune va être montée entre le baraquement et la falaise. Les arbalétriers y seront disposés. Les troupes CC seront dans l'enclos à mule et chargeront lorsque les arbalétriers décrocheront vers la salle commune via son entrée et les cuisines. Pendant la mêlée, les troupes faibles descendront de la falaise et viendront se réfugier dans la salle commune. *Des volontaires vont devoir prendre la liche à revers avant qu'elle ne relève de nouveau des morts. Les PJs sont désignés* et envoyés en fin d'après-midi se cacher dans les bois alentour. Le destin de Vladisnka est entre leurs mains. Si vraiment c'est des couards, mettez les dans la salle commune avec les blessés. Vous pouvez même les faire mourir si vous le souhaitez. Dans ce dernier cas de morviette, sucrez les XP !

La baston commence de nouveau au crépuscule.
Les chevaucheurs gobelins, avec invulnérabilité aux projectiles chargent la barricade. La mêlée éclate de suite. Les morts-vivants suivent à leur rythme. Les nains CC avec Thalgrim sortent pour aider leurs collègues à la barricade et pour ne pas se retrouver enfermés. Billeu fait 3 boules de feu sur les nains CC. Puis les méchants attendent de voir ce

qui se passe. Si besoin, les gobelins rentrent en action dans la mêlée. Au moment opportun, Sigmund relève les morts. C'est alors la fuite de gentils dans la salle commune,. Les portes sont fermées, les herses nettoient. Les gobelins font alors un bélier de fortune et martèlent la porte d'entrée de la salle commune, aider du démantèlement de Sigmund.

Quand les PJs chargent, ils seront incognito (un jet de terreur doit être réussit si ce n'est pas déjà fait + un jet de peur obligatoire même si la terreur est réussie) au plus près à 60 mètres (2 rd de course). Sigmund met 1 round à entendre la charge, puis lance deux boules de feu pour chauffer les joueurs. Enchaînez un vieillissement renforcé à –25 en FM sur le grosbill du groupe, stimule toute la compagnie.
Notez que la liche Sigmund divise les dégâts totaux des armes normales par deux ! Elle vient avec aura de protection déjà activée (+4PA partout, annulé si magique).Bref c'est chaud, mémorable, c'est vibrant et j'y ai pris mon pied autant que les joueurs.

A la fin de la baston, Kardeck Vieux Pic leur cause de Sigmund et de Gromir si ce n'est pas fait.
Tout va bien, ça panse les bobos, dépense les XPs, mais le hic c'est que les troubles continuent ! C'est l'objet de la partie 2 : La mule.



Haine des gobelins, animosité envers les elfes.	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
10 mineurs nains CT	3	37	*31*	3	4	8	25	1	21	51	31	51	51	21	1d10+3	9/6/6/4
10 mineurs nains CC	3	41	18	4	4	8	18	2	21	51	31	51	51	21	1d8+5	9/7/7/7

Compétences : Bagarre, exploitation minière, lutte, orientation, résistance à l'alcool, esquive, arme à deux mains.
Possessions : Une première moitié tire à l'arbalète (en cuir rigide + casque), la seconde se bat à la hache de bataille ou au pic (maille + casque).

Thalgrim Pierre de Fer contremaître de 147 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dégâts	Enc
3	51	22	6	6	11	30/10	3	21	67	35	64	68	47	1d10+8	9/11/9/9

Compétences : Bagarre, coups puissants, exploitation minière x2, métallurgie, résistance à l'alcool, travail du bois et du métal, alphabétisation.
Possessions : Veste en cuir, cote de maille, casque, hache de bataille à deux mains possédant une rune de petite mort contre les ogres et les trolls.
Traits psychologiques : haine des goblinoïdes et des hobgobelins, animosité envers les elfes.
Histoire : Il a été sauvé d'un éboulement par Kardeck ainsi que d'une embûche gobeline grâce à un tir de Kardeck.

Jordi Pioche de bronze gestionnaire de 120 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Enc
3	50	27	4	5	10	24	2	33	59	48	57	57	44	9/11/9/9

Compétences : Numismatique, législation, calcul mental, endurance accrue, exploitation minière, travail du bois, commerce, alphabétisation.
Possessions : Veste en cuir, cote de maille, casque, hache de bataille à deux mains possédant une rune de petite mort contre les ogres et les trolls.
Traits psychologiques : haine des goblinoïdes et des skavens, animosité envers les elfes.
Histoire : Doit sa vie à Kardeck lorsque des skavens ont fait aboutir de l'eau dans le logement familial. Kardeck était leur voisin et l'a sauvé de la noyade.

Kardeck Vieux Pic maître érudit, ex-maître des runes de 198 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	35/55	3	4	8	65	1	39	75	62	64	73	53

Compétences : Erudit, alphabétisation, calcul, art, connaissances des plantes, des démons, des runes, des parchemins, identification des morts-vivants, objets magiques, Théologie, Conscience de la magie, sens de la magie, divination, évaluation, langage : arcane naine, classique, norsk, reikspiel, khazalid, numismatique, orientation, travail du bronze, exploitation minière, reconnaissance des pièges, technologie, métallurgie, esquive.
Possessions : bracelet de lucidité (+20I), loupe de traduction, son arbalète de Kardeck à lui (enc 115): dégâts x 2 sur les grandes créatures(+3m), +20 CT, tous les carreaux tirés sont considérés comme magique, les runes luisent quand une créature est touchée par le carreau tiré.
Traits psychologiques : haine des goblinoïdes, animosité envers les elfes.

Sigmund Steïn, alias la liche :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Enc	PM
4	41	25	5	7	18+2 par PJ	60	2	43	89	89	71	71	-	7(11)	70+10

Compétences : Alphabétisation, connaissance des démons, des plantes, des parchemins, des runes, langage : magikane élémentaire, classique, métallurgie, radiesthésie, astronomie, méditation, conscience de la magie, identification des objets magiques, identification des plantes, sens de la magie, identification des morts-vivants, sens de la magie, Incantation magie mineure, de bataille niveau 1, 2,3, Nécromancie niveau 1,2,3

Possessions : Robe de brume (p95 du 1er compagnon) et de fumée (p167 WJRF) chacun 1fois par jour. Botte anti-pistage (pas de trace), anneau d'énergie à 10PM, 2 potions de soins de 2 doses chacune, amulette d'adamantine, épée longue de glace (+1d4B si au moins perte de 1B) +10 en Prd et 1Prd automatique par jour. Cane à crâne : arrêt de l'instabilité permanent sur un diamètre de 250 mètres + contrôle des morts-vivants. Facture pour 2 lingots de mythril, 500 gr d'or, 2 améthyste, 1émeraude pour la mine de Karak Kazul d'un montant total de 1850 Co. Une montre mécanique signée du maître ingénieur de Kislev (valeur 85 Co).

Traits psychologiques : Provoque la terreur, immunité aux effets psychologiques, haine des nains, Armes non magiques, ne font que la moitié de leurs dégâts totaux, ne peut faire que des zombies. Regagne 1 PM pour B que lui ou une des ses créatures ranimées infligent.

Sorts : Mineure : sommeil, sons.
Niveau 1 : boule de feu, vol
Niveau 2 : aura de protection, démantèlement, haine magique.
Niveau 3 : pont magique, invulnérabilité aux projectiles
Nécromancie 1 : évocation de zombie, main de la mort.
Nécromancie 2 : extension du contrôle, vieillissement
Nécromancie 3 : évocation d'une horde de zombies.

I.9. XP quand tu nous tiens

0-20 Xp pour les ours
10-50 Xp l'investigation, interprétation dans le village de Vladisnka
30 Xp pour l'attaque de la ferme des Chasburg (+20 si crémation des corps)
10-30 Xp pour l'ermite.
20 Xp pour la visite du sanctuaire de glace.
20 Xp si cherche dans la bibliothèque du comte le bout de papier de la légende de Kraggi
20-50 Xp pour l'épisode au camp gobelins.
10-50 Xp pour la préparation à la bataille de Vladinska
20-50 Xp pour l'héroïsme de cette bataille

10-50 Xp pour la préparation à la bataille de Karak Kazul
20-50 Xp pour l'héroïsme de cette bataille
50-75 Xp pour avoir buté la liche intelligemment.

20-75 Xp pour les informations récupérer sur Sigmund et Gromir.
100 Xp à la fin + 1 Point de destin.

Partie 2 : la Mule ninja

Cette partie est relativement simple. Ne l'aborder qu'une fois le compteur d'xp des PJs bien vidé. Elle va permettre aux PJs de s'équiper, de récupérer la couronne avant d'être récupérés par les nains du chaos. Les lien entre tous ça : ce sont les troubles liés à la mule et un rituel à faire pour aider le druide du cercle tellurique.

Pour ce qui est des troubles : les bêtes continuent à être tuées par une créature inconnue. Irina ne reconnaît pas les morsures. Cela se produit du coté de l'ermite et du Feu sur les bêtes des Malauwhisky. Pain Levé a vu trois créatures volantes du coté des cornes du dragon.
Au final Irina, leur dira qu'elle connaît quelqu'un qui pourra les aider : le jeune druide près du glacier. Pour cela on enchaîne le cercle tellurique et son rituel à la con pour délivrer l'Homme arbre congelé. L'edelweiss et le trouble sont dans la même zone géographique. Je sais c'est un peu linéaire mais ils sont comme cela sûr d'y arriver à cette forge.

II.1. L'ermite bouffé par les mites

L'ermite buté par les skavens est juste là pour indiquer que les skavens sont de retour dans le coin. Ce détachement est une troupe d'éclaireurs. Le gros du régiment va se fritter au cercle tellurique.

Les PJs chercheront peut-être des traces :
Au refuge de berger, des traces d'occupation récentes sont présentes. Sur un jet d'Int-pistage des crottes non humaines sont retrouvés (skaven).
Chez l'ermite, deux skavens gardent l'entrée, pendant que le reste fouille les lieux dans l'espoir d'y trouver le set. Si les PJs n'interviennent pas, les skavens retourne au refuge de berger. Pour se préparer à rejoindre le gros de l'armée, le lendemain au cercle tellurique.

Skaven, guerrier de clan, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	31	25	4	3	7	50	1	22	14	20	18	18	10	1d6+4	7/6/6/6

Possessions : Arme simple, bouclier, casque, armure de cuir rigide.

Vnax, chef des guerriers de clan skaven, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	41	25	4	4	9	60	2	32	28	26	20	18	10	1d6+6	10/8/8/8

Possessions : Pic de guerre : B infligées x2 sur les nains (du chaos inclus) –1A par blessure infligée à 0 la cible voit ses bras très lourd, comme paralysée : regain d'1A/h (enc :65), bouclier, heaume, maille.

Orveek, prophète gris skaven niveau 2, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
6	31	22	4	4	9	72	1	22	37	37	29	38	15	1d6+4	4/4/4/4	25+5

Possessions : bourse contenant de la poussière de malepierre. Amulette à l'effigie du rat cornu servant de matrice pour 5 PM, épée large corrompue si blessure : +1d4B sup (enc :60) et 1 rune pour sort de niveau 1. La lame est noire avec une légère lueur verte et des runes skaven (connaissances des runes +10). 1 potion avec 2 doses de guérison des blessures graves.
Sorts : Skaven 1 : *Fumée puante* 2 PM, diamètre 24 mètre centré sur l'enchanteur, durée 2d6 rd, jet d'E /rd ≠> -10 CC/CT -1 F / A. *Boule de distorsion* : portée 48m, 2d4+3 de dégât, jet esquive => 50% des dégâts ≠> 1Pt de folie, 2PM/boule maxi 4 touchant 1d4 créatures

II.2. Zom-bèt de toujours

Les zom-bèt sont là pour équiper les joueurs en objets magiques, histoire qu'ils soient un peu équipés face à la mule et autres choses de la forge. Les zom-bèt sont blessés par la mule qui en a bouffée 3 la veille. Ces derniers pensant découvrir un nouveau gîte, ont été creusés à la forge et l'ont libérée, il y a de cela 3 semaines. Rappelez-vous, lorsque les skavens avec Gromir se sont barrés, ils ont fait s'effondrer l'entrée de la forge pour enfermer du même coup la mule et leurs concurrents. Nos amis les zom-bèt sont venus la libérer, depuis, elle les harcèle. Heureusement les PJs vont l'empêcher de venir sur Vladinska.
Ils ont installé leur campement près de la source du ruisseau appelé le Mèreton (voir N-O carte de la région). Le campement est au centre de clairière de 25 mètres de diamètres bordée de léger feuillus. Des énormes traces de sabots sont tout près de la source dans la boue encore fraîche. Les huttes sont aussi abîmées, témoignant de violence récente.

Quand les PJs arrivent, seuls trois zom-bèt blessés sont dans le campement. Laissées les PJs les tuer et pouiller les huttes. L'une d'elle contient une corne de licorne (voir RSP p101) et des gants de cuir marron donnant +10 CT, la compétence vol à la tire avec en plus un bonus de +10. Ajouté 1d6 Co par PJs. Une fois fait, les autres zom-bèt reviennent de la chasse. La mêlée éclate. Certains zom-bèt fuiront.

Zom-bèt, blessés

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Dgt	Enc	Armure	Arme	Mutations
3	33	30	4	4	4	34	1	31	28	27	25	25	1d4+6	4/4/4/4	-	dague	Jambe droite avec une large entaille. Tête de bouc.
3	23	30	3	3	3	34	1	31	28	27	25	25	1d6+3	3/3/3/3	-	Epée large	Aile en plume dont une abîmée + tête de chien
3	30	40	4	3	2	33	1	30	30	30	30	30	1d10+2 +1d4	3/3/3/3	-	Arc long tirant des flèches magiques enflammées (+1d4)	Torse avec grosse morsure + tête de lézard

Zom-bèt de retour de chasse.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Dgt	Enc	Armure	Arme	Mutations
A	3	40/30	30	4	4	7	45	3	30	30	40	30	30	1d6+5	4/4/4/4	-	Epée longue	Ergot, queue
B	3	36	25	5	4	8	36	2	30	45	28	30	30	1d8+6	7/7/7/7	Cuir + bouclier	Hache de bataille	Tête de mort => peur
C	3	30	30	3	3	7	50	2	30	30	30	30	30	1d6+3	3/3/8/3	Plastron	Epée large	Yeux pédonculés+ tête énorme
D	3	30	30	3	3	6	35/ 15	2	30	30	30	30	30	1d10+6	6/6/6/6	Maille	Epée à 2 mains	Yeux supplémentaires + rage de sang
E	3	30	30	3	4	7	35/ 25	1	30	30	30	30	30	1d10+6	6/6/6/6	Cuir	Marteau à 2 mains	Absence de cou + œil unique
F	3	30	30	4	6	6	50	2	35	25	30	30	30	1d6+5, 1d4+6	6/6/6/6	-	Epée longue + dague	Tentacule + +2E.
G	5	30	40	3	2	5	40	1	25	20	15	45	20	1d10+3	2/2/2/2	-	Arbalète	Patte d'araignée + crétin
H	3	30	30	4	4	7	66/ 46	2	30	30	30	30	30	1d10+6	6/6/6/6	Cuir	Hache à deux mains	Regard hypnotique + +30I
I	4	36	0	7	4	7	36	2	15	35	28	30	30	1d6+7	6/6/6/6	Cuir	-	Extrémités armées + F+3
J	3	40	20	7	7	11	30	2	30	57	30	30	30	1d8+8	8/9/9/9	Cuir + bouclier	Hache de bataille naine : +1 A, chasseuse de gobelins, Si décide –1B => guérit de B infligés du round, guérit pas les critiques. Enc : 80	Epiderme transparent => peur + grosseur extrême + F+3 + appendice buccale + œil unique

II.3. Le druide touche du bois congelé.

Vlad Kousk, druide niveau 3, totem bouquetin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	PM
4	40	40	3	3	9	40	1	40	45	45	50	50	45	27

Compétences : Acuité visuelle, canotage, identification + Connaissance des plantes, pathologie, méditation, sens de la magie, conscience de la magie, emprise sur les animaux, soin des animaux, langage hermétique : druidique, incantation cléricale niveau 1 et 2 et 3, équitation cheval, divination, radiesthésie, pictographie : druide, pistage, astronomie, alphabétisation, traumatologie, pathologie, escalade, incantation cléricale niveau 1, 2, 3.
Possession : Bâton à deux mains. Dégât 1d8. Encombrement : 75.
Sorts Mineur : Apparition de petits animaux, feux follets, pare pluie, sommeil, sons, exorcisme.
Niveau 1 : Contrôle des animaux, guérison des animaux, soins des blessures légères, rafale de vent.
Niveau 2 : Averse de grêle, brouillard mystique, zone de sanctuaire
Niveau 3 : Drain des puissances telluriques.

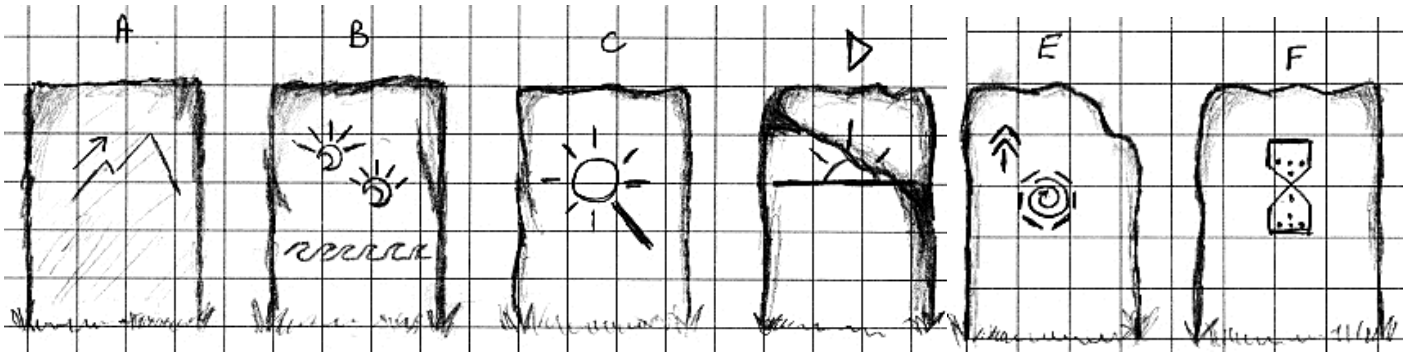
Les Pjs seront bien accueillis par Vlad qui soignera les blessés. Même si cela fait peu de temps qu'il vient d'arriver dans la région, il veut bien les aider. En retour, les PJs consentent à l'aider à délivrer un vieil ami, ou plutôt un très très vieil ami. Il désigne du bras un immense arbre recouvert de 5cm de glace juste à coté du cercle tellurique. Il connaît seulement la fin du moyen pour le délivrer : « alors le zénith éclairera mon crépuscule ». Il se doute que l'ensemble des pierres du cercle constitue l'ensemble de l'énigme. La fin du rituel est symbolisée par les pierres C et D. L'homme arbre en question a été congelé par Sigmund lors d'une dispute.

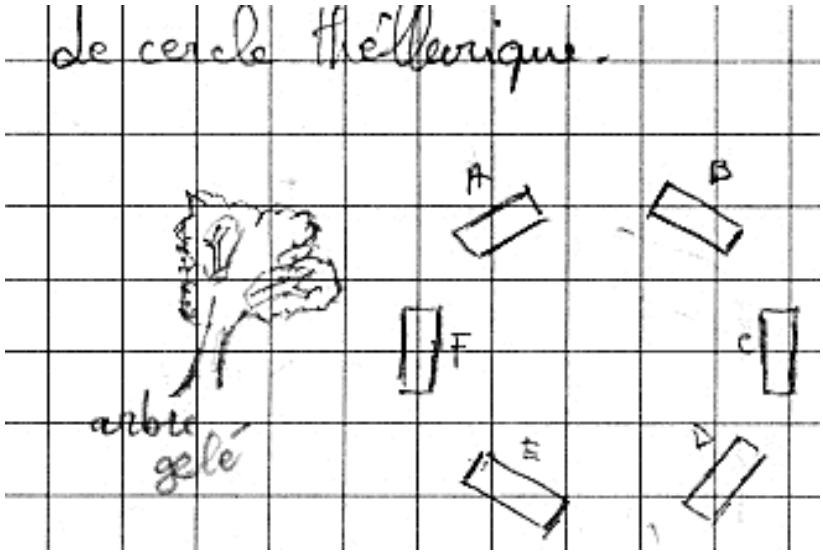
Le baron a dans les livres de sa bibliothèque un tome appelé « prophéties inachevées » contenant le passage en plus du bout de la légende de Gromir : « De part sa folie, un humain, fera s'abattre l'hiver sur l'arbre de la connaissance. Mais sa sagesse ne sera pas perdue. Un groupe x humains, x nains, x elfes [décrivez le groupe de PJs], le délivreront. En remontant de deux lunes, la clé apparaîtra et alors le zénith éclaira son crépuscule. umagunawunamugoroamonallanomatuvimoganunnauuni déversera alors son savoir en eux afin de nous sauver du nain jaune fou et de son puissant set. » Signé Kraggi. Vous pouvez aussi glisser l'autre parchemin de Kraggi.

Les persos lettré (astronomie +20, prêtre +10, théologie +10 cumulable) ont le droit à un jet d'Int pour reconnaître sur la pierre B le symbole de Mànann et donc mànnslieb qui a une révolution de 16 jours.

Le rituel :

Au fur et à mesure que l'un des PJs tourne dans le sens anti-horaire, la lumière du jour diminue. Une edelweiss apparaît progressivement au centre (jet d'Int, identification des plantes +20, Vlad peut aider). 32 tours sont nécessaires. Puis on place l'edelweiss en superposition de l'illusion au centre.
« Pour récupérer une edelweiss en cette saison, c'est au Feu que vous en trouverez » leur dira Vlad. 3 fleurs seront justement au dessus de l'entrée de la forge.

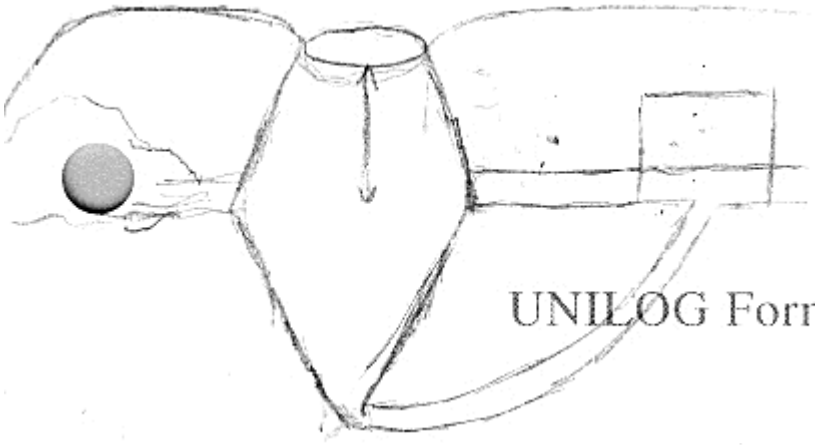


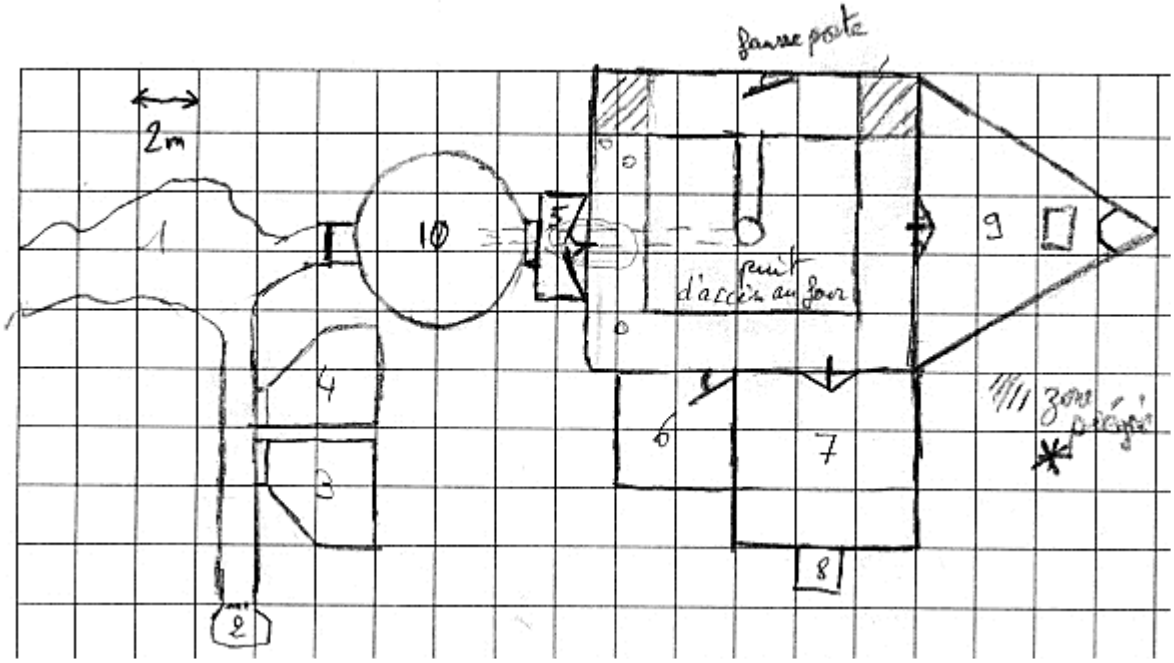

de cercle thétherique.
A
B
F
C
arbre
gelé
E
D

II.4. La forge et sa mule ninja

La forge c'est ***NJ12*** et de l'exploration. Trois edelweiss, sont juste au dessus de l'entrée. L'exploration commence par les morts-vivants qui ont servis à concevoir la couronne. Puis faut passer le haut fourneau dans toute sa largeur (noté le dessin en coupe en bas du ***NJ12***) pour pas tombé dans la gelée mutante. Ouvrir la porte, éviter les pièges, voir les fresques de la pseudo salle du trône et bien sûr récupérer la couronne.

La sortie est agrémentée du big boss final alias la mule ninja ***NJ13.*** Un petit combat sympa et fun





(1) **Caverne naturelle :** Des murs de brique scellent le fourneau (10) et les chambres (3) (4). Ceux de chaque coté du fourneau sont détruit en grande partie. Elle est habitée par des stalactites chaotique et acide. Un jet de 6ème sens réussit donne le droit d'esquiver. Loc 1d10 : 1-6 tête, 7 Bras Gauche 8 Bras droit, 9-10 tronc. Partie de l'armure touchée : Armure métallique 50% de chance qu'elle soit détruite, 90% si elle est en cuir. Si rien : Rajoutez 1d4 pts de dégâts. Dégâts : 1d6+2.

(2) **Cellule à barreaux de fer :** 4 squelettes skavens la squattent (jet d'Int avec connaissances des morts-vivants). Elle contient une paire de menotte (sans clé) encore utilisable.

Squelette skaven, provoque la peur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	33	-	3	3	6	35	1	18	18	18	18	18	-	1d6+3	3/3/3/3

(3) **Dortoir skaven :** 10 corps de skavens sont allongés sur 5 lits superposés. Leurs corps sont comme momifié. Ils sont morts asphyxiés, enfermés vivants. 10 Co y sont répartis.

(4) **2ème Dortoir skaven :** 5 goules attendent dans le noir qu'un PJ entre et se ruent alors à l'attaque car elles ont très très faims. Elles se battent à la dague archi rouillées. 2 fantômes les accompagnent.

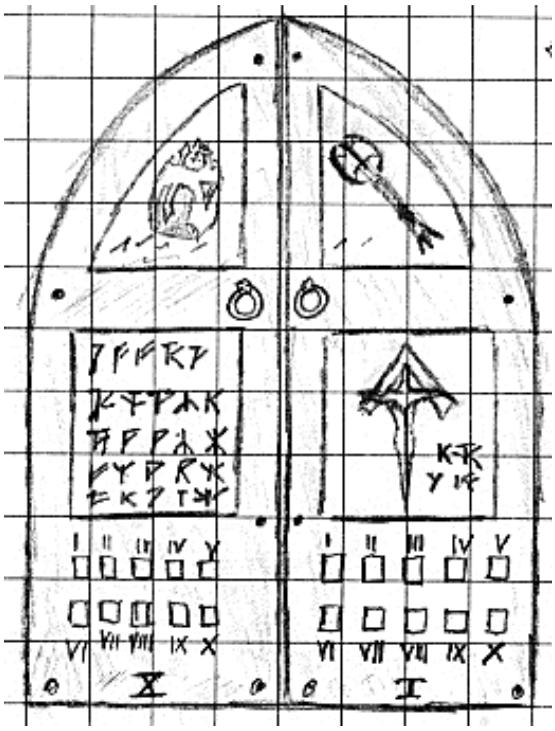
Goule skaven, En cas de blessure : jet d'E contre les poisons ≠> paralysie de 1d8+4 Rd.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	25	-	4	5	10	25	2	43	6	18	18	18	-	1d4+4	5/5/5/5

Fantome skaven, provoque la peur. * Si touche un PJ : -1F récupérer après repos de 24 heures. + Atteignable que par armes magiques. Ne peuvent quitter le dortoir sous peine d'instabilité.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	17	-	0	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-	*	4/4/4/4+

(5) **Entrée :** La double porte est en pierre et fer. Elle est de manufacture naine. Ses gonds sont du coté des couloirs et ne sont pas visibles du coté du fourneau. Le texte en Khazalid sur la porte gauche peut être traduit par : « Appuie sur la clé et la forge du roi Gromir Manche d'acier t'accueillera. » Une voix en Khazalid résonne dès que l'on touche la porte : « Le plus grand résultat de trois trois, divise les 3 puissances de mon set ». La réponse est d'appuyer sur le 9 de la porte droite car 3^3^3 : 3^7 = 19683 : 2187 = 9



(6) **Chambre de Gromir (DS 20) :** un lit, 2 chaises, un grand miroir poussiéreux, un coffre fermé (DS 10) contenant un livre sur la connaissance de la magie en classique (enc 20), livre pour la compétence divination dans une boule de cristal ou les entrailles de lapin (enc 15) et des tissus de bonne qualité (valeur 15 Co, enc 150).

(7) **Salle de recherche et finition :** Les doubles portes sont fermés mais toutes vermoulues. A leur entrée, les PJs sont assaillis par le marteau, la pince et l'enclume ! Faites un jet de résistance pour chaque coup.

Si Dgt>8 => jet résistance	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Enc	dégât
Marteau	3	33	-	4	4	5	35	1	6/6/6/6	1d6+4
Pince	4	25	-	3	4	3	41	2	4/4/4/4	1d4+3
Enclume	2	41	-	6	6	11	29	1	8/8/8/8	1d6+6

(8) **Réserve d'orfèvrerie :** Piégé : 2 dards partent si la porte est ouverte de plus de 45°. Ils n'ont plus de poison.. Ils font chacun 1d3+3 dans la tête d'un humain, et l'autre dans la tête d'un halfeling. Il reste 40 Co en petite émeraude (enc 5), 75 Co en poudre d'or (enc 15), 1 beau rubis de 75 Co, outils d'orfèvrerie valant 20 Co (enc 35)., un coffret en plomb (enc 20) contenant une fiole de fragment de malepierre. Si la fiole est ingérée => mutation se développant pendant 1d4 jours dans d'atroces souffrances. Jet de FM => 1d6 Pts de folie, ≠> 2d6Pts de folie, #>mort (cas d'échec absolu).

(9) **Temple :** Il faut ruser comme un renard pour ne pas faire voir le bout de museau du rat cornu. Un autel sacrificiel se trouve couvert de sangs séchés, se trouve devant la statue d'un nain en pierre couvert de feuille d'or. Les nœuds de sa barbe indiquent un age de 70 ans. Il porte une couronne de combat, un sceptre de guerre dans la main gauche et une épée dans la main droite (jet d'Int à +20 =>correspondant à ceux représentés sur la porte). Un médaillon en or avec une émeraude (valeur 50 CO) donne la compétence sixième sens. Les murs sont couverts de

bas reliefs. Au nord des skavens, au sud des gobelins, et à l'ouest des nains, tous prêts au combat. Si 1 des PJs est nain, faites lui un jet d'Int à –20 pour reconnaître un des nains de Karak Ungor avec une cicatrice caractéristique.

(10) **Haut fourneau :** Il a servit à fondre la couronne. La mule y a baigner un certain temps aussi pour y devenir mort vivante en plus de sa mutation. Celui-ci contient au fond 2 mètres de compost, devenu une gelée mauve. Si un PJ tombe dedans, il faut une F cumulée de 12 pour l'en extraire. La victime perd 1B par jour et perd 1d10 en Soc de façon définitive par les brûlures générées. Des poutres sont au haut du fourneau et servaient à soutenir un camouflage et à mettre les couches de matériaux servant à alimenter le four. Elles sont à moitié pourries : elles supportent le poids d'un homme, mais pas d'un nain en armure de plates, ni d'un ogre. Pour passer, on peut le faire à la tarzan, en accrochant les corde via un grappin. Dans ce cas faire un jet d'I, acrobatie +20, pour ne pas tomber dans la gelée mauve. La couronne est toute au fond, à la base. Pour la récupérer, un petit passage où un humain peut y aller en rampant. Elle derrière une porte en fonte, contenue dans la gelée mauve. Rejoindre la forge proprement dite est donc indispensable.

*= zone déclenchement de piège sur pression : une poutrelle monté sur deux axes, descend du plafond et écrase la victime sur le mur au niveau de l'angle. Reconnaissance des pièges permet de le détecter et désamorcer, 6ème sens permet un jet d'esquive, sinon jet d'esquive à la moitié de l'I. ≠> 1d8+8 de dégât amortit par armure et E.

Mule ninja, provoque la terreur, 2m5 au garrot
Elle mesure 2m50 de haut, sa chair en lambeaux est animée par les vers et le reste des anciennes victimes, incorporé à sa carcasse (tête animée, bras, tentacule etc.) Un nain peut aussi tenter une emprise sur les animaux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
7	47	-	9	9	20+3 par PJs	20	4	25	18	18	89	20	-	1d6+9	9

Ses trois premières attaques sont les deux sabots et la morsure. La dernière attaque est une attaque de fouet réalisée par sa queue. Jet de F en opposition de force 6 pour se libérer. Selon la localisation :

Tête 1d10 : 1-3 étranglé (perte de 1B/rd récupéré dès que respiration possible), 4-5 aveuglé (-40 CC/CT), 6-10 : dégâts normaux 1d6+6.
Bras : l'objet tenu n'est plus utilisable.
Tronc : 50% de chance de saisir les deux bras en même temps.
Jambes : nouveau jet de force ou tombe au sol.

II.5. Ca frite au tellurique

Les PJs reviennent au cercle tellurique avec au moins une edelweiss. Une fois mise en place au centre lors du rituel, des vents magiques vont tourbillonner autour du cercle, pour se concentrer sur l'edelweiss. Un éclair jaillir de la colonne ainsi formée et vient frapper l'arbre congelée. L'ent est libre. Il mettra quelques minutes à reprendre vie. Cela commence par un léger frémissement dans le feuillage, puis l'ensemble ondulera jusqu'à ce que les yeux s 'ouvre. Il commence à parler :
« Alors vous voici. Ceux qui doivent maintenir les nains en vie. Avez-vous les épaules assez larges pour supporter un tel destin ? Les vents du temps et de la magie vous font-ils peur ? »

Si on lui parle de Sigmund :
« Ce traître et impatient d'humain a été tellement aveuglé, qu'il n'a pas vu les ficelles du destin qui le lie au nain jaune, Gromir manche d'acier. Car vous voilà, vous êtes désormais les rouages d'une prophétie qui échappe à ma vue. Seul Kraggi un ami nain de l'autre coté des montagnes avait réussit à tous voir. Peut-être le trouverez-vous encore dans sa demeure située au pied d'une falaise à moitié rouge et bleue. C'est là qu'il vit. »

Pendant ce monologue, le bonheur arrive :
D'un coté une troupe skavens du clan Sareek vient de l'ouest du mont Korain. 2x25 esclaves, 20 guerriers de clan, 3 assassins, un prophète gris et son rat ogre compose la petite armée. De l'autre, un détachement de nains du chaos d'Amatan Le rouge comprend 3x 20 gobelins, 12 centaures, 15 nains du chaos avec tromblons, 4 assassins hobgobelins et Amatan sur son Lamassu. Les PJs sont entre les deux avec la couronne qui intéresse tout le monde.

Les skavens du clan Sareek sont animés par une frénésie mortelle, maintenue par leur prophète gris. Les skavens ont donc leur attaque doublée ainsi que leur mouvement. Ce sont eux qui arrivent les premiers en contact avec les PJs. Faites durée la mêlée pendant 3 rounds. Une bonne partie charge les gobelins.

Pendant que çà se fritte, Amatan le rouge, monté sur un de ses Lamassu, invoque un sort de collège flamboyant : Conflagration fatale. Ce sort crée un mini soleil au-dessus du cercle des joueurs et détruit tout ce qui se trouve en dessous. Aucune esquive n'est possible. Vous pouvez faire un jet d'Int aux PJs pour qu'il remarque la présence de ce second soleil, qui grossit au fur et à mesure des 3 rounds de mêlée, mais cela ne changera pas leur destin.

Les PJs sont les seuls sains et saufs grâce aux points destin pour la libération de l'homme arbre et aussi pour son sacrifice. Néanmoins, ils tombent tous inconscients, et gagnent 1Pt de folie.
Amatan le rouge se pose avec son lamassu. Récupère la couronne. Surpris de voir les PJs vivants, seuls rescapés d'un des sorts les plus destructeur, (eux qui possédaient la couronne) il décide de les ramener à sa forteresse en tant qu'esclave. Quel bonheur en perspective. Un séjour tout frais, payer en tant qu'esclave chez les nains du chaos.

II.6. XP quand tu nous tiens

30-50 Xp pour leur investigation chez l'ermite et la baston contre les skavens
30-50 Xp pour la baston contre les zom-bèt.
30-50 Xp pour le rituel et la rencontre avec l'ent + 20 Xp pour celui qui a trouvé la solution.
30 Xp récupérer la couronne.
30 Xp voir les fresques du temple.
50-75Xp pour l'exploration globale de la forge + 20 Xp pour celui qui a résolu l'énigme de la porte.
50 Xp buter la mule ninja.
20 Xp pour la fritte du cercle tellurique.
50 Xp pour qui est là depuis le début

Partie 3 : Au frais des nains du chaos

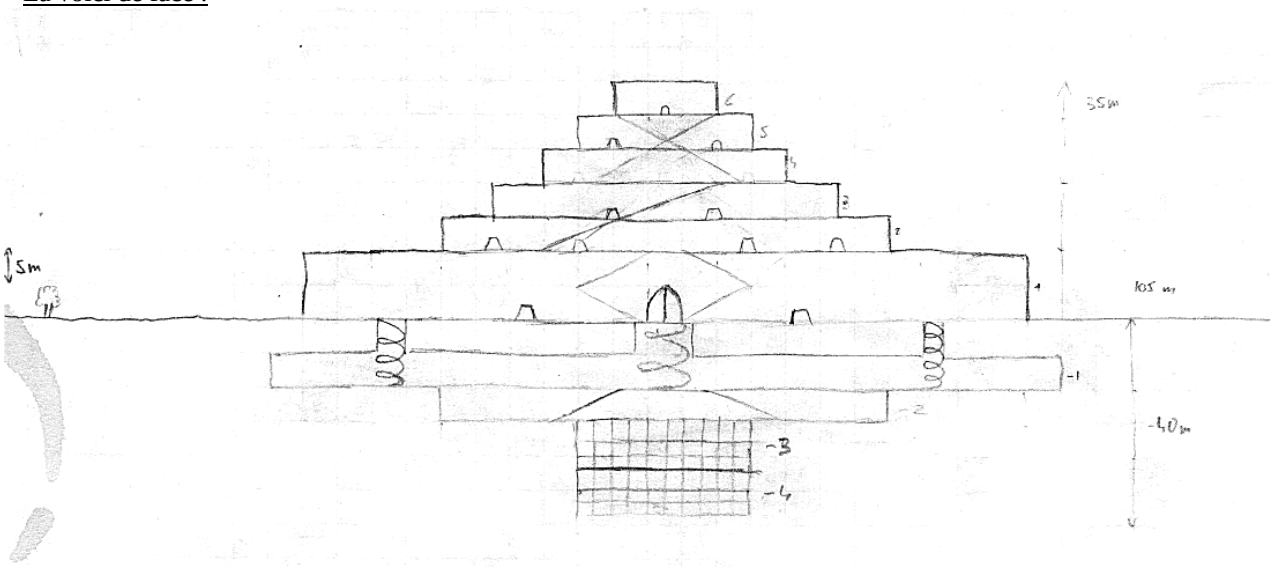
Cette partie ne contient que des plans à mon grand regret. J'ai été poussé par mes joueurs pour continuer la campagne et n'est pas eu le temps de développer tout ce que je voulais sur ma conception des forteresses naines du chaos. Seuls les plans ont eu le temps d'émerger. Ceci va être réparé par ce qui suit :)

Avant toute considération scénaristique, j'ai essayé de concevoir une forteresse non seulement efficace militairement, mais aussi qui puisse faire vivre toute sa faune. Une des difficultés aussi résidait que très très peu d'informations étaient disponibles sur les nains du chaos sur le net ou bien officiellement. Le challenge me motivait. Attention en entrant ici, oubliez toute gaieté et espoir. Les nains du chaos se sont des méchants chaotiques. Vos joueurs vont en chier ici et tirer la gueule. C'est une partie noire comme la forteresse. Ils devront dans le mesure du possible faire **III.5.4 Le sceptre achevé.** C'est mieux.

III.1. Informations générales :

La forteresse est fabriquée à partir de blocs d'une lave noire extrêmement solide. C'est un empilement de boites carrés. Les alentours sont une plaine de poussières noires avec une végétation type savane. Le sol d'origine volcanique est extrêmement solide jusqu'à 20 mètres de profondeur, ce qui correspond aux différentes coulées de lave. Après il s'effrite. Ceci est important dans le cas où vos PJs tentent un tunnel pour fuir.
La base au niveau du sol fait 105mètres de coté. Elle fait 35 mètres de haut pour 6 étages. Le premier étage correspond au mur d'enceinte et s'élève à 10 mètres de haut. Son épaisseur pour cet étage est de 5 mètres ce qui le met à l'abris de la plupart des artilleries. Tous les autres étages font 5 mètres de haut. La forteresse s'enfonce sous terre jusqu'à 40 mètres pour 4 niveaux souterrains. Elle est tenue par Amatan le rouge magicien niveau 4. Cette forteresse dépend directement de la capitale naine du chaos Zarr-Haggrund. Elle est située tout à l'ouest de l'empire des nains du chaos. Elle subit régulièrement des assauts gobelins et skavens (voir carte du monde).

La voici de face :



III.2. Populations :

A chaque population est attribuée un étage de la forteresse. Ceci pour un côté pratique selon les us et coutumes de chacun et surtout pour éviter toutes confrontations fratricides. On a en tout 1000 habitants du coté des nains du chaos. Tous ne sont pas là en même temps, car certains sont en mission, patrouille, ravitaillent etc. Doit y avoir pas loin de 2000 esclaves en tout.

Etage 6 : L'étage pour le Maître Amatan le rouge.
Etage 5 : La bibliothèque
Etage 4 : Les forges (30 nains du chaos)
Etage 3 : L'étage du laboratoire magique et des prêtres (20 nains du chaos).
Etage 2 : L'étage des nains du chaos (250 têtes).
Etage 1 : L'étage des 120 centaures nains (qui peinent dans les escaliers) et la cuisine des 100 hobgobelins les larbins.
Etage -1 : camps des deux clans gobelins (300 gobelins des yeux rouges, 120 gobs+40 orques pour les oreilles noires) et 50 orques sombres des bras frappeurs de Trollrotte (vraie troupe d'élite). Total 500 habitants.
Etage -2 : Réserves.
Etage -3 : quartiers des esclaves goblinoïdes.
Etage -4 : quartiers des esclaves humanoïdes pour la plupart des mongols de la région.

III.3. La vie de tout les jours :

Des patrouilles entrent et sortent tous les jours. Ramenant parfois des esclaves.
Les lamassu sont la monture personnelle d'Amatan. Ce sont les prêtres qui les torchent, nourrissent etc. trois esclaves sont donnés en pâture chaque fin de semaine à ces terribles bêtes dans un combat pas du tout équilibré (2 lamassu contre 3 esclaves : l'issue est assez déterminée).

Les prêtres s'entraînent à la magie. Pratique l'alchimie dans le laboratoire. En ce moment, le laboratoire est réservé à Amatan et à Gromir (alias le nain jaune) qui y achève le sceptre du set. Alors les prêtres d'hashut s'occupent à enchanter de l'obus à la forge ou à compulser des livres à la bibliothèque.

Les nains du chaos s'entraînent au tir, entretiennent les canons (parfois à la forge) et surtout s'occupent de tout le gros ouvrage de la forteresse. Les basses besognes sont réservées aux hobgobelins.
Les hobgobelins sont les servants de tous et sont chargés de toutes les basses besognes et notamment de faire la cuisine pour tous. D'ailleurs ils vivent tous dans la cuisine, c'est leur principale activité avec le nettoyage quotidien.

Les centaures passent leur temps entre patrouiller de part leur mobilité et s'entraîner aux combats.

Les gobelins et orques sont un peu enfermés ici contraints et forcés. Mais bon ils préfèrent cela plutôt qu'être massacrés par les nains du chaos ou rejoindre leurs petits copains au –3 comme esclaves. Donc ils se chamaillent. De temps en temps participent aux exercices militaires avec les centaures. Les assauts contre la forteresse sont fréquents, et comme c'est eux qui y vont en premier, leur faible espérance de vie leur fait oublier leur misère.

Les esclaves travaillent 12 heures par jour dans les galeries minières pour y extraire du fer, un peu d'argent, du soufre en majorité. Le fouet rythme le quotidien dans une atmosphère étouffante, poussiéreuse. On y rumine un goût de silex, d'œuf pourri du au souffre, en serrant les dents sous les coups de fouet. La mortalité y est très élevée. La bouffe est de la bouillie au mieux accompagné parfois de viande. On peut alors y reconnaître un camarade tombé sous les coup de fouet. La faim peut pousser ici au cannibalisme sic !
Les goblinoïdes sont au –3 et les humanoïdes au –4 dans les mêmes conditions. C'est donc au –4 que vos joueurs se trouveront. Le repos se fait dans des cellules cubiques de 2,5m de cotés. Elles sont fermées via un lourd pan de pierres. Les deux pans sont reliés par des chaînes. Chacun faisant office de contre poids pour l'autre, il faut un faible mécanisme pour les lever ou les baisser. Ainsi quand le pan de pierre du –3 est levé, il ferme les cellules du –3 orientées vers le nord. Par effet de balancier, le pan de pierre du –4 se baisse ouvrant les cellules du –4 orientées vers le sud. On alterne ainsi toutes les 12 heures entre les goblinoïdes et les humanoïdes.

En fin de semaine trois esclaves sont désignés pour servir de repas aux lamassu dans un pseudo combat à mort. Pour superviser tout çà des nains du chaos en maille avec, fouet, épée et un pistolet encadrent et dynamisent dans une grande synergie d'entreprise tous ces esclaves, heureux de participer eux aussi à la prospérité de la forteresse :)

De même, 1 fois par semaine un combat à mort a lieu entre champion esclave, sélectionné par les nains du chaos, opposé à celui gobelins/orques. Ca entretien la forme. Ca y pari de tout, et sert surtout de défouloir. Le champion en titre voit sa vie améliorée par rapport à ses congénères mais ne le fait changé d'étage que le temps du combat au –2.

Une fois par mois le résultat de la production est envoyé vers la capitale et les autres forteresse. Le convoi est composé, de 20 centaures, 20 nains du chaos et de 50 gobelins et qui va à la capitale. Un PNJ important l'accompagne systématiquement.

III.4. Défense générale :

Le mécanisme des herses est toujours situé à l'étage supérieur. Il s'agit de grandes roues dentées (comme une barre de navire). Les excroissances de la roue venant s'emboîter à 90° avec les bouts de barres dépassant des herses sur le coté. On a donc juste à tourner la roue pour mouvoir la herse.

Les murs extérieurs de l'étage 1 et 3 font 5 mètres d'épaisseur. Les autres murs extérieurs font seulement 2,5m :)

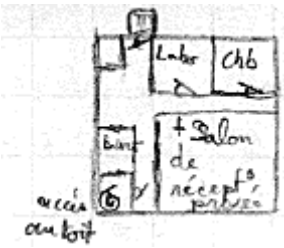
Les carrés noirs de 5m correspondent à des piliers de soutien disséminés un peu partout sur les plans. Ils contiennent parfois des passages secrets. Ces derniers n'ont une ouverture que si le demi cercle qui les représente est blanc. Si le demi cercle est noir, le passage secret n'a pas d'ouverture sur cet étage et ne permet que de continuer vers un autre étage. Notez que les piliers sont parfaitement alignés pour passer d'un étage à un autre.

Une petite croix est toujours au centre de chacun des carrés des plans pour vous y retrouver dans les piliers etc.

Les nains du chaos sont à l'étage 2. C'est eux qui ont en charge les canons tremble terre et lance fusée. De plus ils sont très nombreux à savoir manier le tromblon. Ils se déploient donc sur la terrasse du 2ème étage et, ainsi situé à 10 mètres au-dessus de l'ennemi, n'ont plus qu'à l'arroser.

Au moment opportun les portes de l'étage 1 sont ouvertes, les centaures nains du chaos effectuent leur charge de cavalerie, accompagnés des gobelins et orques qui sont remontés d'un étage si besoin rapidement via les 3 grands escaliers en colimaçon et les larges couloirs qui mènent au grand hall.

Etage 6 ***(NJ17)***.

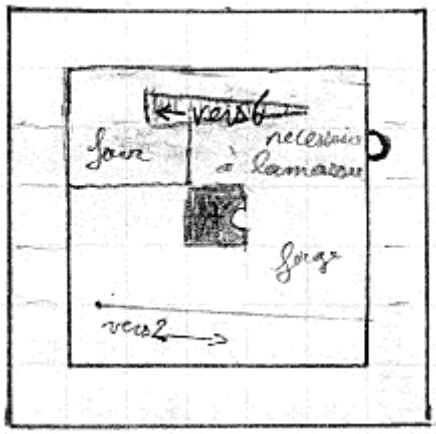


C'est le quartier du grand chef Amatan Le rouge
Accès : Escalier de l'étage 5 en extérieur au Nord.
Lieux : Laboratoire contient Popos :-Soins des blessures légères (5 doses)/-Pattes d'araignées pendant 1 heure (4 doses)/-Immunité à la magie pendant 2d6 tours. Jet d'E si rate cible inerte jusqu'à réussir, sinon immunisé à au sort balancé dessus pour le restant du temps, ne peut plus jeter de sort. (3 doses) -Immunité aux feux normaux (10 doses)
Parchemins : 4 soins des blessures graves/ 2 Evocation d'une horde d'élémental/ 2 malédictions incendiaires / 1 invulnérabilité aux projectiles/ 1 pont magique /, sa chambre, un salon privée pour les hôtes de marque. Un bureau (à coté de l'escalier du toit) doc en nain du chaos (donc sans grand intérêt). Déterminer les trésors aléatoirement (penser à y mettre pas mal d'or).

Etage 5 ***(NJ17)***.

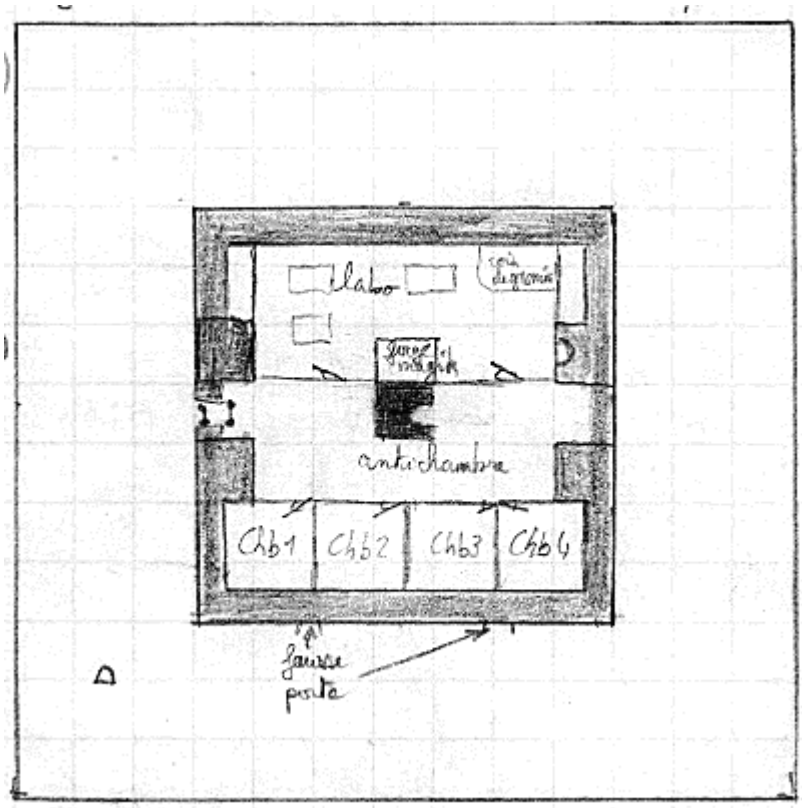
La bibliothèque avec aucun accès sur l'extérieur. Il y fait donc un noir absolu. Je recommande de s'éclairer avec luminescence (ce que font les prêtres). Les torches risquent de transformer l'endroit en four.
Accès : Haut du pilier central d'accès.
Lieux : Uniquement la bibliothèque et ses rayonnages. Les bouquins récupérables ne sont pas en Khazalid chaotique mais en Reikspiel ou classique et donc rares ici :
Grimoire 1 (Enc : 25) : Mineure : Sons, luminescence, Exorcisme, malédiction, zone de chaleur. Niveau 1 : Force de combat, boule de feu, Rafale de vent.
Grimoire 2 (Enc : 25) : Niveau 3 : Corrosion, zone de fermetéNiveau 4 : Explosion, soin des blessures graves.
Grimoire 3 (Enc 30) : Elémentaire : Assaut de pierre, Aveuglement, Résistance au feu, Incendie, Conjuration d'un élémental, Evocation d'une horde d'élémentaux.
En classique : Traité sur la religion d'Hashut (Enc : 2x10) ; Connaissance secrète des démons (Enc : 20) ; Les origines des arcanes naines (Enc : 2x35) ; les vertus magiques des nobles pierres (Enc : 20) ; l'usure des runes (Enc : 15), conduite de cérémonie (Enc : 20 donne 1Pt de folie)

Etage 4 ***(NJ17)***.



Accès : escalier du niveau 6 / escalier du niveau 2 / Milieu du pilier central d'accès / Passage secret du pilier Nord est
Lieux : Four de la forge / nécessaire à l'harnachement des deux Lamassu d'Amatan / forge.
1 kg de mythril (Enc : 30), 500 gr de poudre de malepierre ans un coffret de plomb (Enc : 30), 3 lingots de 2kg de Grombril (Enc : 15 chaque), 50 lingots de 1kg d'acier (Enc 10 chaque).

Etage 3 ***(NJ17)***.

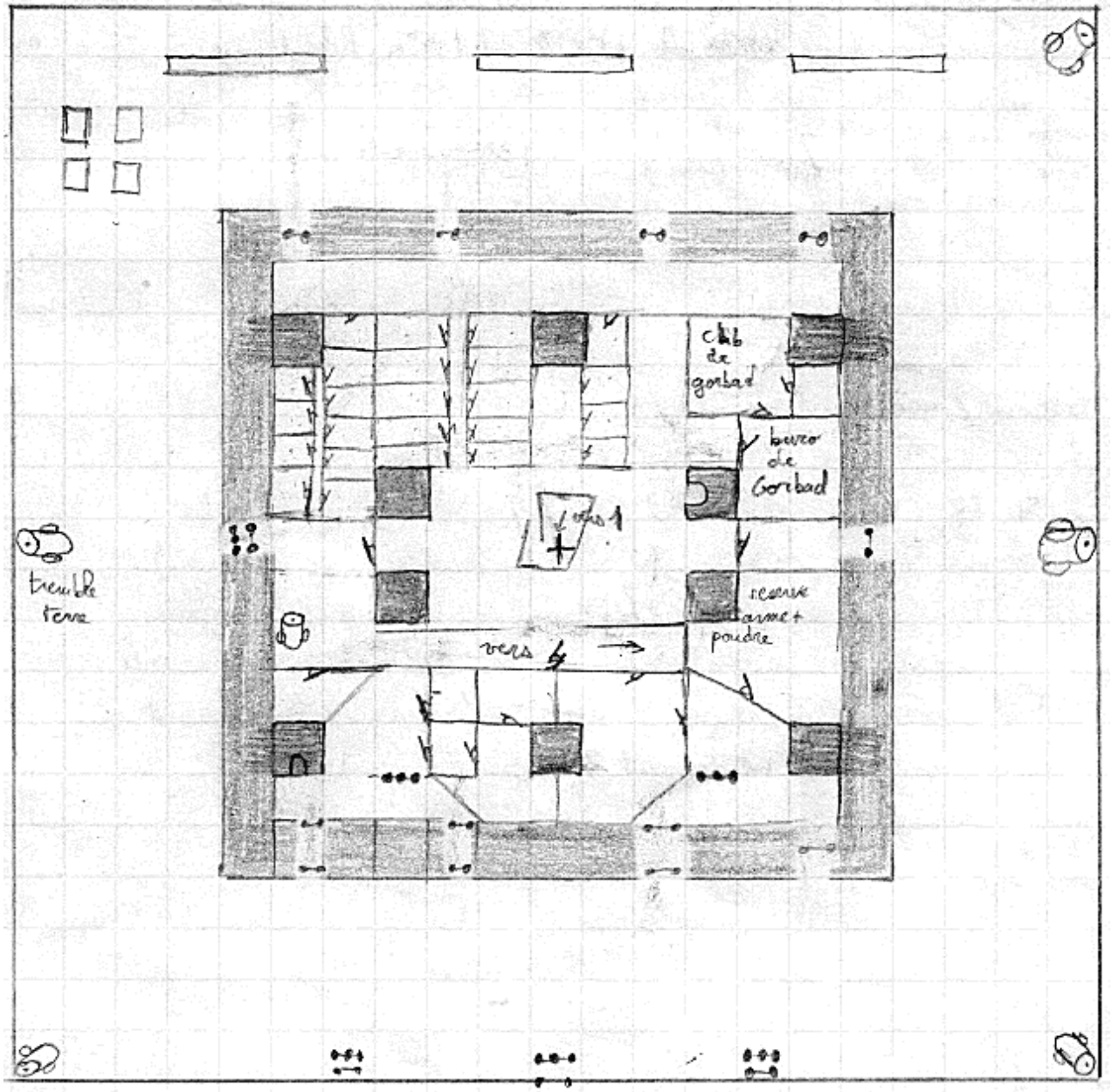


Accès : Bas du pilier central d'accès / Passage secret du pilier Nord est
Lieux : *Laboratoire magique et alchimique* où à lieu l'épisode **III.5.4 Le sceptre achevé** Il contient tout le matériel magique des joueurs. 30 écailles de dragon (Enc : 50 l'une) , 5 fioles de sang de dragon, 2 amygdales de dragon, 20 dents de dragon, 4 essences d'élémental, 4 potions de vol, 3 potions de force, 12 potions de soins, 3 potions de blessures graves, 5 obus tremble-terre en cours d'enchantement./ *Chambres des prêtres 1 :* Zartran *2 :* Naagrund, *3 :* Holmund, *4 :* vide
Population : l'antichambre est gardée par un élémental taille 8, les chambres par leurs prêtres respectifs.
Elemental taille 8, Régénère 5B/heure 5PM/heure, immole en faisant taille B/round.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
8	80	80	8	8	80	80	8	80	80	80	80	80	80	2d4 [+1d6]	8/8/8/8	80

Sorts : Malédiction incendiaire, Boule de feu (niveau 2), zone de chaleur (niveau 2), brûlure ardente, souffle de la fée dragon.

Etage 2 ***(NJ17)***.

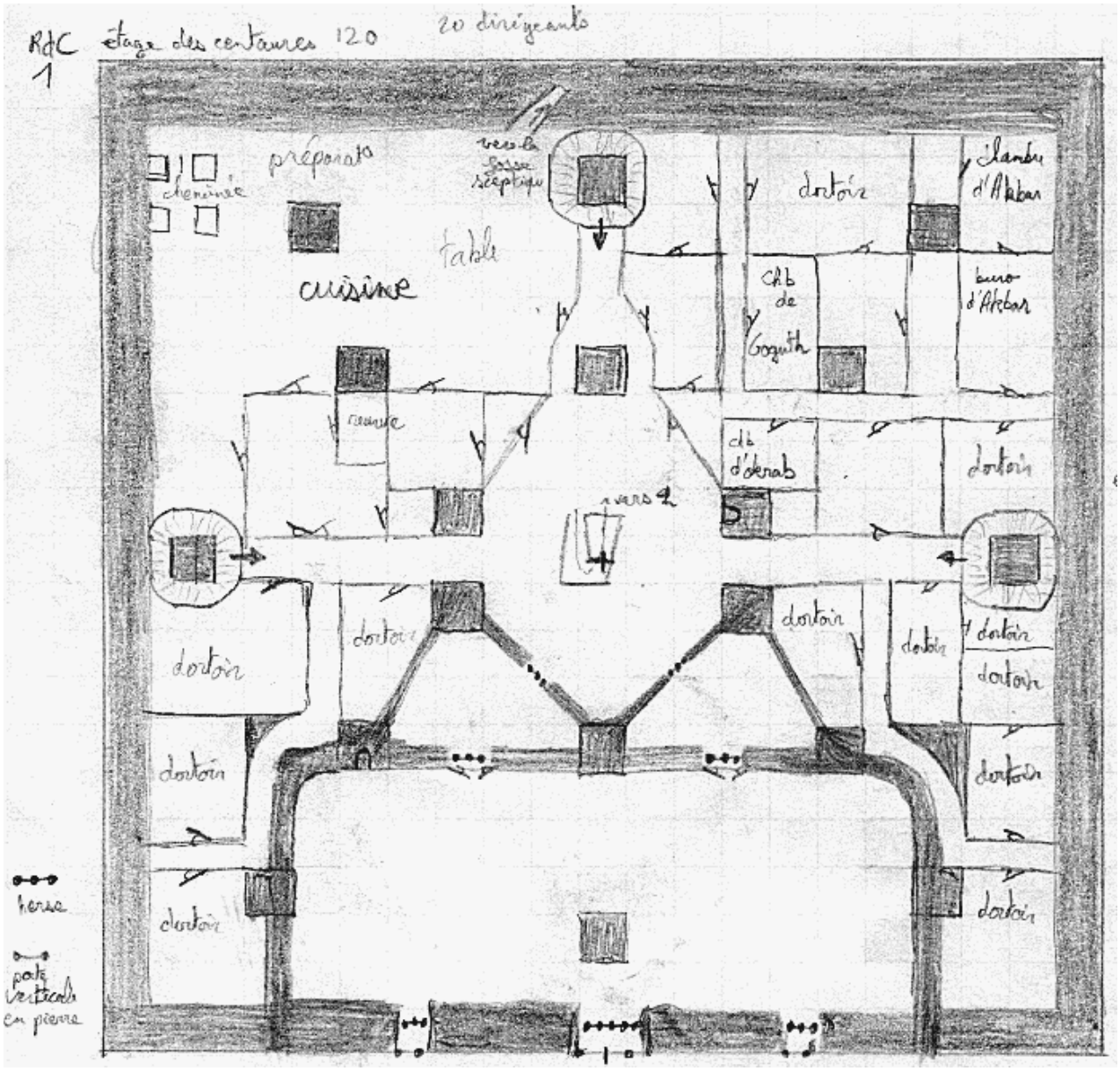


Accès : escalier au centre de la forteresse à 180° vers l'étage 1 / escalier vers 4 avec rail pour monter les canon tremble terre / Passage secret du pilier Nord est. (Celui au Sud Ouest est en noir et ne débouche pas sur cet étage)
Lieux : appartements des nains du chaos / mécanisme des portes principales.
Stratégie : l'escalier cassé à 180° est ce qui se fait de mieux pour permettre aux tromblons d'arroser le plus longtemps possible ce qui vient d'en dessous. C'est un étage clé car il permet de manœuvrer les grandes herses des portes extérieures, d'accéder aux étages supérieurs, plus sensibles, manœuvrer les canons tremble terre déployés ici. C'est pour cela que les nains du chaos le défendront jusqu'à la mort.
Population : *250 nains du chaos dirigé par Gorbad boite en fer*
Gorbad Boite en fer, chef nain du chaos.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
2	63	53	6	6	12	28	2	45	81	42	74	82	33	1d10+8	11/11/11/11

Compétences : Arme à feu, adresse au tir, esquive, coup puissant, sixième sens, khazalid chaotique, jargon des batailles, chirurgie, connaissance des parchemins, des runes, alphabétisation, éloquence, instrument : trompe.
Possessions : une des armes magiques appartenant à un des PJs, plate complète, un tromblon magique : lance-flamme 1 fois/jour faisant un conne de 15 mètres sur 2 pendant 1d4 rd, jet d'esquive pour n'encaisser que la moitié des 2d6 de dégâts de feu+ 1d6 si inflammable.
Psychologie : animosité envers les gobelins, les nains, haine des morts-vivants

Etage 1 ***(NJ16)***.



Accès : Escaliers en colimaçon entourant les piliers du –1 / escalier au centre de la forteresse à 180° vers étage 2 / Grande porte extérieure / Aucun des passages secrets dans les piliers n'accède ici (ils sont tous en noirs)

Lieux : Cuisine (où vivent les hobgobelins) / appartements des centaures / le grand hall

Stratégie : Tout le carré extérieur correspond à un mur de 5 mètres d'épaisseur. Une grande double porte et deux portes secondaires au Sud donnent accès sur l'extérieur. Elles sont elles aussi en pierre et font 1 mètre d'épaisseur. Elles sont enchantées par le sort renfort de porte. Une herse pour chaque porte vient les épauler.
Ces portes donnent accès au grand hall de la forteresse. C'est là qu'Amatan dira son speech aux joueurs. Dimension 50mx25m. Cette pièce sert à contenir un éventuel ennemi qui aurait quand même défoncé les portes.
Pour continuer dans la forteresse vous devez passer par deux autres portes avec herses qui mènent à deux antichambres triangulaires avec tout plein de meurtrières. Une fois c'est deux antichambres passées, vous avez accès à l'étage 1. Les trois longs couloirs menant aux escaliers en colimaçon sont sensés permettre aux centaures de prendre suffisamment d'élan pour effectuer une vraie charge.

Population : *120 Centaures nains dirigés par Akbard l'intrépide*

Général Akbard l'intrépide, Grand chef centaure, escalier Nord. Il est l'un des 8 généraux nain du chaos.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
8	71	25	9	10	21	40	3	43	85	41	35	55	10	1d10+11+1d6	15/13/13/13

Compétences : Arme à deux mains, arme articulée, désarmement, sixième sens, jargon des batailles, esquive, Khazalid chaotique, Reikspiel, Khazalid, course, fuite, charisme, éloquence, étiquette, torture, Reconnaissance des pièges, pistage, orientation, connaissance des démons, identification des morts-vivants, alphabétisation.
Possessions : Hache à deux mains entièrement noire avec des runes rouges qui pulse en même temps que le rythme cardiaque du porteur (sur que sur un mort vivant çà fait moins classe), appelée *Nuée Ardente* : A du porteur fois par jour (sans son bonus de +3A), elle peut aller frapper un ennemi jusqu'à 24 m du porteur et combattre comme si le porteur la maniait pendant 1 round. Enflammée, double la force du porteur uniquement contre les grandes créatures (3m et +), +3A, +20 I sur le profil (donc au final pas de malus d'I pour taper et 1 bonne esquive gratos), Enc 240 (F minimum de 5 pour la manier), Dégâts : 1d10+2+1d6. C'est limite une relique ! Caparaçon + cotte de maille, heaume d'immunité à tous les feux même magiques (Enc 40).
Psychologie : animosité envers les elfes, les nains, somniloquie, haine des skavens.

Okrab, chef centaure, escalier Ouest

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
9	53	51	8	8	18	35	3	41	79	45	81	88	21	1d10+9	12/11/11/11

Compétences : Arme articulée, course, orientation, coup précis, coup puissant, désarmement, esquive, Khazalid chaotique, bagarre, arme de spécialisation : lance de cavalerie, javelot.
Possessions : *Javelot de retour* : revient automatiquement dans la main de son lanceur, dimensionnel, peut-être utilisé comme lance pour un total de 1d10+18 de dégâts en pleine charge ! Epée bâtarde avec un morceau de charbon faisant office d'amulette de charbon. Caparaçon de cuir rigide, casque, écu.

Goguth, chef centaure escalier Est

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
8	64	29	8	9	17	36	2	44	65	40	70	80	15	1d8+9	10/10/10/10

Compétences : Arme à deux mains, pistage, reconnaissance des pièges, esquive, Khazalid chaotique, résistance accrue, chant, résistance à l'alcool, orientation, embuscade, arme de spécialisation : lance de cavalerie.
Possessions :.

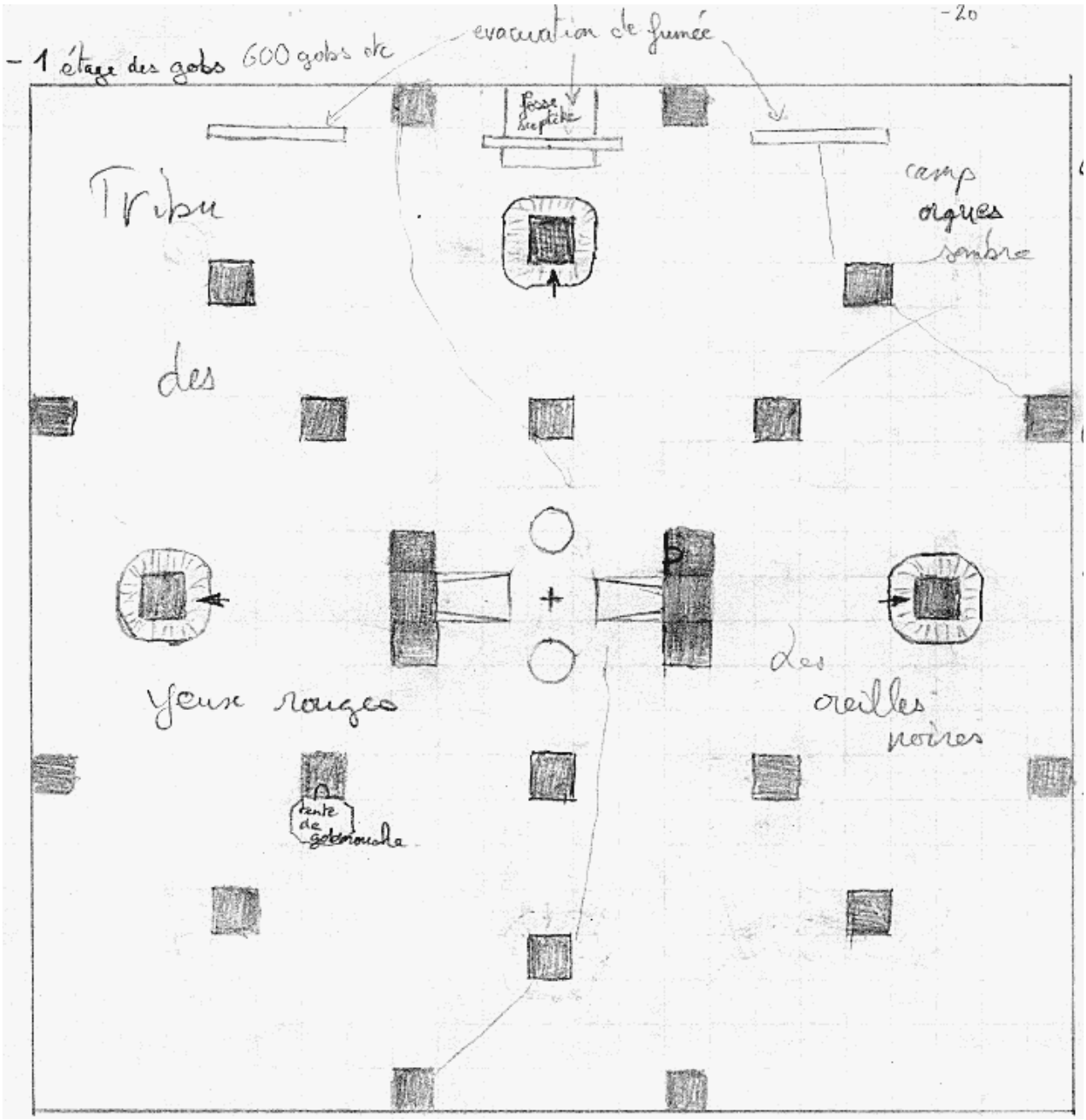
Assassin Hobgobelin,

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	52	43	5	4	10	68	4 (5)	48	27	28	52	36	18	1d6+8	5/5/5/5

Compétences : Coup assommant, précis, Désarmement, réflexes éclairs, Déplacement silencieux rural, urbain, acrobatie, Ambidextrie, esquive, Préparation des poisons, Pistage, acuité visuelle, Orientation (souterraine), Arme de spécialisation : de poing.
Possessions : Veste de cuir souple, Botte de silence : +20 sur déplacement silencieux, une dague, 2 épées large avec aiguise lame (ignore cuir et +3 dégâts).

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Enc	dégâts
120 centaures, cuir+ 2 mains	8	45	27	7	7	15	20	2	28	44	32	53	53	11	10/9/9/9	1d10+10
100 Hobgobelins cuir souple + arme simple	3	33	25	3	3	7	38	1	36	22	27	36	28	33	4/4/4/4	1d6+3

Etage -1 ***(NJ16)***.



Accès : L'un des trois escaliers en colimaçon entourant un des piliers vers Etage 1 / Pentes douces (Vers l'Est et Ouest) qui parte du centre et descendent vers la réserve (Etage –2) / Puits d'aération vers les esclaves (Etage –3 et –4).

Lieux : La fosse sceptique au nord réceptionne autant les déchets et déjections gobelines que les déchets venant des cuisines à l'étage supérieur. Ca fermette et pue sévère. Si on y plonge, des jets d'endurance sont nécessaire pour ne pas tomber inconscient et mourir noyer.

Les trois fentes d'évacuation des fumées (pour un peu d'air frais) font 1 mètres de larges et 10 mètres de longs. Ils sont dans le mur d'enceinte Nord (petite erreur de plan là-dessus avec un décalage) et remontent ainsi jusqu'à la terrasse de l'étage 2 des nains du chaos comme les conduites de la cuisine. 5 grilles (une tout les 3m) de haut en bas verrouillent leur accès.

Population : *300 gobelins de la tribu des yeux rouges, dirigée par Gobmouche*

Gobmouche, chef gobelin des yeux rouges

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	65	-	5	5	10	50	2	49	65	41	35	35	10	1d8+8 +1d6	12/10/10/10

Compétences : Arme à deux mains, pistage, reconnaissance des pièges, équitation loup géant, esquive, Khazalid chaotique, bagarre, baratin, force accrue, frénésie.
Mutations : 2 têtes, 1 bras supplémentaire.
Possessions : 1épée bâtarde +10CC enflammée, bracelet donnant force de combat 1fois/jour, bourse de 25 Co, cotte de maille complète, heaumes pour chaque tête.

Kass Krane, shaman de Mork des yeux rouges, niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
3	35	25	3	3	9	50	1	28	42	53	34	48	12	1d6+1	4/4/4/4	36

Compétences : Identifications des morts vivants, Préparation des poisons, Sens de la magie, Incantation cléricale Niveau 1,2, 3.
Mutations : queue de reptile, peau écailleuse (1PA partout).
Sorts : *Niveau 1 :Mork save us* : 4PM, 24m de diamètre. Rien de magique ne peut pénétrer et être dans la zone jusqu'à ce que le shaman bouge. *Die yer git :* comme boule de feu affecte 1d3 personnes. *You yella bugger :* 4 PM, portée 48m, durée 2d6 rd : le groupe doit faire un jet de FM ou fuir. *Niveau 2 :BOOOMM !* : 3PM, 48m le groupe doit faire un jet de FM ou être étourdit pendant d6 rd. *'Ere we go :* 5PM, 60m tout les gobelins de la zone frappent en premier et +1 E ce round-ci. *Niveau 3 : WAAAAGH :* tous les PM, 200m de diamètre : tout les jeteurs de sort font un jet d'INT ou perdent la moitié de leur PM + Tout les gobs de la zone gagnent +10 CC.
Possessions : *un bâton de Mork* : Rajoute +1 à tout les tests 'Eadbanger. Immunise son porteur aux effets psychologique même magique ou déjà existant (haine, frénésie, peur, terreur etc.).

120 Gobelins et 40 orques pour les Oreilles noires dirigé par Pied de Vomi

Pied de Vomi, chef orque des oreilles noires

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	65	-	6	7	13	50	2	65	41	41	35	55	10	1d8+9	12/10/10/10

Compétences : Arme à deux mains, pistage, reconnaissance des pièges, équitation loup géant, esquive, Khazalid chaotique, bagarre, baratin, force accrue.
Mutations : Pointes dorsales.
Possessions : *Heaume* indestructible par moyen normaux et résistance à la magie de 200% (enc. 55) : ignore tout critique à la tête sauf décapitation, maille.

Tête blette, shaman orque de Gork des oreilles noires, niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
4	25	25	3	3	9	30	1	28	33	40	28	38	18	1d6+1	4/4/4/4	32

Compétences : Identifications des morts vivants, Préparation des poisons, Sens de la magie, Incantation cléricale niveau 1, 2, 3.
Mutations : couvert de plumes (inflammable) +1PA, patte de poulet, tête de chien.
Sorts : Voir Kass Krane + Niveau 1 *: Morks want ya* : 4PM/tour à 24m le cible est emmenée dans les airs jusqu'à test de F réussit ou arrêt du sort. Niveau 2 : *Fists of Gork* : 5PM, en CC le shaman inflige une décharge faisant 1d6+6.

50 orques sombres pour les Bras frappeurs dirigé par Troll Rote

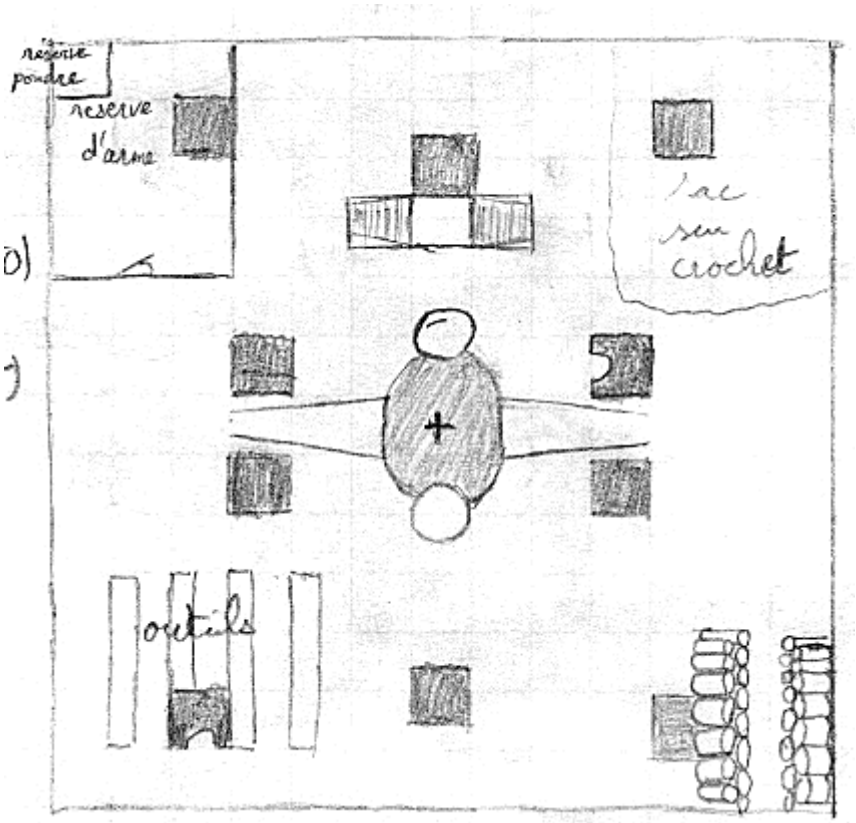
Troll Rote, chef orque sombre des bras frappeurs, 2m de haut tout en muscle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
5	51	33	9	9	15	32/22	3	33	46	21	48	44*	12	1d10+13	14/14/14/14

Compétences : Arme à deux mains, arme articulée, arc long, chance, force accrue, résistance accrue, esquive, coup puissant, coup assommant, bagarre, sixième sens, khazalid chaotique.
Possessions : Plate complète, *Fléau des crânes :* Des petits crânes mordent et hurlent quand l'arme est utilisée provoquant la peur, x2 sur B infligées, seulement –10I (enc 110). Dague. Peinture/tatouage de combat +10FM pour résister au sort (inclus)*, 1 tube métallique contenant une potion guérison des blessures graves, 25 Co.

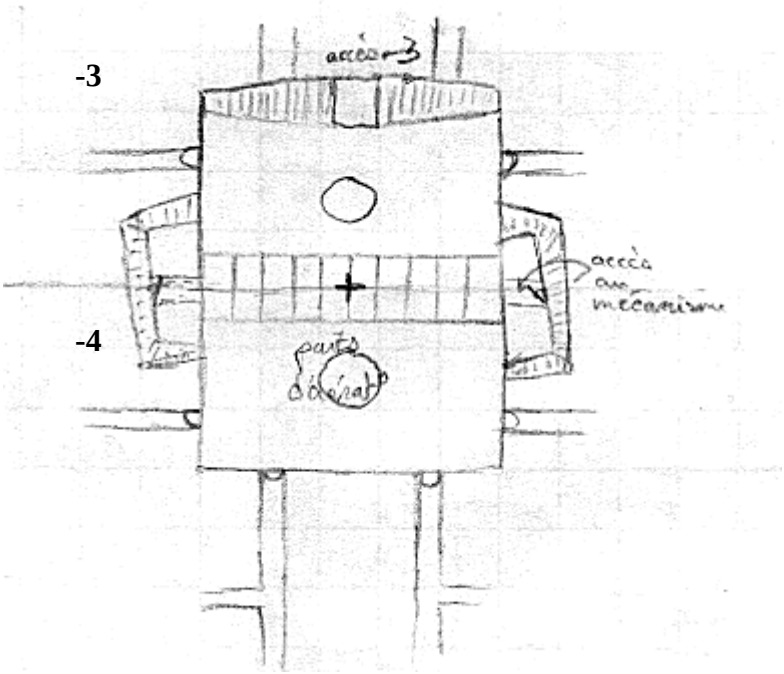
Haine des nains+peur des elfes	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Enc	dégât
420 gobelins, cuir+épée	4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	28	18	5/3/5/3	1d6+3
40 orques, cuir+épée	4	30	20	5	5	10	20	2	18	35	18	35	28	18	8/7/7/7	1d6+6
50 orques sombres, maille+marteau guerre ou hache de bataille	4	35	15	7	7	13	20	2	18	44	18	44	28	18	10/10/10/10	1d8+8

Etage -2 ***(NJ15)***.



Accès : 2 pentes douces qui partent du –2 à l'est et à l'ouest pour se rejoindre au centre à l'étage –1 / Deux escaliers au nord pour rejoindre le –3 / Passage secret dans le pilier Sud Ouest / Passage secret dans le pilier Nord est.
Lieux : Réserve de poudre (fermé à clé, porte en fer E=12, B=11), pas de quoi faire effondrer la forteresse, au mieux 2 piliers et réserve d'arme (caparaçon à centaure, beaucoup d'arme à deux mains, quelques tromblons et même des pioches de rechange) de quoi équiper au combat 200 esclaves maxi + des lingots de fer(600), argent (150) venant des mines y sont entreposés / Réserve d'eau et d'Ale dans des tonneaux / Réserve de bouffe dans des sacs au sol et d'autres suspendus par des crochets au plafond. Pour tenir en cas de siège.
Population : Les hobgobelins pour la nourriture / les nains du chaos venant chercher des fouets de rechange ou bien des outils pour mineurs, des pièces pour le Purificateur. Une fois par mois les gobelins sont chargés de montés ce qui a été produit. Un convoi part alors (voir III.2. La vie de tous les jours)

Etage -3 ***(NJ15)***.



Accès : Escalier Nord pour le –2 / Escaliers à l'Est et l'Ouest vers le –4 / Puits d'aération Nord uniquement vers le –1 / Galeries minières
Lieux : Cellules pour esclaves goblinoïdes en forme de cube de 2,5 mètres. La face de sortie est orientée vers le nord.

Population : 1300 gobelins, gobelines et leurs enfants.

Etage -4 ***(NJ15)***.

Accès : Escalier Est et Ouest vers le –3 / Puits d'aération Sud uniquement vers le –1 / Galeries minières
Lieux : Cellules pour esclaves humanoïdes en forme de cube de 2,5 mètres. La face de sortie est orientée vers le sud.

Population : 700 esclaves humanoïdes, ce qui inclus une grosse masse de mongol de la région, tribu du sud, une centaine de nains, 2 caravanes de marchand, et une poignée d'aventurier.

Etage -5.

Accès : Boyau du -4 ou -3
Lieux : Les mines proprement dites / Le purificateur. :
Le purificateur sert à extraire ce qui est intéressant : fer, souffre, argent. La pierre extraite passe dans un tunnel froid de 50 mètres de long et de 75 cm de haut couvert de rune et humide. Puis l'ensemble passe directement dans une chambre métallique chauffer par la lave toute proche. Les roches y explosent sous le choc thermique et sont martelées. Le résultat passe dans des fours aux températures contrôlés pour être à la température de fusion exact des éléments recherchés du plus froid au plus chaud. Ce qui est produit est remonté au –2. Le souffre est directement montés au –2.

Population : L'équipe d'esclave active, encadrée par 100 nains du chaos alias les GO (Gentil Organisateur) en maille avec pistolet, fouet, épée large.

III.5. L'intrigue (NJ14) :

III.5.1 Introduction

Vos Pjs se réveillent dans le noir de leur cellule en pagne. Là ils vont vous détester :) Eparpiller un peu de leur armement auprès des soldats de la forteresse. Les PNJs aussi ont le droit à du bon matériel, le reste allant au laboratoire de l'Etage 3 pour analyse.

Pour les rassurer un peu, Amatan a organisé une petite rencontre avec toute sa faune. 2 nains du chaos avec tromblon et un orque sombre en maille viennent les chercher dans leur cellule. Ils les enchaînent chacun un PJ. Puis chaque orque sombre en maille et son PJ montent. Vos joueurs découvrent ainsi la forteresse depuis leur cellule. Ils rejoignent le grand hall du niveau 1. Amatan les accueille par le petit speech suivant :

« Je suis le Seigneur Mage Amatan Le rouge : Bienvenu dans ma forteresse de Zarr-Hanaroann ! Je suis heureux de vous recevoir en attendant nos amis. Avant de vous laisser aux mains de vos bourreaux, je vais vous faire affronter mes champions. Car pour de tels invités, un traitement de faveur doit s'appliquer. J'espère que vous apprécierez notre hospitalité par le confort de votre cellule durant votre court séjour. La nourriture, vous verrez, vous semblera excellente. Bon séjour. »

Ils peuvent lui demander avec respect pourquoi ils sont encore en vie et répondre. Si cela manque de respect un signe de tête d'Amatan, et l'orque sombre frappera pour faire tomber son PJ au sol pendant 1d4 round. Amatan les quitte. Sur une Jet d'I réussit il remarque que les pied d'Amatan sont en pierre. C'est la malédiction des nains du chaos, et Amatan n'y échappe pas. Il ne reste que les orques et gobelins, formant un cercle autour des joueurs. Lorsque tout les PJs ne sont plus en état de se battre, les orques sombres les traînent à la séance de torture.
Un des PJs n'est pas questionné. Pour les autres Pjs, les bourreaux leur demandent ce qu'ils savent sur le set, le nain jaune, Gromir, possèdent-ils des alliés, etc. ? Vous pouvez bien évidemment attribuer 1pt de folie.

Suit leur douce et agréable vie d'esclave. Faites leurs comprendre dans vos descriptions que s'ils ne font rien, le fait d'être déjà sous terre ressemble à un tombeau. Que la mort ne va pas tarder s'ils tardent trop etc. Il faut les motiver à partir soit par une révolte ou une belle. Ils peuvent, s'ils ont de bonnes aptitudes, participer au combat de champion et y faire du troc. Les Co indiquées sont en fait des équivalents, car la monnaie de l'empire n'a pas cours ici. Il faudra donc les refondre la dépréciation se faisant selon un marchandage classique avec qui les PJs traiteront.
Les Pjs peuvent aussi acquérir certaine compétence auprès d'autres PNJs, ainsi que les compétences suivantes pour 100Xp : résistance accrue, orientation souterraine, exploitation minière, langage gobelins.

III.5.2. La révolte

Le moment le plus propice sera lorsqu'un une bonne partie des troupes sera partie se cacher. L'armée skaven arrivera alors d'ici une semaine. Cette petite escouade servira à prendre les skavens à revers. Elle vide la forteresse du prêtre Zartran avec un lamassu, 30 centaures, la tribu des oreilles noires. Les PJs peuvent l'apprendre via les gobelins lors des combats de champion etc.
La révolte échouera lorsque les élémentaux seront envoyés. Car malgré 2000 esclaves, aucun n'a d'arme magique et surtout n'est en mesure d'atteindre les élémentaux. Donc tous crève aux –1.

Voici une idée de chronologie :

1. Les révoltés montent au niveau de la réserve et récupère quelques armes normales. L'alerte générale est sonnée. En 1 tour toutes les portes externes sont fermées. En 4 tours, toute la faune s'équipent et les dernières portes et accès sont fermés.

2. Les révoltés montent à la l'étage des gobelins et orques. Les gobelins sont les premiers. Pendant cette mêlée des assassins hobgobelins passent par les 2 puits d'aérations pour prendre a revers directement au –4 et –5. Ils marchent au plafond grâce au sort patte d'araignée lancé par les shaman gobelins et orques. Dans cette mêlée, donner de l'espoir au joueur. Par exemple des ex-mages esclaves ont très bien pu récupérer un peu de souffre pour se faire le nécessaire à des boules de feu, des fois contrés par le sort gobelins anti-magie, etc.

3. Quand il ne reste plus que 200 gobelins, les orques passent à l'action. Ils sont tous en maille avec TrollRote à leur tête. Il tient son fléau (voir illustration) et est en armure de plates complète. Les gobelins se mettent à fuir. Les Centaures ont finit de barricader les trois escaliers d'accès pour les tenir. Les nains de l'étage 2 bouchent les grilles d'évacuation des fumées.

4. 3 morveux habillés de blanc sont envoyés par les centaures via les 3 escaliers. Ils sont non armés et répètent sans cesse une chose qu'ils ne comprennent pas : « Rendez-vous ou mourir » et ce sans jamais s'arrêter. Si un PJ monte négocier, un chef centaure lui dira qu'ils ont 15 minutes pour se rendre. Passé ce délai, ils seront tous exterminer. Si c'est un PNJ qui est envoyé pour négocier, il mourra directement.

5. Au bout des 15 minutes, par l'accès fosse sceptique⇔ cuisine, passe 2 élémentaux : un taille 5 et un taille 8. Ils restent collés au plafond situé à 4m50 du sol (seul un ogre peut les atteindre). Ils ne sont atteignables que par des armes magiques. Ils arrosent abondamment à la boule de feu (60 boules de feu en 20 rounds soient 5 minutes). Ils cherchent à faire un maximum de mort et à créer la panique. Vos Pjs vont logiquement fuir vers les passages secrets. S'ils tentent de charger les centaures, faite qu'ils rencontrent un mur de granit et fuient vers le bas pour rejoindre un des passages secret, les élémentaux pouvant les chauffer. Normalement ils devraient passés en mode furtif et arrivés **III.5.4 Le sceptre achevé**

III.5.3. La belle

Si vos joueurs se font la belle, forcez les à l'étage 2 pour faire l'épisode entre les skavens, Gromir achevant le sceptre et Amatan. Pour cela faites des tours de gardes passant juste à coté des joueurs, des objets bloquants sans tomber toutefois dans l'excès de certains jeux sur ordinateur. On joue à un jeux de rôle :) Pas grand chose à ajouter car là , les PJs débordent généralement d'imagination mais aucun pour l'instant ne l'a tenté avec moi. SI vraiment rien ne sort de leur tête faite leur **III.5.6 Des volontaires pour Hashut.**

III.5.4 Le sceptre achevé

L'épisode Gromir et les skaven montre Gromir enchaîné sur la paille remettre le sceptre à Amatan. Les assassins skavens sont là pour tout récupérer : le sceptre, la couronne et Gromir. C'est le clan Skyre qui tente de récupérer tout le bénéfice de la gloire qu'apportera ce set chez les skavens. Le clan Skyre double ainsi une armée skaven envoyée par le clan Sareek qui est en route vers la forteresse. Cette armée d'un autre clan vient chercher elle aussi le set et Gromir et arrive d'ici 2 jours. La traîtrise chez les skavens est leur façon de vivre. Ils trahissent comme ils respirent. Bref c'est la raison de leur présence.

Normalement, Amatan à la couronne sur la tête. Sa couronne flamboyante est posée sur un des établis, juste a coté. Il est impatient de tenir deux des éléments. Il suivait jour et nuit l'avancement de Gromir. Un peu hypnotisé à l'idée de prendre le sceptre qu'il attend depuis si longtemps, il ne perçoit pas les skavens s'approcher. Vos PJs peuvent hurler pour le prévenir ou non. Dans tout les cas, le maître assassin invisible avec sa cape des ténèbres (-40 pour le repérer en plus avec la cape déjà qu'il est balèze…) balance un dard pour rendre Gromir inconscient. Il le cache avec lui sous sa cape et se barre grâce à tout son équipement par la sortie la plus proche et saute d'étage en étage. **Il va le plus vite possible** pour fuir (c'est bien skaven çà :) grâce à ses pompes d'atterrissage.

Le hic c'est qu'il ne prend pas la couronne et le sceptre à Amatan. C'est normalement le boulot des autres assassins. Le maître assassin n'est là que pour récupérer Gromir.

Le hic (bis) est que les PJs vont venir achever les blessés. Pour les motiver faites leur voir une partie de leur matériel (que vous voulez bien restituer) sur les tables du laboratoire. Donc il y a baston entre Amatan et les assassins.

N'oubliez que Amatan à ses membres inférieurs en pierre. Il ne peut se déplacer qu'avec le sort vol, lui conférant un M=9. Si amatan à le sceptre en main il fait direct l'aura de domination pour mettre tout les skavens à genoux. Sinon il fait un débilité sur le maître assassin, suivit d'un tourbillon de flamme.

Faites leurs achever qui vous voulez. Après quoi faites leur entendre des bruits et des flammes d'élémentaux pour les forcer à quitter cette forteresse. Soit ils montent tout en haut, et doivent partir à dos de Lamassu (faites au moins deux jets d'emprise sur les animaux), ou alors ils descendent en rappel tout les étages. Passez à la partie 4 : le retour de la vengeance du fils. Si vous trouvez que tout cela est balèze, usez les skavens lorsqu'ils ont buté l'élémental gardien de l'étage 2

Assassin Skaven, ex coureur d'égout, ex égorgeur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	67	67	5	4	11	104	4(5)	43	22	31	52	38	11	1d6+6	5/5/5/5

Compétences : Coup puissant, coup assommant, Désarmement, réflexes éclairs, Camouflage, Déplacement silencieux rural, urbain, acrobatie, Ambidextrie, esquive, Préparation des poisons, Pistage, acuité visuelle et auditive, Orientation (souterraine), Arme de spécialisation : de poing, sarbacane, Déguisement.

Possessions : Cape de dissimulation (+20 jet de camouflage, +10 jet de discrétion), veste de cuir souple, 5 doses de skavenicide, 2 doses de nainicide, 1 dose d'humanicide, 1 sarbacane, 10 dard, une dague, 2 épées large suintantes : blessure infectée. Si blessure : +1d6B au 1rd, +1d4B 2ème, +1B au 3ème.

Maitre Assassin Skaven, ex coureur d'égout, ex égorgeur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	69	67	5	4	11	104	4(6)	48	42	33	52	44	11	1d6+6	6/6/6/6

Compétences : Coup puissant, coup assommant, Désarmement, réflexes éclairs, 6ème sens, Camouflage (deux fois), détection des alarmes magiques, Déplacement silencieux rural, urbain, acrobatie, Ambidextrie, esquive, Préparation des poisons, Pistage, acuité visuelle et auditive, Orientation (souterraine), Arme de spécialisation : de poing, de parade sarbacane, Déguisement, language : queekique, khazalid, khazalid chaotique.
Possessions : Cape de dissimulation (+20 jet de camouflage, +10 jet de discrétion, +1PA magique), veste de cuir souple, 5 doses de skavenicide, 2 doses de nainicide, 1 dose d'humanicide, 1 sarbacane, 10 dard, une dague, *3 épées large suintantes* : blessure infectée auto et pas de régénération. Si blessure : +1d6B au 1rd, +1d4B 2ème, +1B au 3ème. *6 shurikens triangulaires suintants* : Dégâts magique 1d4+4 tir : 2 par round. Si blessure : infectée automatiquement +1d4B supplémentaire au round suivant, *bottes d'atterrissage* : ignore les dégâts de chute.

Amatan Le rouge, chef de la forteresse naine du chaos de Zarr-Hanaroann, magicien niveau 4 en bataille, flamboyant élémentaire, 288 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
0	55	27	4	5	11	62	2	51	93	72	87	73	32	1d6+4	5/5/5/5	144

Compétences : Identifications des morts vivants, objets magiques, Préparation des poisons, Sens de la magie, alphabétisation, calcul, connaissances des plantes, des démons, des runes, des parchemins, Théologie, Conscience de la magie, sens de la magie, divination, évaluation, langage : arcane naine, classique, magikane, élémentaire, reikspiel, khazalid, khazalid chaotique, gobelin, numismatique, orientation, travail du métal, Incantation magie mineure, de bataille niveau 1, 2,3,4, Elémentaire 1,2 Flamboyant 1,2,3,4.
Psychologies : Paralysie des jambes jusqu'au niveau des hanches comme tout sorcier nain du chaos de son rang.
Sorts : Mineure : ouverture, malédiction, zone de silence, renfort de porte.
Niveau 1 : boule de feu, vol, soin des blessures légères, débilité.
Niveau 2 : aura de protection, ralliement magique, démantèlement, zone de sanctuaire.
Niveau 3 : corrosion, pont magique
Niveau 4 : soin des blessures graves.
Elémentaire 1 : assaut de pierre, aveuglement.
Elémentaire 2 : incendie, résistance au feu
Flamboyant 2 : Boule de feu, lame écarlate
Flamboyant 3 : Cercle de feu, Epées flamboyantes
Flamboyant 4 : Déflagration fatale
Possessions : *Baguette de portée* : sort portée x2, ceux de contact peuvent être lancés à 12 mètres, *Robe de mage* : 1PA magique +10 FM +10 Int, *Broche de flamme*: immunité à tous le feux même magique avec un rubis de 120 Co, *Anneau d'économie* : réduit le coût d'un sort de son niveau en Pm (minimum toujours 1 PM), *Couronne flamboyante* : 1PA magique, réduit de moitié les malus de FM et d'I des sorts flamboyants, matrice de 10 PM uniquement pour sort flamboyant. Les vents flamboyants la parcours en permanence éclairant comme une petite lanterne. Enc : 20.

Gromir Manche d'acier, alias le nain jaune.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	51	28	7	5	9	22	1	58	89	89	89	89	89	1d6+9	4/4/6/4

Compétences : travail du métal x2, travail du bois, langages : Khazalid, queekique, gobelins.
Psychologie : C'est le rat cornu qui le dirige maintenant. Le peu de son âme restante est assaillie en permanence de vision de tourmente et de souffrances.
Possessions : 1 marteau de forge, tunique et tablier en cuir 2PA sur le torse.

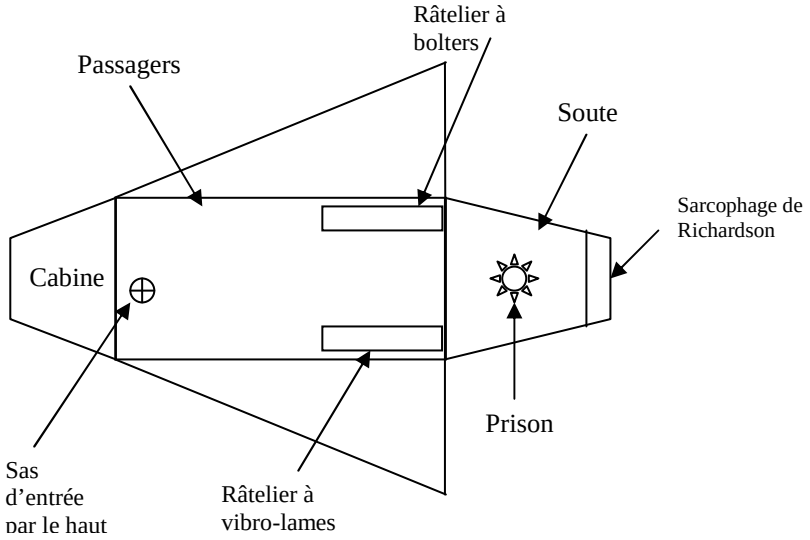
Lamassu, provoque la terreur, peut voler, tout sort lancer sur lui, jet de FM => sort sans effet, #> PM=B perdu par le lamassu, souffle de feu voir ci-dessous.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
7	55	-	11	11	50	25	4	51	35	22	50	89	-	1d10+12	11/11/11/11	25

Compétences : *Trait de feu(comme le sort flamboyant niveau 3) :*
PM : 8 portée : 60 m durée : instantanée TI = 72
Effet : dégâts : 3D6+4(+2D6) Jet d'I pour moitié de dégâts. Seul l'endurance et PA magique peuvent amortir.

III.5.5 Le trou de trop (optionnel)

Une petite aventure pour égailler la vie d'esclave et faire découvrir aux PJs le coté multi univers de Warhammer. Car que se passe-t-il lorsque qu'un transporteur de Warhammer 40.000 rate sa téléportation ? Il peut arriver qu'il arrive dans le monde Warhammer au mauvais endroit. C'est ce que vont découvrir les PJs. Il s'agit d'un petit transporteur ramenant un démon pour étude. Je ferai la description du point de vue de personnes du moyen age voyant pour la première fois un vaisseau et n'ayant donc pas le même vocabulaire que nous.



Tandis qu'un des Pjs creusent, il frappe une partie métallique. La résonance fait s'effondrer une partie révélant une espèce d'écoutille bleue en métal avec comme une petite barre de bateau dessus.
A l'ouverture, une odeur nauséabonde de marécage et de chair en décomposition soulève un nuage de poussière. Deux araignées mécaniques de 30 cm jaillissent et commencent à casser la roche.
L'intérieur est dans un noir absolu. Seuls restent quelques points lumineux. C'est un bordel indescriptible de cordes et ficelles de toutes les couleurs avec des panneaux métalliques partout. Cinq gros tromblons étranges sont rangés sur la droite. Des armures à l'allure étrange, sont étalées de façon éparse sur le sol. Elles ressemblent à des guerriers du chaos en bleu. 4 épées larges, aux lames édentées sont disposées en face des gros tromblons. Un grand aigle stylisé est présent un peu partout.
Sur la droite une grande porte métallique à soulever (F cumulée de 10 pour la soulever) mène dans une petite pièce. Sur sa gauche un sarcophage avec une vitre devant révèle un homme parfaitement conservé. Des lumières clignotes ainsi que des boutons sur le coté. Au bout de 2 rounds après qu'un PJ est pénétré dans la petite salle (soute), l'homme ouvre les yeux en très grands, fort surpris de cette rencontre. Après 2 rounds, le sarcophage s'ouvre et l'homme parle dans une langue inconnue. Une cage contient en son centre un démon (jet d'Int pour ceux qui ont connaissance des démons : c'est une annonce de sang de Khorne). Ses barreaux sont lumineux par effet stroboscopique, et parcourus d'éclairs. 2 gros boutons sont situés juste au dessus : rouge et noir. Le noir ouvre et ferme la cage laser. Le rouge servait à faire un gros tir pour détruire le démon en cas de besoin. Au bout de 3 tours après q'un PJ est ouvert le sas d'entrée, la batterie tombe en rad : les rayons lumineux s'arrêtent et le démon, une annonce de sang de Khorne se rue sur le premier PJ rentré. L'homme va chercher une épée qu'il jette au(x) guerrier(s) prend un tromblon et tire sur le démon.

Sur la gauche une porte métallique à battant mène dans une plus petite pièce, où deux armures identique à celle précédentes reposent immobiles. Une fenêtre donne sur la pierre. Plein de petits leviers et boutons sont tout autour des armures attachées aux sièges. Aucun n'est fonctionnel, le générateur est vide. Rien de tout cela n'est magique (si un magicien à fait sens ou conscience de la magie) sauf le démon de la cage.

Les armures : on peut en récupérer des bouts/pièces, mais inutilisable telle quelle. Les modules d'énergies sont à plats. Protection de 6 PA pour un encombrement réduit de 30%. Le travail d'adaptation avec travail du métal pour en faire une pièce utilisable par un PJ subit un malus de 20% Tout échec, indique que la pièce est détruite
Les bolters : font 1d6 tirs puis sont à plat vider du peu d'énergie qu'il leur reste. Dégâts : 2d8, -3 aux armures.
Les vibro-lames : fonctionnent pendant 1d6 Rounds et tombent à plat, vidée de leur énergie deviennent comme des masses d'armes à 1 main. Dégâts : 1d8+2, -3 aux armures, une fois vidée 1d8, Enc 70.

Araignée d'entretien, répare le transporteur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	51	28	2	2	3	55	1	58	-	30	20	20	-	1d3+2	2/2/2/2

Compétences : Réparation de transporteur, travail du métal, esquive, mécanique.
Psychologie : Ce sont juste des machines qui doivent réparer le transporteur, puis survivre, et peuvent attaquer pour se défendre.
Possessions : Mandibules soudeuses, mini scie circulaire au bout de l'abdomen, bras tournevis.

Annonce de sang de Khorne, provoque la peur aux créatures de – de 3m, régénère 1B/tour, plaque osseuse +2PA

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	60	42	4	4	5	60	2	89	89	89	89	89	14	4d6+5	6/6/6/6

Compétences : Frénésie, esquive, coup puissant.
Possessions : 1 lame infernale : +10CC, dégât 4d6, draine 2d6 PM si touche, Enc 200.
Psychologie : Sujet à la haine et la frénésie contre les démon et adepte de Tzeentch.

Troopers Serge Richardson, naufragés de 40.000 arrivé chez Warhammer. Utilisable comme PJ. Vocation guerrière.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	40	6	6	8	29	1	34	31	30	36	38	23
	+10	+10*			+2**		+1				+10		
3	31	50	6	6	10	29	1	58	89	89	89	89	89

Compétences : Force & Résistance accrue, esquive, adresse au tir, bolter, armes à deux mains, sixième sens, chance, calcul mental, alphabétisation. Régénère 1B/Heure, les critiques sont résorbés au bout d'un nombre jour(s) = colonne du critiqueet ramène Serge à 2B, où il se régénère alors normalement.
Psychologie : 3 Points de Folie après ce qui lui est arrivé.
Possessions : 2 Pts de destin.

III.5.6 Des volontaires pour Hashut

Cette partie vous permet d'enchaîner sur **III.5.4 Le sceptre achevé** et de permettre éventuellement une belle aux joueurs s'ils sont en manque d'inspirations.

Lors d'une petite soirée, vos PJs sont désignées volontaire pour allez célébrer Hashut en temps que futur sacrifié. En tout 30 esclaves enchaînés aux pieds et/ou aux mains sont emmenés sous bonne escorte le plateau de l'étage 3.
La cérémonie est tenue par Naagrund, avec un invité de marque : le général Akbard l'intrépide. Naagrund aimerait comprendre et vérifier les dires d'Amatan concernant la résistance des PJs au feu. Un sacrifice pour le dieu taureau est un bon test, selon ses critères. 20 nains du chaos, et 5 hobgobelins sont présents en plus des 2 PNJs principaux. Naagrund se déplace avec peine, ses chevilles sont paralysées, et ses genoux très raides. C'est du à la malédiction des lanceurs de sort nains du chaos.

Une statue en bronze d'Hashut est présente juste à coté de l'unique porte à l'Ouest. Le taureau ouvre une très grande gueule. On peut y enfourner un humain sans trop de problème. La cérémonie, commence, par l'aspersion de sang d'un esclave saigné sur la statue. Le malheureux est empalé sur les cornes, son sang suit alors le cou pour finalement colorer le bas ventre en rouge. A ce moment, Naagrund commence à incanter des sorts. On voit alors le feu prendre dans le ventre de la statue. Le sang grésille. Et au fur et à mesure que l'intensité des chants augmente, le bas ventre rougeoie. Un second esclave est balancé par Akbard dans la statue, juste après avant d'avoir la carotide tranchée par Naagrund. Ce dernier voit sa robe prendre une teinte plus rouge. La chaleur produite à l'intérieur de la statue augmente à chaque esclave sacrifié. Les PJs sont les derniers sur la liste. A 2 esclaves restants, le bas ventre est presque blanc, des flammes de 50cm sortent des museaux du taureau. Vos Pjs doivent commencer à faire leurs prières…Quand : des cavaliers qui surgissent de la nuit, courent vers l'aventure au galop…Leurs noms… Ils le signent à la pointe de leurs épées… D'un S qui veut dire Skaven... Des cris d'agonies se font entendre. Les 2 esclaves + les PJs ont emmenés à l'intérieur. Naagrund dégaine sa hache Nuée ardente et la lance pour tuer deux ombres noires qui bondissent du parapet de l'étage inférieur alors que les PJs passent la porte et les deux herses se ferment. Plusieurs nains du chaos partent sonnés l'alerte via le passage du pilier central. Les Pjs restent seuls pendant quelques instants avec seulement trois gardes. Les skavens attaquent les herses avec des tiges qui les découpent comme du beurre. Une fois que les PJs s'en sont débarrassés, des bruits dans le passage central indique qu'un tas de nain ne va pas tarder à arriver. Les skavens doivent affronter l'élémental gardien tandis que vos PJs n'ont d'autre choix que de faire **III.5.4 Le sceptre achevé**.

III.6. XP quand tu nous tiens

30 Xp pour le petit test de début et la séance de torture.
75-100 Xp pour leur vie d'esclave (combat champion, animation à la révolte etc.)
20-75 Xp pour la révolte.
20-75 pour la belle.
20-50 Xp pour l'épisode le sceptre achevé.
20-75 Xp pour le trou de trop.
20 Xp pour des volontaires pour Hashut.

1 Pt de destin si les esclaves arrivent à fuir (Envoyez moi la solution)

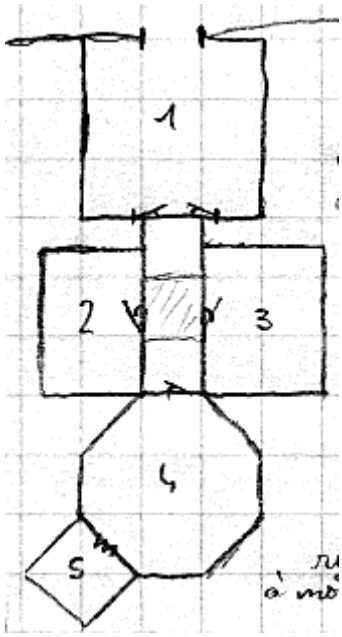
Partie 4 : Le retour de la vengeance du fils

Les PJs quittent à regret les nains du chaos:) ***(NJ19)*** alors qu'une armée skaven du clan Sareek se dirige vers la forteresse dans le but de récupérer les éléments du set (le sceptre et la couronne). Cette armée s'est faite doublée par un autre clan skaven, le clan skyre, respectant ainsi une vielle tradition skaven. Le clan Skyre s'est en effet emparé de Gromir et peut-être du set lors de l'épisode **III.5.4 Le sceptre achevé** Gromir a été envoyé dans la forge de la forteresse Skarogne pour le dernier élément : l'épée.

IV.1. Le retour

Pour les guider vers la suite du scénario, après 2 jours passés dans la savane, 2 assassins skavens du clan Skyre tentent de dérober soit une partie du set, soit le peu qu'on pu récupérer vos joueurs dans la forteresse (je rappelle qu'une partie de leur équipement était disponible dans le laboratoire magique de la forteresse naine du chaos). Vos PJs leurs courent après, direction le petit temple de Grungni (plan au ***NJ19***). Comme ils courent moins vite, faites intervenir Yoshi le Ronin pour les ralentir. Celui-ci d'ailleurs ne fera que parer grâce à son art du petit sabre. Il accompagnera les PJs jusqu'à l'entrée du temple de Kraggi où il y montera la garde en attendant ses amis mongols. Il y fera un feu et du thé et laissera les PJs à leur destin …

C'est l'ancienne demeure du nain prophète Kraggi. Il est situé au pied d'une petite falaise à moitié rouge et bleue. Ceci correspond aux indications de l'homme arbre de la partie 2 (vous pouvez faire un jet d'Int si vos PJs ont oublié ce détail). Il équipera vos joueurs après le pagne. Il contient aussi un bout de parchemin de Kraggi pour les aider à mieux se situer dans l'histoire. Des bas reliefs montrant toute la légende. Bref vos PJs doivent y découvrir l'intégralité de l'histoire et notamment l'épée.



(1) **Hall d'entrée** : d'architecture naine, il comporte, chose rare, des anneaux à chevaux. Une double porte tout en pierre au fond est encadrée par l'inscription en Khazalid suivante : « Ami des nains, écris la clé ». Il suffit d'écrire i sur la porte pour l'ouvrir (i est à la moitié du mot nains). La lettre A fonctionne aussi car c'est la même rune dans l'alphabet nain. Les assassins skavens squattaient ici : vivre, couverture, 2 potions de soins des blessures légères, 15 Co. Ils n'ont pu ouvrir la porte ne connaissant pas le Khazalid.

(2) **Bibliothèque + Scriptorium** : Reste utilisable 50 feuilles, 5 plumes, 1 parchemin de guérison des blessures graves, 1 parchemin de zone de sanctuaire de 4 heures, 1 parchemin d'invulnérabilité aux projectiles de 3 heures, le parchemin complet de la légende de Kraggi (voir annexe).

(3) **Réserve et chambre** : La porte sert à déclancher le piège (carré hachuré) : une fosse avec pic. Jet d'I/2 (normal si 6ème sens) =>2d6, ≠> 2d6+5, #> (2d6+5) x2. Reste 2 torches, 1 corde de 25 m (Enc : 50)

(4) **Oratoire de Grungni** : Sur la porte les instructions suivantes sont inscrites : « Dis ta foi en Grungni ou fuit ». Dès q'une personne y pénètre, elle doit prononcer le mot Grungni dans sa première phrase ou alors les spectres pousse leur cri (jet de terreur). L'ensemble des murs contient les bas reliefs décrits ci-dessous.

(5) **Chambre sécrète** : Contient : Collier à 3 PM + dissipe toute aura qui rentre en contact avec le porteur. Amulette de charbon. Potion de marche sur l'eau (6 doses), Heaume de sort niveau 3 de très bel ouvrage (Enc : 45, valeur 120 CO) donnant la compétence acuité auditive. Botte de course (M=9). Dague tueuse de démon, chasseresse de démon, skavens, gobelins.

L'oratoire contient un banc en pierre, un autel où repose une statue de Grungni en argent (valeur 80 Co pour 20 Enc). Les bas reliefs de l'oratoire sont dans le sens horaire :
Les Pjs devant la porte de la forge, la couronne, un soleil tombant sur un cercle de pierre et un arbre, des esclaves au travail, le sceptre, un nain entouré de skavens en train de forger l'épée et pour finir sur la porte : un grand démon sortant d'un nuage derrière deux nains. L'un deux est tué par l'autre avec une épée avec le symbole de Karak Ungor (jet d'Int pour un nain). Celui qui tient l'épée est Gromir, la victime est son fils, Jordi manche d'acier. Mais çà les joueurs ne le seront que plus tard…

Spectres, Cri provoquant la terreur. Si le mot Grungni n'est pas prononcé. Ne sont pas offensif sauf si attaqués

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	41	0	0	5	33	40	4	-	18	18	18	45	29	*	5/5/5/5

Compétences : * si touchent en CC jet de FM ≠> paralysé pendant 2d6 tour & -1F & -1d4 PM. A 0 F c'est la mort. Récupère +1F par jour de repos total.
Psychologie : Ne sont pas agressifs. Ils servent juste à garder le temple des intrus. Après que les PJs est dit Grungni, ils tournoieront et les laisseront tranquilles sauf s'ils sont attaqués.

A la sortie, ils tombent sur une troupe de Mongols (les autochtones du coin) auxquels appartient Yoshi. Vos PJs pourront y dépenser leur Xps, avec Yoshi si vous le souhaitez (un peu d'exotisme ne fait pas de mal). Ils veulent bien emmener les PJs loin des nains du chaos et de l'armée skaven qui s'en approche. Comme le hasard fait bien les choses, la forteresse naine la plus proche est Karak Ungor. Donc ils y déposeront les joueurs. En cours de route, je vous suggère de faire une petite embuscade. Juste quand la troupe arrive aux abords des montagnes, une petite troupe gobeline leur tombe dessus. Un ou deux troll vont allez chatouiller les Pjs, à moins que vous ne préfériez leurs faire affronter le chef orque sur sa vouivre ? Une patrouille naine viendra leur prêter main forte. Cette dernière les ramènera à Karak Ungor.

Yoshi le ronin,

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
5	80	65	7	6	12	78	3	42	55	44	62	54	42	1d6+1	10/6/9/9	35

Compétences : Adresse au tir, ambidextrie, arc long, arme de parade, arts martiaux : judo, art de dégainer le sabre, art du petit sabre, cérémonie du thé, code du bushido, coup assommant, coup puissant, esquive, équitation cheval, force accrue, course, éloquence, alphabétisation, pêche, méditation, Identifications des plantes, sens de la magie, connaissance des parchemins, des runes. Incantations magie mineure, bataille niveau 1, 2 illusoire 1, 2.
Possessions : armure de bambou (3PA Tronc+Jambes), casque 4PA, 1 katana (Dgt : 1d8, ignore armure de cuir +10 CC +10I non magique Enc : 85), 1 petit katana (Dgt 1d4+1, ignore armure de cuir, +10I, -10CC, +10Prd Enc : 20), 1 cheval, 1 arc long et 10 flèches.
Sorts : Mineure : *Apparition de petits animaux, flammerole, son.*
Niveau 1 : *Force de combat* (1PM +1A ou +10I), *Soins des blessures légères*, *Main de fer* (2PM x2A +2F).
Illusoire 1 : *Réplique* (2PM par image pendant 1heure), *Arme illusoire* (2PM +1 Pm par arme pdt 2d6rd).
Judo : Retourne une attaque avec la F de l'adversaire. Si jet de CC réussit. 50% d'être projeté au sol. +2F lors d'immobilisation au sol.
Art de dégainer le sabre : +15I pour dégainer d'un fourreau, mais on a le droit qu'à une attaque pour ce round.
Art du petit sabre : +1A et +10CC si que parade ce round-ci.

Assassin Skaven, ex coureur d'égout, ex égorgeur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	67	67	5	4	11	104	4(5)	43	22	31	52	38	11	1d6+6	5/5/5/5

Compétences : Coup puissant, coup assommant, Désarmement, réflexes éclairs, Camouflage, Déplacement silencieux rural, urbain, Ambidextrie, esquive, Préparation des poisons, Pistage, acuité visuelle et auditive, Orientation (souterraine), Arme de spécialisation : de poing, sarbacane, Déguisement.
Possessions : Cape de dissimulation (+20 jet de camouflage, +10 jet de discrétion), veste de cuir souple, 5 doses de skavenicide, 2 doses de nainicide, 1 dose d'humanicide, 1 sarbacane, 10 dard, une dague, 2 épées large suintantes : blessure infectée. Si blessure : +1d6B au 1rd, +1d4B 2ème, +1B au 3ème.

IV.2. Le fils

Le roi Ardek est mort. Les trois prétendants sont les chefs des trois confréries clés de la citadelle : la prêtrise (Gorim), les forges (Gargul vite éliminé et remplacé par Jordi) et l'exploitation minière (Tarek). Parmi les trois prétendants au trône, se trouve Jordi Manche d'Acier, le fils de Gromir Manche d'Acier alias le nain jaune, chef des forges, Son prédécesseur ne va pas tarder à mourir lors de l'explosion 'accidentelle' d'un moule alors qu'on y versait le métal en fusion.
Jordi a créé une société secrète 'la lame fatale' qui pactise avec les skavens. Jordi espère sur leur soutien pour obtenir le pouvoir. Ils lui ont promis une puissante épée (celle du set) la lame fatale pour y arriver.
Ah qu'ils font tous marionnette dans cette histoire. Jordi ne connaît pas la prophétie skavens. Et pour qu'elle s'accomplisse, il doit mourir de la main de son père. Le Verminarque sera alors libéré et récupéra le set pour prendre le pouvoir.

IV.2.1.Arrivée des PJs :

Vos PJs arrivent à KaraK Ungor une puissante citadelle naine. La garde habituelle demandera au joueur elfe de leur remettre leurs armes par sécurité. Un nain du nom de Gorbol Teteenbois les rejoint avec les gardes. On leur demandera l'objet de leur visite en ces heures sombres : Le roi Ardek Zulgrab est mort. De nombreuses troupes gobelinoïdes arrivent. Les portes de KaraK Ungor vont bientôt être fermées. Gorbol est envoyé par Jordi afin de surveiller, questionner les PJs. Jordi a été prévenu par les Skavens qu'il serait bon qu'il s'empare de(s) l'élément(s) apporté(s) par les PJs, ou de les amener. Jordi est on ne peut plus d'accord d'acquérir d'autres puissants objets ! La soif de puissance et de pouvoir aidant, il va donc rapidement éliminer Gargul Brise Roc l'actuel maître des forges en même temps que les PJs….
Gorbol les salue et leur dit qu'il les attendait. Que pour des raisons pratiques et de sécurité, surtout en cette période, on lui a demandé de les accompagner. Il leur remet au passage le parchemin (voir Annexe 4) de Jordi. A noter que Jordi se prend déjà pour le maître des forges alors qu'il ne l'est pas encore. Il n'est pour l'instant que le second.

Les PJs peuvent entendre les rumeurs suivantes : « les galeries du niveau -5 à l'ouest sont devenues très dangereuses » « 5 nains ont disparus lors du dernier éboulement, mais que fait Tarek ! » « Jordi est un grand meneur, ambitieux, avec lui, Karak Ungor rayonnera plus fort » « J'ai entendu dire que des aventuriers venaient troquer un puissant set… »

Après que les PJs aient pris leur repas du midi. Gorbol les emmène à l'entretien. En cours de route, une agitation fait passer deux nains grièvement blessés. Sur un jet d'Int réussit les PJs reconnaîtront le nain qui avait dit : « mais que fait Tarek ! ». Si les Pjs vont enquêter sur le lieu de l'accident jet d'Int à -20 pour ceux qui ont exploitation afin d'y voir un sabotage de poutre.

Gorbol Tetenbois, tatouage derrière la nuque (Jet d'I à -10 si examen) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	41	31	3	5	8	25	1	21	51	31	51	51	21	1d8+5	9/9/6/6

Compétences : Esquive, Baratin, Endurance à l'alcool, vision nocturne, orientation, exploitation minière, travail du bois.
Possessions : 15 Co, épée simple, robe de bure de prêtre.
Psychologie : Haine des gobelins, animosité envers les elfes. C'est un membre de la lame fatale coté prêtrise. Jordi l'a chargée de surveiller les PJs, et de récolter toute information susceptible de l'aider à récupérer des éléments du Set. Il a pour instruction de guider les PJs, pour qu'ils aillent au moins à l'entretien et visiter les forges avec Gargul.

IV.2.2.Chanson avec un faux Jordi :

L'entretien a lieu dans une petite salle à coté d'une des tavernes. Gorbol leur dit de patienter, le temps à Jordi d'arriver. Deux nains y rentrent au bout de 4 tours. Ils sont en robe de bure blanche le visage couvert à la KKK. Seules les mains sont visibles. Sur un jet d'I les Pjs remarqueront qu'elles ont des marques de brûlures. Ils peuvent comprendre qu'ils viennent des forges. Aucun des deux n'est Jordi. Ce sont justes des membres de la lame fatale qui sont là pour s'assurer que les Pjs ont bien le matos sur eux, et leur tirer les vers du nez. L'un prend la parole :
« Je vous ai convoqué afin de parler bien évidemment du set que vous transporter/côtoyer. Pouvez-vous me raconter toute l'histoire qui vous lie avec ? Puis viendra ma seconde question : que comptez-vous en faire ? »

- *Les PJs confient ce qu'ils ont à Jordi ou aux nains :*
  « C'est une sage décision. Ces objets ont été conçus par et pour les nains. Ils nous permettront de retrouver notre puissance passée. Nous allons les mettre en lieu sur dans la salle des trésors. Pouvez-vous nous les confier ?». Si les PJs veulent les accompagner, ils tomberont sur la petite embuscade de la Lame fatale dans une coursive. Gorbol y sera blessé en se défendant :

Nains embuscade de la lame fatale, tatouage derrière la nuque (Jet d'I à -10 si examen) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	41	31	3	5	8	25	1	21	51	31	51	51	21	1d8+5	9/9/6/6

Compétences : Esquive, Khazalid, Travail du fer, vision nocturne.
Possessions : Heaume, maille au torse, hache de bataille, bouclier
Psychologie : Haine des gobelins, animosité envers les elfes.

- *Les Pjs gardent tout pour eux* :
  « Je sais que ce set est puissant. Il attirera donc de puissant envieux. Si vous le permettez, je vous demanderais de me confier le set afin que le conseil et son futur roi, décident dans leur grande sagesse, et avec l'aide de Grungni de ce qu'il doit devenir. Peut-être même ne souhaiteriez-vous qu'avoir la sage parole des nains ? ». En se promenant vous pouvez les faire tomber sur la petite embuscade.

Dans tout les cas : «Les trois sages scelleront son destin. »

Gorbol leur dit qu'ils sont attendus dans la salle commune pour y être entendu par les trois sages de la forteresse en attendant le nouveau roi : Gargul Brise Roc le maître des forges, Tarek le maître des mines et Gorim grand prêtre de Grungni. Il doit les y mener immédiatement. La salle octogonale qui les accueille est gigantesque : 50 m pour chaque façade. L'ensemble est fait de colonnes octogonales toutes richement sculptées sur la vie naine. Sous une voûte de 25 mètres de haut, trois nains sont assis sur trois fauteuils en bois magnifiquement sculptés, devant un trône de pierre de différentes couleurs, tout aussi magnifique.
Tarek leur demande l'histoire concernant le Set. Puis ce qui pour eux est le mieux.
Ils sont au courant du petit temple de Kraggi. Des éclaireurs leurs ont rapportés ce qu'il y a sur la fresque il y a de cela 10 ans par oral puis cela a été consigné par écrit. Mais ils ne l'ont pas vu de leurs yeux. Ils ne savent donc pas que c'est Jordi et Gromir qui sont dessus. Ils attendent la version des Pjs avant de faire leurs commentaires.
La conclusion du conseil est transmise par l'intermédiaire de Gorim :
« Il faut conserver le set, qui servira à couronner le futur roi à l'heure où les portes se ferment et où il devra prouver toute sa bravoure. Car le chaos vient de nouveau frapper à la porte de Karak Ungor. Le courage, la force et la puissance des nains devront être éprouvées. »

Pour la fin d'après-midi, Gorbol leur propose de visiter les forges en compagnie du maître des forges Gargul BriseRoc. Elles sont situées tout en haut de la forteresse. Elles disposent même d'une enclume du destin, ainsi qu'une petite forge à froid, évidemment réservées aux amis des nains. Gargul BriseRoc est très fier de leur présenter la partie fabrication des canons. Si les PJs demandent s'il est inquiet de l'arrivée des gobelins : « vous ne connaissez pas les nains. Nous sommes toujours prêts à les recevoir ces goby. Les premières défenses leurs feront connaître le chant du canon orgue. Les gobos à l'entendre devraient détaler aussi sec. Ces quelques peaux vertes sont insignifiantes.
A un moment, les Pjs assistent au versement du métal en fusion dans un moule pour constituer la culasse du canon et la BOUM le moule explose, projetant partout du métal en fusion. Gargul est tué net recevant la plus grosse partie des éclats et du métal en fusion.

Faites un jet d'esquive aux PJs pour la moitié de 1d4+5 de dégât de feu. Ne les abîmer pas de trop, ils vont en avoir besoin pour le Verminarque. Sur un critique en Int avec travail du fer, un PJs découvrira que le moule contenait dans des petites cavités de l'eau, d'où l'explosion.

Les PJs sont emmenés à l'infirmerie. Même si un des PJs n'a rien, il y est emmené par mesure de précaution. Ils sont des hôtes de valeurs !
Le prêtre qui les examine leur tiens les paroles suivantes :
« Vous êtes venus mettre de l'huile sur le feu avec vos objets maudits. Mais la sagesse de Gorim me dicte de vous soignez, car ils pourraient sauver notre forteresse de Karak Ungor. Je vous conseils vivement de rester ici, sous la protection de Grungni. Si vous avez l'audace de quitter Karak Ungor sans être pur ni préparé, alors la lame fatale vous assassinera sitôt les portes franchies. »
Il sait juste de la lame fatale, que c'est une société secrète opérant ici. Elle vise le pouvoir et ce par tout sauf des moyens loyaux, indigne donc d'un nain. Si les Pjs veulent voir Gorim, ce n'est pas possible : il officie pour l'enterrement de Gargul. Son enterrement ayant lieu en ce moment même.

A peine sortit, Tarek en personne marche avec eux, les emmenant vers un de ses bureaux situé vers le galerie d'exploitation. Tout en marchant, il leur parle. Les Pjs voit des nains qui se promènent en armure et s'échange des blagues en se tapant sur l'épaule, visiblement décontractés à l'idée de la bataille qui s'annonce. Tarek lui est blême : Il a de la sueur qui perle sur son front. Les guerriers peuvent sentir la peur :
Il a peur lui le contre maître des mines de Karak Ungor. Il les prévient de sa frayeur à ce que ces objets tombent entre des mauvaises mains. Celles d'une société secrète appelée la lame fatale. Il l'a soupçonne d'être à l'origine des problèmes de galeries actuels et de l'accident de cet après-midi. De même la mort du roi est officiellement la vieillesse : 240 ans. Mais il n'arrive pas à y croire. Il est contre la conservation du set. Ces objets de part leurs puissances, ne peuvent qu'assouvir d'autres besoins de puissances de certain, surtout vu les circonstances actuelles.
Oh vous n'y êtes pour rien, vous ne pouviez savoir le destin de Karak Ungor. Gorim est sûr que Grungni le protègera et saura les utiliser pour le bien des nains. Jordi pour sa part, y voit le moyen de se défendre et de retrouver un peu de l'ancienne puissance et connaissance naine. Il semble dévoré par une folle ambition.
Pourquoi vous révéler tout cela ? Car si vous nous confiez le set, je préfère me confesser avant de rencontrer Kazul. Si vous espériez partir avec le set, renoncer à cette idée. La lame fatale vous aurait frappée, sitôt les portes franchies.
Ses membres sont identifiables par ce symbole sur leur nuque. Vous y reconnaitrez l'épée du set. L'ont-ils déjà en leur possession ? En tout cas, beaucoup d'objet du set vont se réunir ici, portez par de multiples ennemis : gobelins, nains du chaos, skavens. J'ai bien peur que les portes de Karak Ungor ne leur résistent pas…

Les PJs quittent Tarek et croisent son serviteur apportant la tisane du soir. Il ouvre la porte et voit Tarek mort face contre son bureau. Il hurle à la garde. Mais à ce moment là l'alerte générale sonne. Vos Pjs peuvent venir constater le meurtre. Un jet de FM/2 à un Pj magiquement actif sentira qu'une petite flaque d'eau à ses pieds est magique, et perd de sa magie très rapidement. C'est un élémental d'eau qui était dans la cruche. Il a noyé Tarek en allant dans ses poumons. Puis une fois le crime commis, il s'en est allez … Le serviteur va rapidement chercher une patrouille pour qu'elle emmène les PJs au trou. Tous les nains et naines courent à leur poste et s'équipent pour le combat. Le mot Skaven revient souvent, les gobelins arrivent aussi. Ils attaqueraient en masse par les sous sols. C'est l'heure de la vengeance.

IV.3. La vengeance

Gromir est venu porter en main propre l'épée du set à son fils Jordi. Il va se salir en lui offrant en plein bide.

Trois moyens pour que vos joueurs participent après quelques skavens :

- *Ils ont des éléments du set :* Jordi vient les voir et au moment d'arriver il est rejoint en même temps par les skavens et Gromir. Même s'il se planque, Gromir et Jordi connaissent un passage secret qui mène près des PJs.
- *Les éléments du set sont dans une pièce à part :* Vos PJs vont se déplacer et passer juste à coté alors que se déroule la scène.
- *Les Pjs sont partis pour la baston* car ils sont courageux et aime çà : Jordi les rejoint et hop c'est la scène final.

Jordi avec 5 marteliers à 3m derrière lui (armure de plaque, marteau à deux mains, le tout bien ouvragés) interpelle le porteur d'un des éléments. Il demande à ce que l'élément du set lui soit remis alors que un flot de vermine se déverse pour souiller Karak Ungor. Juste à coté un passage secret s'ouvre avec Gromir. Jordi se fait empaler par Gromir : le nain jaune que certains PJs auront peut-être vus au **III.5.4 Le sceptre achevé.**
Derrière le nain jaune, un flot de skaven couinant furieusement. Un des Pjs aura peut-être le réflexe faire un rayon blanc du sceptre ou tirer à l'arc sur Jordi avant le coup d'épée. Dans ce cas, le Verminarque ne pourra pas sortir. Faites juste de la baston contre des skavens et filer leur 50 XP de plus.
Au moment où Jordi s'effondre, la réalité se déchire dans des hurlements lugubres et un éclair noir de 5 mètres de haut se forme. Le corps de Jordi implose dans cette faille qui monte lentement. Dans une pulsation verte sort le Verminarque d'un bond : jet de terreur. Le Verminarque met 1round pour s'orienter. Puis 1 round où il tranche en deux, au niveau de l'abdomen, Gromir. Un troisième round où il récupère les éléments du set, soit au minimum l'épée sur Gromir. Remettez une couche de quelques skavens si les PJs n'ont aucun élément, histoire que le Verminarque les remarque. Si les PJs ont au moins un élément, le Verminarque vient le chercher avec sa vouge :

Verminarque, provoque la terreur, aura démoniaque* 4PA annulée par arme magique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
12	89	89	12	12	40+4 par PJ	100	8	89	89	89	89	89	-	2d6+12	12 (16*)	69

Compétences : Esquive, connaissance des démons, Sens de la magie, conscience de la magie, Arme à deux mains, Orientation, acrobatie, corruption, coups puissants, coups assommants, coups précis.
Sorts : ~~Mineure : Malédiction, zone de silence, sommeil.~~
~~Niveau 1 : boule de feu, *Force de combat* (1PM +1A ou +10I) *Main de fer* (2PM x2A +2F).~~
~~Niveau 2 : aura de protection, ralliement magique.~~
~~Niveau 3 : corrosion, pont magique~~
~~Niveau 4 : soin des blessures graves.~~
Skaven 1 : *Fumée puante* 2 PM, diamètre 24 mètre centré sur l'enchanteur, durée 2d6 rd, jet d'E /rd ≠> -10 CC/CT -1 F / A. *Boule de distorsion* : portée 48m, 2d4+3 de dégât, jet esquive => 50% des dégâts ≠> 1Pt de folie, 2PM/boule maxi 4 touchant 1d4 créatures.
Skaven 2 :
Skaven 3 : *Trouble* 8 PM, portée 48m, durée 3d6 rd, Cible un groupe qui doit faire un jet de FM ≠> Tape un des membres du groupe le plus proche de soi, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que soi-même.
Skaven 4 : *Frénésie mortelle*
Possessions : Vouge magique à deux mains : si blessure jet FM – (B infligées x10%) ≠> 1d3 folie #>mutation au bout de 1d10 jours définitive, blessures infectées automatiquement.

Skaven, maître de meute, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	31	31	3	3	6	50	1	36	36	22	22	18	10	1d6+3	4/4/4/4

Possessions : Arme simple, fouet, armure de cuir souple.

Rat ogre, provoque la peur, stupide sans maître de meute, 3m5 de haut tout en muscle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	32	20	10	11	28	30	2	26	28	18	40	18	-	1d10+12	11/11/11/11

Compétences : Coups puissants, griffes, frénésie.
Mutations (40%): 1-30 Corne (+1A), 20-30 +1 bars 31-40 +2 bras supplémentaires (+1A par bras).
Possessions : Ses grosses griffes, un collier de divers crânes.

Skaven, guerrier de clan, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	31	25	4	3	7	50	1	22	14	20	18	18	10	1d6+4	7/6/6/6

Possessions : Arme simple, bouclier, casque, armure de cuir rigide.

Le combat final se termine alors que la déchirure se referme en fumée verte. Vous pouvez faire deux fins :

Happy End :
Les nains et naines redoublent de coup de haches, et les skavens fuient sans leur démon fétiche. L'armée gobeline est coincée aux portes. Elle comptait sur les skavens pour la déverrouiller. Il ne reste plus qu'un prétendant au trône : Gorim le prêtre. Celui-ci demande l'intégralité du set pour juste allez combattre l'armée gobeline au dehors. A vous de voir ce que vous voulez faire de ce set :
Les Pjs son gentiment congédiés et le set reste chez les nains.
Les PJs ont pour tache de trouver le moyen de détruire le set. Les forges de Karak Ungor ne pouvant le faire.

Logical End :
Trop peu de nains sont là pour repousser les gobelins. Qui plus est, la porte principale a été ouverte par des skavens. Après la baston contre le Verminarque faite se pointer un rat Ogre. Une fois qu'il est sur le point de mourir. Faites apparaître 3 Rats ogres et une demie douzaine d'orque sombre. Les nains sont copieusement massacrés. Les PJs doivent fuir après l'épisode final. Un coureur des tunnels leur montre un passage secret. Ils ont pour consolation le fait que le Verminarque n'est plu, et empêcher ce dernier de diriger tout le monde. Aux PJs de choisir le devenir du Set.

IV.4. XP quand tu nous tiens

20 Xp pour l'épisode assassin skavens + Yoshi.
20-40 Xp pour le temple de Kraggi.
50-75 Xp pour l'intrigue de Karak Ungor.
50-75 Xp pour la baston contre le Verminarque.
25 Xp pour l'une des deux fins.
100 Xp pour le PJ qui est là depuis le début de la campagne.
50 Xp si un des éléments est détruit en même temps que la porte du démon se ferme.

1 Pt de destin pour la destruction du Verminarque.

Pour ce qui est du devenir du set, j'écris en ce moment K.K.O. visant sa destruction disponible sur mon site http://www.vaches.net.

Ma 1ère campagne

Cette partie reprend des anecdotes qui se sont passées lorsque j'ai maîtrisé cette campagne. On y a joué pendant environ 6 mois à raison d'une séance par semaine tous les mardis soir.

La troupe était composée de :

Un magicien norsk.
Ce personnage était motivé par la magie des glaces de par ses origines. Son mentor connaissait Sigmund Steïn et ses performances dans le domaine. Sachant qu'ils avaient des disciples, il envoya son disciple voir Sigmund ou un de ses disciples pour qu'il poursuive son enseignement. C'est un résumé car l'histoire fait 2 pages !

Un trappeur humain. (Joué par une dame)
Ce personnage est en fait un des descendants parallèle et illégitime au comte de Coublais. C'est le fils du demi-frère au comte de Coublais déjà en place par la mère. Sans une tune, il vient voir le comte de Coublais actuellement à Vladinska pour y vivre en parasite.

Un mercenaire humain.
Un de ses amis faisaient partis du groupe d'aventuriers qui a disparu. Il devait le rembourser d'une somme importante. Il est donc venu à Vladinska savoir ce qui s'était passé et réclamé sa tune.

Un prêtre nain de Grungni.
Il a pris un élémental de terre (Grungni oblige) comme familier (voir les règle sur ce même site :). Il est envoyé par KaraK Ungor, la citadelle naine qui dirige KaraK Kazul, pour justement recevoir le rapport de Kardeck VieuxPic sur les troubles actuels et particulièrement sur la disparition du groupe d'aventuriers. C'est la première mission importante pour lui.

Un Ogre, escorte du prêtre nain. (joué par une dame)
Travail aux forges de KaraK Ungor, a été détaché pour escorter le nain jusqu'à KaraK Kazul.

Episode du camp gob :

Après avoir découvert que la grotte de la liche Sigmund Steïn sert de frigo pour stocker les cadavres ; le nain part en éclaireur avec le trappeur. Là je leur fait voir Sigmund en train de parler à Rastacrotte et Billeu. Jet de Cl contre la terreur que le nain rate, sic ! A leur cri Sigmund s'envole pour aller se cacher derrière un des monts.
Je leur laisse raconter ce qu'ils ont vu tous les deux et l'effet téléphone arabe devient : on a un vu un grand démon ailé qui provoque la terreur s'envoler du camp gobelin :)
Suite à quoi ils font le sitting la nuit pour voir ce qu'y s'y passe dans ce camp gobelin. Ils voient Billeu et Sigmund partir (ils vont en reconnaissance à Vladinska). Profitant de l'occasion, ils vont tous parlementer avec le pauvre shaman restant. L'ogre et le nain reste en retrait Les relations sont tendues mais çà va à peu près. Je tente de provoquer le nain avec un gobelin qui vient à coté de lui et lui lance des Gniark Gniark injurieux. La tension monte d'un cran et je sent le nain près à partir. Dès que j'ai finis de filer les infos aux joueurs, le gobs crache sur les bottes du nain. Arf ! Ni une ni deux, il dégaine l'épée et le tue. Aussitôt c'est la mêlée, et le shaman tire une boule de feu à bout portant. Le hic c'est que le shaman Rastacrotte est couvert de plume (inflammable). Effet comique assuré :)

Episode de la mule :

Pour traverser le haut fourneau, les PJs avaient tendu une corde pour faire tarzan et passer sans trop de danger. L'ogre se dit qu'il a qu'à faire comme les autres pour passer. Il prend son élan, fait un superbe saut, s'accroche à la corde, mais son poids le fait s'écraser contre la paroi et il finit dans la gelée :)

Episode de la défense de Karak Kazul :

Mes Pjs ont décidé de placer les habitants combattants en haut de la colline Les nains avec arbalète firent deux rangs et devait se replier dans KaraK Kazul. Les habitants combattants lancent alors des rochers sur les morts-vivants. Il est vrai que la mine est un vrai goulot idéal pour ce plan. Suite à cela les nains sortent pour attaquer. Les PJs loin d'être des couards se sont planqués dans les bois, pas très loin et devait prendre les morts-vivants à revers pour fermer le piège et régler le compte à la liche qui logiquement devait être derrière, protégée de ses morts-vivants. Le plan était simple et efficace. Rien à redire pour la stratégie.
Le hic fut leur charge :)
Je fais un tir de barrage à la boule de feu pour stopper les PJs. Résultat : le mercenaire au sol. Je jette une accélération de l'âge sur l'Ogre qui d'un seul coup prend bien peur. Là l'ogre fait un plafond de dégât (ce qui devait faire pas loin de 20pts de dégâts. Alors que nous sommes qu'au premier round de corps à corps. Mes PJs explosent de joie : Ouais on l'a eue. Bien joué Mimi. Trop facile la liche etc. Moi, penauds, je fais mine de calculer pendant qu'ils jubilent et je leur sors qu'elle a à peine une égratignure. Là c'est le silence qui tombe, et tous se voient déjà mort, surtout l'ogre qui se voit vieillir à grande vitesse.
Le mago s'écrit soudainement : Putain faut une arme magique !

Tous scrutent leur feuille de personnage. Seul le mago en avait une qu'il venait de perdre dans la mêlée sur un échec absolu.
Le temps tourne surtout pour l'ogre et les Pjs font plus les fiers. Mais vos Pjs sont toujours plein de ressources (c'est pour cela que j'aime être MJ). Dans un superbe travail collectif, ils effectuent les manœuvres suivantes :
Le mercenaire avec désarmement, faut voler l'arme de la liche. L'ogre ceinture la liche pour l'immobiliser. Le nain récupère l'arme magique et tue la liche.

Si çà c'est pas un beau travail d'équipe, hein ! ? Mémorable en tout cas.

Episode de la révolte chez les nains du chaos :

Exemple de mes tortures :
Arracher à vif une partie de la barbe du nain de façon comique et lui brûler le visage pour qu'elle ne repousse pas.
Couper les couettes du norsk doucement.
Arracher les dents une à une de l'Ogre pour ne plus qu'ils puissent manger de viande.

Tout le monde est à poil. La douce vie d'esclave les motive à sortir. Et pour s'équiper, ils font des combats contre les champions gobelins dans de pseudo arènes et récupérer comme cela des plumes, boule de soufre et autres auprès des chamans. Ainsi de suite pour pas mal de composants de sort.
Comme prévu la révolte échoue et ils s'enfuient par les passages secrets. Ils font de la résistance au deuxième étage, se vidant de leurs PM et de leurs B. Ils ne prennent pas conscience qu'il y a d'autres étages avec d'autres dangers potentiels.

Episode final :

Enfin contre le verminarque, un de mes joueurs a eue l'idée de jeter l'épée du set par le portail alors que le verminarque allait mourir. Comme cela un des éléments à définitivement disparu. Bien jouez !
En plus, les PJs ont récupérés la tête du Verminarque et l'ont balancés à l'armée Gob dehors en criant un bon speech. Sur quoi j'ai considéré que les gobs préféraient se barrer plutôt que se faire massacrer.

Remerciements

Games workshop pour avoir fait ce très bon jeu de rôle. Xavier C. pour quelques points de règles et ses idées de collèges. Eric S. pour son aide sur les règles. Ma femme et tous les joueurs qui y ont participés et apporté de précieuses remarques. La SNCF pour m'avoir donner le temps nécessaire à tout remettre au propre. Et à tous les MJs qui sauront apprécier cette campagne.

Annexe A : Arbalète Kardeck.

Elle est composée d'un essieu en bois, d'un tube de guidage du carreau, et d'un arc formé par trois latte de métal. Elle tire des carreaux métalliques. Ceci augmente son pouvoir perforant, alliée à la puissance de son arc métallique.
Des carreaux normaux peuvent être utilisés mais leur empennage plus élevé, soustrait à leur précision.
Encombrement : 140. Tir 1 round sur deux comme une arbalète normale.

Carreaux	Portée Courte	Moyenne	Extrême	Modif. CT	Dégâts	Règle Spéciale
normaux	40m	80m	375m	-20	1d10+4	-
métalliques	24m	48m	200m	-	1d8+6	Armure-3, prix x3

Annexe B : Le set du nain jaune.

La couronne :

FM+10, Soc+10 (+30 sur les nains, gobelins et skavens), Cd+20.
PA : 6 (4 PA +2 magique). Encombrement 40.
Compétences apportées : Théologie, connaissance des démons, conscience de la magie, éloquence, divination, identification des morts-vivants.
Pouvoirs :
- rune de sorcellerie
- si échec sur un jet quelconque de FM : +1pt de folie due à des visions de nains torturés, de batailles sanglantes entre nains, skavens et démons dans une orgie de sang.
- Eblouissement 1fois par jour sur le porteur et 6m tout autour avec –20 CC, -20 CT pendant 2d6 tours
- Ethéralité sur concentration 2fois par jour.

Le sceptre :

Int+20 (+30 contre les illusions), Soc+10, FM+10
Dégâts : 1d6+1 (x2 si loyal ou bon) +10I Encombrement 50.
Compétences apportées : torture, alphabétisation de toutes les langues connues, cryptographie à +20, immunité aux maladies et poisons
Pouvoirs :
- Rayon blanc de 48m de portée, 3d6+3 de dégât sans armure ni endurance 1 fois par jour.
- Aura de domination de 24m de diamètre, 1 fois par jour, faire un jet de FM pour un groupe désigné pour ne pas que chacun se mettent à genoux devant le porteur pendant 2d4rd (cible inerte, mais peut parer). Le porteur est alors immunisé aux effets psychologiques

L'épée :

CC+20, F+2, B+5, +1d6 dégât
Dégâts : 1d8+2(+3)+1d6 Encombrement : 90 et pas de malus en Initiative.
Compétences apportées : Coup puissant, désarmement, 6ème sens
Pouvoirs :
Tueuse de skavens, goblinoïdes, nains.
1 Parade automatique par jour.
Tous les critiques infligés avec sont augmentés de 2 colonnes.

Couronne + Sceptre :

+10Cd
- Tous les pouvoirs précédents, mais pas le suivant : x2 à la portée, x2 aux nombres d'utilisation.
- Aura de vengeance : 36m de diamètre1 fois par jour, sur concentration. Le porteur fait un jet de FM. Si réussit : les dégâts au CC infligés aux groupes alliés dans le rayon sont renvoyés à l'ennemi. Les dégâts sont doublés en cas de réussite critique.
- Immunité aux dégâts du à l'eau (inclus les dégâts fait par un élémental d'eau)

Couronne + Epée :

+1 E, +1M
- Tous les pouvoirs précédents : x2 à la portée, x2 aux nombres d'utilisation.
- Immunité aux dégâts du au feu (inclus les dégâts fait par un élémental de feu)

Sceptre + Epée :

+1A
- Tous les pouvoirs précédents, mais pas le 2 suivant : x2 à la portée, x2 aux nombres d'utilisation.
- Aura de puissance diamètre 24m, 1 fois par jour, pendant 3d6rd. Tous les alliés +20CC, +2 aux dégâts.
- Immunité aux dégâts du à l'air (inclus les dégâts fait par un élémental d'air)

Le Set complet (Couronne + sceptre + épée) :

+1/+10 sur tout le profil
- Tous les pouvoirs : x3 à la portée, x3 aux nombres d'utilisation.
- Le porteur ne peut avoir qu'un critique colonne 3 maximum, jamais au-delà.
- Ralliement des tous les alliés sur 250m de diamètre 3 fois par jour.
- Immunité aux dégâts du à la terre (inclus les dégâts fait par un élémental de terre)

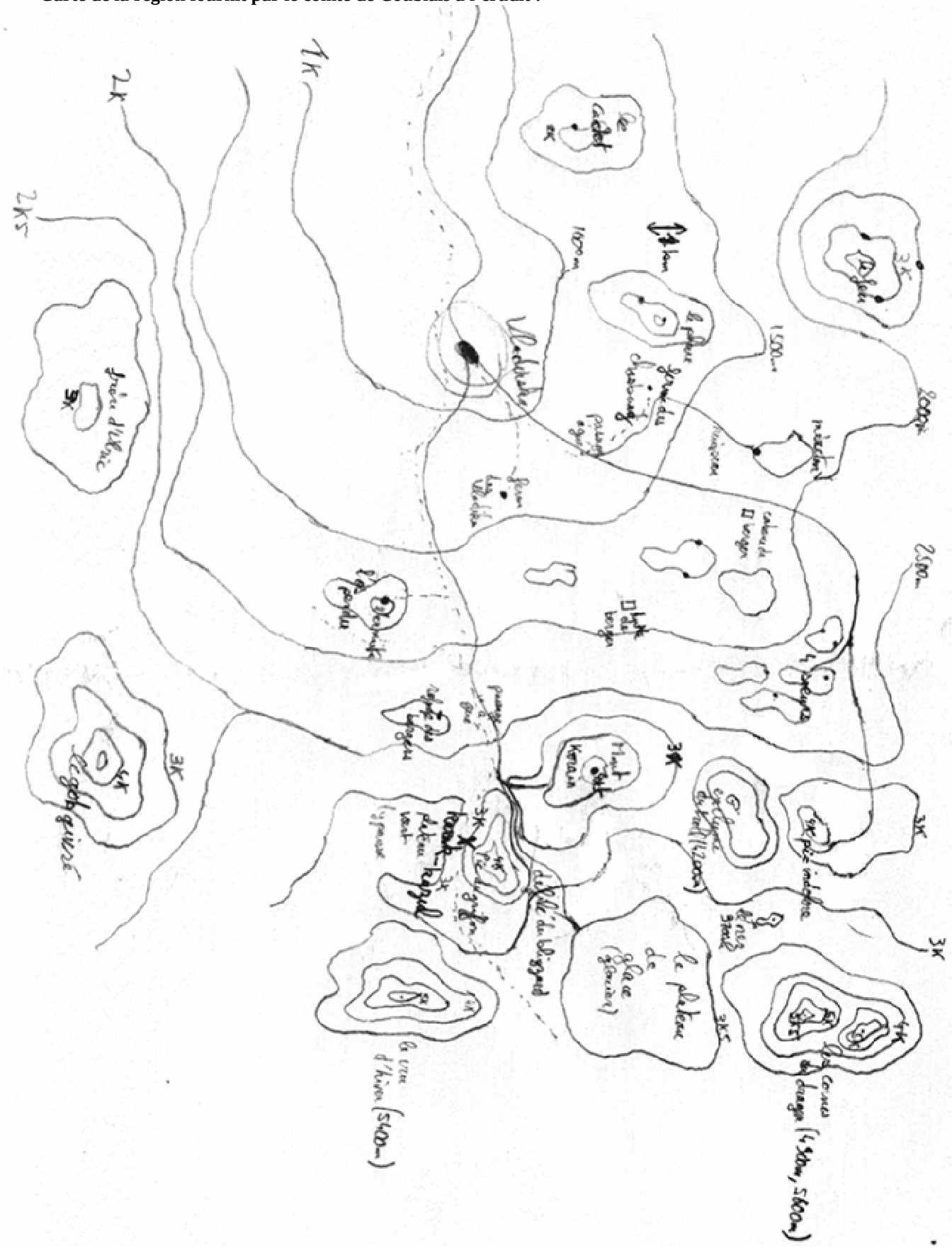
Un Jet de FM est à effectuer par un porteur sans les bonus du set et/ou des son élément, selon le tableau ci-dessous.
On considère qu'un élément est porté pour une journée si :
- L'élément est au bon endroit : le sceptre ou l'épée dans une des mains ; la couronne est sur une des têtes (avec les mutations on ne sait jamais).
- Le port dure 4 heures minimum ou au moins un des pouvoirs est utilisé (sans limite de temps).

Nombre d'éléments portés	Périodicité du jet de FM	Si jet de FM réussit	Si jet de FM raté	Si échec absolu sur le jet de FM
1	1 fois par semaine ou 8 pouvoirs utilisés	Rien ne se passe	+1 pt de folie	+1d3 pts de folie
2	1 fois tous les 4 jours ou 4 pouvoirs utilisés	+1 pt de folie	+1d4 pts de folie	Mutation *
3	1 fois par jour ou à chaque pouvoir utilisé	+1d4 pts de folie	Mutation *	PNJ**

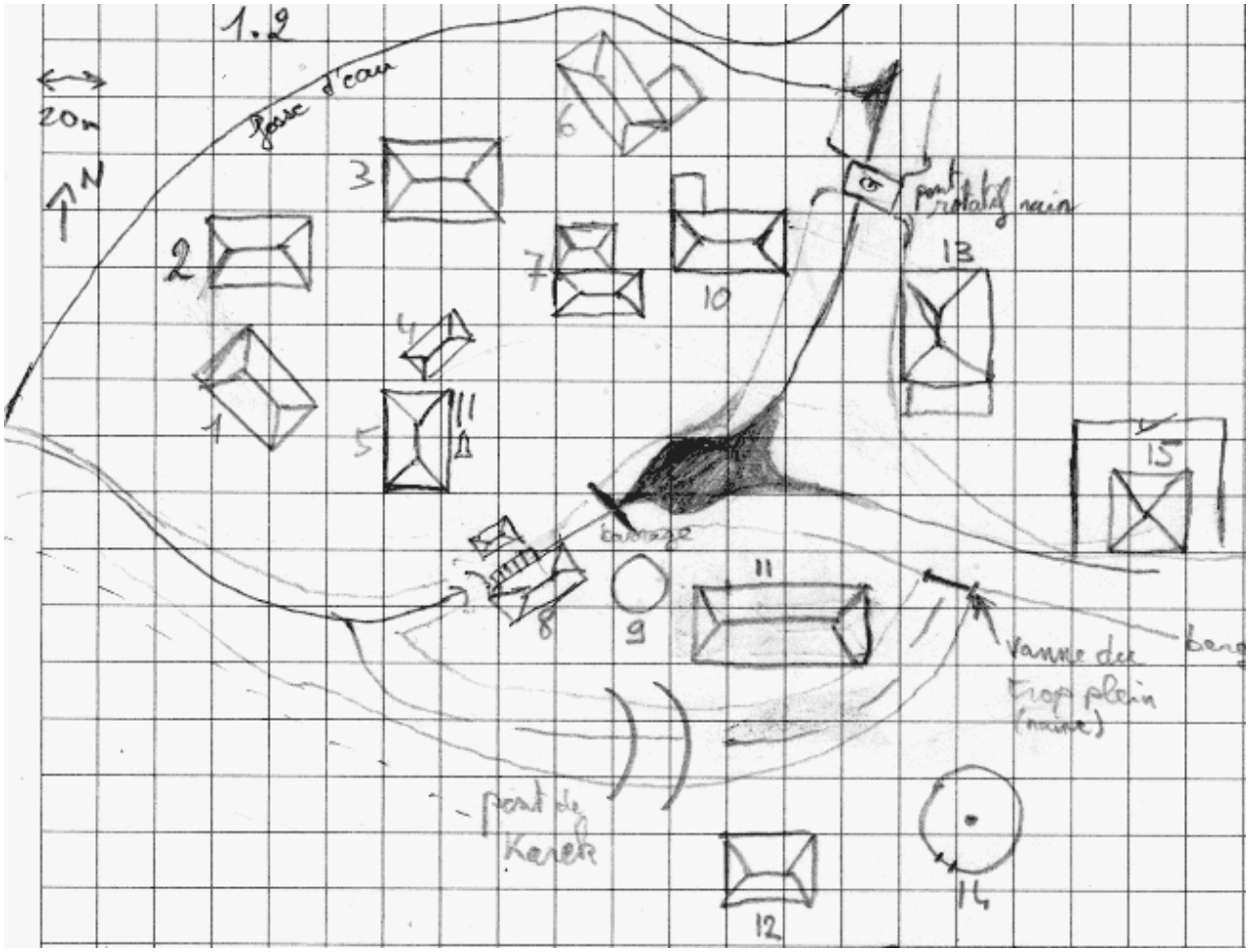
Folies privilégiées : Mégalomanie, haine, témérité pathologique.
Mutation * : Déterminer la mutation dans la table des mutations (1d100), elle apparaît au bout de 1d3 jours.
PNJ** : Le verminarque contrôle désormais le personnage. Le joueur remet donc sa feuille au MJ.

Annexe 1 : pour Vladinska

Carte de la région fournit par le comte de Coublais à l'érudit :


3K
Le plateau de glace (glacier)
Glace d'hiver (5400m)
Vladinska
7K
2K
2K5
Frère d'Ukric
Le pic indiqué
Le pic du dragon (4,500m, 5600m)
Le pic du Kerbeun
Le pic du grand
Le pic du Kerbeun
Le pic du Kerbeun
Le pic du Kerbeun

Plan de Vladinska :

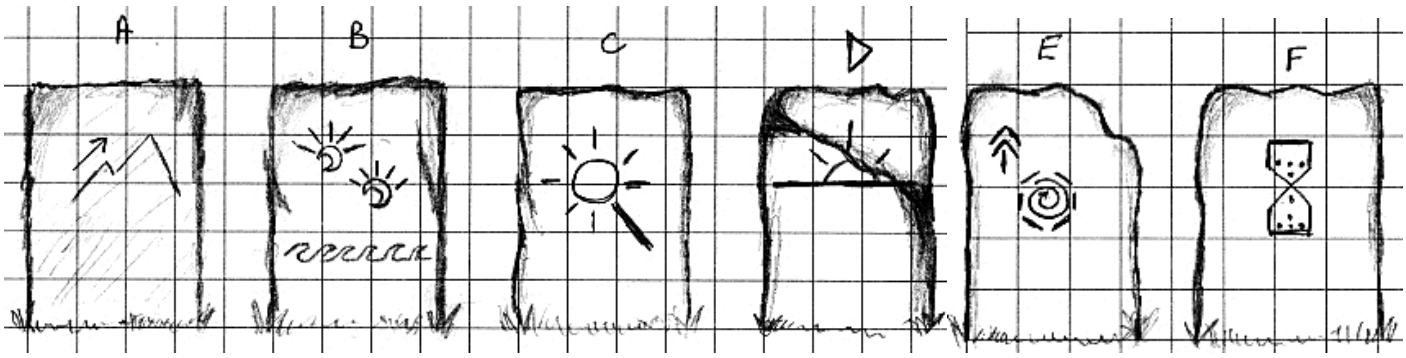


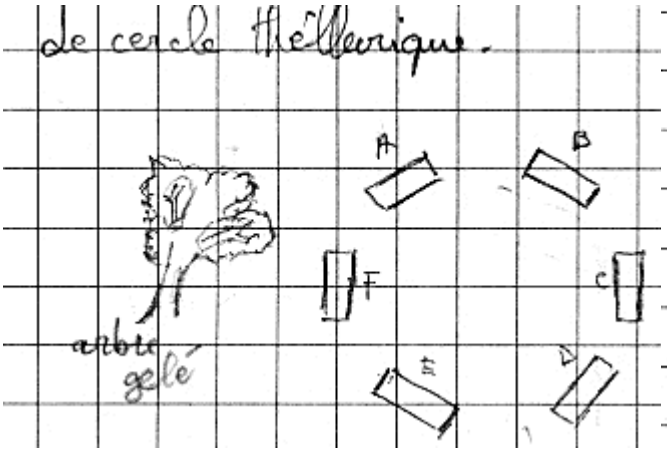
Bout de parchemin de Kraggi trouvable dans la bibliothèque du comte de Coublais :

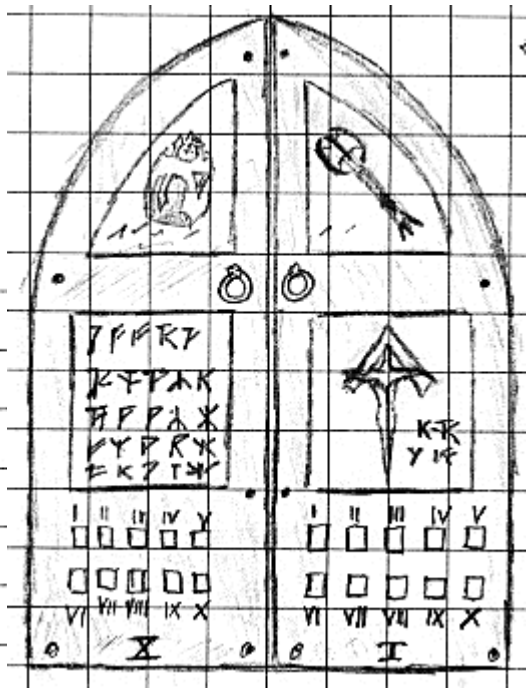
UN NAIN CORROMPU:
PAR SA COURONNE,
DE PAR SON EPEE.
DE SA MAIN GUIDEES
IL S'EMPARERA DE KARAK
PAR LA SCIENCE DE FRERES DU
PAR LA MAGIE DU RAT CORNU QUE
RUNES PRIRENT FORMES.
C'EST PAR CES MEMES ALLIES
QU'IL CONSTITUERA SON ARMEE ET
QU'AIDE DE SON SET, IL PRENDRA
PLACE SUR LE TRONE.

KRAGGI

Annexe 2 : pour la mule







Annexe 3 : Nain du chaos

Annexe 4 : Le retour…

UN NAIN CORROMPU; DEVIENDRA ROI
PAR SA COURONNE, SON SCEPTRE, ET
DE PAR SON EPEE. TOUTES 3 FORGEES
DE SA MAIN GUIDEES PAR LE CHAOS,
IL S'EMPARERA DE KARAK UNGOR. C'EST
PAR LA SCIENCE DE FRERES DU CHAOS, ET
PAR LA MAGIE DU RAT CORNU QUE LES
RUNES PRIRENT FORMES.
C'EST PAR CES MEMES ALLIES
QU'IL CONSTITUERA SON ARMEE ET
QU'AIDE DE SON SET, IL PRENDRA
PLACE SUR LE TRONE.

KRAGGI

à découper pour le morceau chez le comte de Gaublais

AFIN DE DECIDER SEREINEMENT,
LOIN DE L'AVARICE ET DE LA
JALOUSIE DE CERTAIN, POUR
NE PAS ETRE INFLUENCER DE
CONFLIT ET AUTRES
HISTOIRES NAINES, JE
VOUS CONVIE A UN ENTRETIEN
SECRET, CET APRES-MIDI.
LE MAITRE DES FORGES
DE KARAK-KAZUL, JOROI
MANCHE D'ACIER

Annexe 5 - Mes règles v1.2

Règles de combat CC

L'idée :
Les caractéristiques de base ne bougent pas. Plus de parades, moins d'esquives. Un peu plus de calcul mental pour un minimum de jet de CC par round. J'ai remarqué que se sont les jets de dés qui prennent plus de temps qu'une simple addition. Le combat devient plus rapide et plus souple, pour plus de fluidité et de stratégie.
Pour cela on ne résout pas chacune des attaques. Avec des joueurs expérimentés ou des élémentaux taille 10 çà devenait particulièrement fastidieux. Au bout de 2h30 de combat et un tableau de leurs 25 Initiatives c'était très très lourd et peu motivant. Et quand vous avez un magicien qui lance zone de fermeté (x3 aux attaques des amis), là, vous jetez l'éponge.

Pour ce faire on utilise la case A.
La case A (attaques) sert maintenant de bonus au CC (par un +10%) et aux dégâts (+1), donne aussi un malus sur l'esquive adverse et sa parade (-10%).

Il est important de dire combien on en alloue en offensif (pour baffer) et combien en défensif (pour parer) ce round. [Chaque attaque (offensive et/ou défensive) doit être allouée à un unique adversaire. A voir selon vos joueurs].
Chaque attaque offensive (pour baffer) ajoute +10% pour ce round-ci au CC de l'arme.
Chaque attaque offensive fait un malus de -10% à l'esquive, et -10% à la parade.
Chaque attaque offensive fait un bonus de +1 aux dégâts de l'arme. Ceux-ci compte comme étant sur le jet naturel. Il augmente donc les chances d'atteindre le plafond de dé.

Donc si vous mettez 2 attaques offensives : vous avez un bonus de +20% à votre CC. Vous avez un bonus de +2 sur le jet naturel de dégât de l'arme. L'adversaire à un -20% sur son I pour esquiver votre coup ou CC pour parer.

Les attaques défensives (pour parer) s'ajoutent au CC pour les jets de parade uniquement ce round-ci (pas de bonus pour l'esquive, faut pas abuser). Si vous mettez 2 attaques pour parer un adversaire, vous avez un bonus de +20% pour parer cet adversaire. Si un autre adversaire vous attaque, vous n'avez que votre CC normal de parade.
Rien n'empêche de revoir sa distribution d'attaques au prochain round, par exemple s'il y a moins d'adversaire.

Phase 1 : DECLARATION DES INTENTIONS

Celui qui a la plus petite initiative commence par parler, ainsi de suite jusqu'à la plus haute initiative. C'est durant cette phase que l'on attribue ses Attaques (sur la feuille) en offensif ou en défensif, en désignant pour chacune un unique adversaire. On dit aussi si l'on va chercher dans son sac quelque chose etc. **L'initiative utilisée est celle du profil actuel.** Les déclarations se font sur la vivacité de l'esprit. On ne prend pas en compte l'initiative de l'arme ici.

Phase 2 : RESOLUTION

On commence de la plus haute initiative à la plus faible (l'elfe commence toujours par taper en premier le troll), **APRES MODIFICATION**. Il se peut donc que ce ne soit pas le dernier à parler qui commence par jeter les dés si son action lui bouffe plein d'initiative. **On utilise l'initiative des armes ou du sort**. On n'utilise pas l'initiative du profil actuel contrairement à la phase précédente. C'est là que les armes parlent.

Dégâts :
Jet du dé de dégât de l'arme+ Nb d'attaque offensive + Force + Compétence + bonus éventuel(s)
A noter que les attaques offensives modifient le jet de dés naturel. Ceci veut dire que vous arriverez plus facilement au plafond du dé de l'arme. Par conséquence vous aurez plus de chance d'ajouter le demi dé d'arme ajouté lorsque le plafond de dé est atteint.
Par exemple, une épée simple utilise un d6 pour dé de dégât. Si on touche avec 2 attaques offensives, on pourra relancer 1d3 sur un 4,5 ou 6 du premier d6.

Esquive :

C'est toujours un jet d'Initiative. On a un -10% par attaque offensive que l'on reçoit. Ceci est cumulatif selon l'I des coups.

Exemple : le chef gob vous envoie ses 2 attaques. Votre jet d'esquive est à -20%. Plus tard dans le round un de ses sbires, le gob de base, vous attaque. Votre jet d'esquive est alors alourdit de -10% soit -30% au total.

Autant vous dire qu'avec 6 gobs (le maxi sur un humain) çà devient vite chaud pour la malheureuse victime de cette waaagh !

Parade :

C'est toujours un jet de CC modifié comme ceci :

-10% par attaque offensive que l'on reçoit. Ceci est cumulatif avec de multiples adversaires selon l'I des coups.

+10% par attaque défensive allouée pour cette parade. On a au moins +10% en Prd dès qu'on a alloué une attaque pour la parade.

Exemple : le chef gob vous envoie ses 2 attaques et un de ses sbires va vous en balancer une derrière. Vous avez conservé 2 attaques pour la parade. Vous parez donc l'attaque du chef Gob avec un CC = Prd -20(les 2A du chef) + 10(votre attaque pour cette parade). Le sbire sera lui paré avec un CC = CC -10(attaque du gob de base) +10(votre 2ème attaque de parade) -20(les premières baffes du chef gobelin).

Critique :

Réussite critique toujours au dixième du pourcentage.

Echec absolu sur un double au delà du pourcentage.

Le 01 est toujours une réussite. Le 100 est toujours un échec.

Dans le cas d'un combat, on a critique que sur le jet de CC. Seules une esquive ou parade critique permettent d'éviter une attaque critique. On considère alors avoir le plafond de dé de dégât de l'arme. Le demi dé est le seul jeté et ajouté.

Charge :

Une unique attaque pour ce round avec un bonus supplémentaire de +10% en CC, donc +20% au total. Les dégâts sont augmentés de la moitié du mouvement. Si le personnage est sur une monture avec la compétence adéquate et sa lance de cavalerie (ou équivalent) on ajoute entièrement le mouvement de la monture.

Combat avec deux armes :

Il y a toujours une arme principale qui utilise le nombre d'A du profil et une secondaire possédant une unique attaque (sauf si cette seconde arme possède un bonus magique). La seconde arme offre toujours +1A pour elle-même uniquement, ce qui permet de porter une attaque avec.

En défensif : aucun changement.

En offensif : on fait deux attaques distinctes à chacune de leur initiative respective. Je sais on revient à l'ancien système mais là c'est quand même beaucoup plus limité car on porte rarement plus de deux armes :)

Les bonus d'arme en I, CC (CT), Dgt, Prd, A ne s'applique que sur cette arme. Ces bonus (malus) ne s'applique en aucun cas sur le profil modifié, sauf si c'est indiqué explicitement (genre un bonus magique généreux). Par défaut, on considère que non.

Si les deux armes sont identiques, avec ambidextrie : j'ai choisit que le gain de +1A s'appliquait et que seul le dé de dégât de l'arme était utilisé. Par exemple : un voleur avec deux épées courtes et A=3 passe à A=4 sur son profil (donc main de fer en profite). S'il frappe avec ses 4 attaques un même adversaire, il fera 1d6+4+F de dégât.

Attaquer plus d'un adversaire dans le round :

Doit être déclarer pendant la phase 1, -20 en I et -1 A par adversaire. Si l'un des adversaires succombent avant la fin du round, les attaques qui lui étaient dévolues sont perdues. Un minimum de 3 A pour attaquer deux adversaires différents au cours du même round est requis.

Elémentaux :

Cette exception notoire des élémentaux : ils ne subissent aucun malus d'esquive, reste toujours vraie ! Donc les "taille 10" seront toujours un vrai problème. Pourquoi cela ? L'élémental ne peut qu'esquiver en se séparant, sa forme physique peut extrêmement variée très rapidement. En plus, il ne peut pas parer car sans arme ni armure et donc aucune de toutes ses attaques ne peut l'aider à se défendre.

Bouclier :

Tenu dans la main secondaire, il apporte 1 Attaque supplémentaire, ce qui permet d'annuler une attaque recue. Ceci permet donc la fameuse parade gratuite. Sa forme apporte toujours un +20% pour parer. Bref, rien n'a changé par rapport aux précédentes règles. Voir l'exemple pour plus de détails.

Exemple très détaillé :

Un guerrier elfe à la bâtarde, en maille avec un bouclier, face à deux gobelins avec une épée simple en cuir souple.
Guerrier : CC = 65 / I (modifié par la bâtarde) = 65-10=55 / A=3 / F =7 / E =4
Gobelin : CC = 33 / I = 30 / A=1 / F =3 / E =4

phase 1 (déclaration) : les gobs tapent. Le guerrier a le droit a une parade gratos avec son bouclier et décide d'attaquer les 2 gobs (1 A par gobs & 1A pour changer d'adversaire)

phase 2 (résolution) : I des gobs 30 (pas de changement). I du guerrier 55 - 20 du changement d'adversaire = 35

Au guerrier de commencer.
Premier jet du guerrier pour taper sur un des gob, c'est un jet de CC. Une attaque pour baffer donne un bonus de +10% en CC. Soit 65+10=75%. Le Jet de dé donne 54, donc il réussit. Le gob rate son esquive avec une I=30-10 (de l'attaque)=20% en faisant 36 sur le dé.
Total des dégâts = Dégât de la bâtarde 1d8+2 + 1 de l'attaque à baffer + merdier (vaut 8 avec en F=7 +coup puissant). Le jet donne 7 = on atteint le plafond de dé, grâce à l'attaque, et donc un demi dé est lancé sur un 7 ou 8. Soit 1/2x1d8 = 1d4 qui donne 3. Dégâts totaux = 7+2 (premier dé avec le bonus de l'attaque a baffer)+ 3 (du d4 du au plafond du d8) +1 (de l'attaque) + merdier à 8 = 21
Encaissement du gobelin équipé d'un cuir souple (1PA) et une endurance de 4 = 5
Résultat pour le premier gob : 21- 5 = 17. Sachant que le gobelin a 5 B du gobelins cela fait un critique colonne 17-5=12. Bref Corpus mortem.

Deuxième attaque du guerrier toujours à 35. Premier jet de CC pour le second gob, avec un +10% soit un seuil à 75%. Jet à 77. Aïe c'est pas bon, c'est un échec absolu et le beau guerrier perd son épée.

Attaque du gob survivant à 30 en I. Jet de CC à +10% pour un seuil à 43%. Jet à 01. Cool un critique en attaque... Le guerrier tente une parade critique au bouclier, seule capable d'arrêter une attaque critique. Le seuil est à 9%, car il doit réussir un critique avec 85% (65 de base +20 du bouclier +10 de l'attaque gratuite fournit par le bouclier -10 de l'attaque du gob). Jet de dé à 11 c'est donc raté de peu. Il se mange la baffe du gob qui fait un jet de dégât à 3 sur le demi dé.
Total de dégâts = 6 (plafond de dé automatique, du au critique) +3 (résultat du demi dé) +1 (l'attaque du gobelin) +F=3 + coups puissant = 6 +3 +1 + 3+1 = 14.
Encaissement du guerrier équiper d'une maille (3PA), d'un bouclier (+1PA) et d'une endurance de 4 = 8
Résultat : le chevalier perd 14 - 8 = 6B.

C'est repartit pour un nouveau round...

Règles de combat CT

L'idée :
Dans un groupe de PJs, y'en a toujours un qui se fait le trip du legolas à l'arc. Vous avez alors un PJ avec un 90 en CT qui joue une fois par round et qui a l'impression d'avoir cramé des XPs pour peu de choses. Voici donc de quoi le remotiver.

Visée :
Le tireur peut viser et perdre autant de point d'I jusqu'à un maximum de son score en CT. Si le résultat est négatif, il s'applique au round suivant. Cela se produit si sa CT > I. Tout les deux points dépensés il gagne 1% sur sur sa CT. En d'autres termes, le tireur voit augmenter au maximum sa CT x1.5 en visant pendant CT points d'I. Exemple : un tireur avec 80 en CT pourra monter à 120 au bout de 80pts d'I.
Pour viser une Tête humaine : -40, cou -60, main fermée -70, cœur -80, œil -100. N'oublliez pas les autres modificateurs de portée, mouvement, couvert etc.
Un coup au cou entraine systématiquement un critique colonne 1 (sauf pour les très grandes créatures). Un coup au cœur ou à l'œil entraine systématiquement un critique colonne = marge de réussite du jet de CT/10 (colonne 1 pour les très grandes créatures). Un coup à l'œil ne tient pas compte de l'armure ni de l'endurance, seuls les PA magiques sont soustraits pour le calcul des dégâts.

Bout portant :
A moins de 1mètre, toutes les armes de distance (arc, arbalète, fusil etc.) infligent le double de dégâts. CT+20%.

Tirs multiples (arc uniquement):
C'est une nouvelle compétence de franc archer. Jusqu'à 4 flèches peuvent être tirées en même temps sur la même cible. Elles partent toutes à l'I normale. Faites un jet de CT pour chacune des flèches avec une CT divisée par le nombre de flèches. Chaque flèche inflige les dégâts prévus – le nombre de flèches tirées.

Tirs rapides (arc uniquement):
C'est une nouvelle compétence de franc archer. A la phase d'intention le tireur annonce combien il va tirer de flèche pour ce round. A la phase de résolution, la première flèche part à son I normale, la CT est réduite de 20% par flèche tirée ce round-ci. A son I-20% la deuxième flèche part avec une CT réduite de 20% par flèche tirée ce round-ci etc jusqu'à ce que le nombre de flèche soit tirée ou bien I=0. Un changement de cible apporte un malus de 10% à l'I.
Par exemple : un elfe avec I=70 et une CT=85 décide de tirée 3 flèches ce round-ci. Sa CT pour ce round sera donc de 85-20x3= 25. La première flèche partira à une I=70, la 2ème à I=50, la troisième à I=30. Il peut tirer 4 flèches maximums dans un round sur une même cible avec une CT de 5%.

Règles de magie.

L'idée :
Je ne pense pas qu'on puisse parler de réalisme :) mais il m'est apparu comme pas très normal qu'un sort de magie mineure genre sommeil à 2 pts de magie partent en même temps que le sort Vent de mort Nécro niveau 4 à 35 pts de magie. Et puis pourquoi il n'y aurait que les guerriers qui auraient des règles compliquées de combat :). Il est vrai qu'il faut calculer l'initiative de chacun des sorts, et la recalculer à chaque achat de FM ou I mais bon c'est pas la mer à boire. Le guerrier fait pareil à chaque achat de CC pour chacune de ses armes. Bref, j'ai introduit la notion de temps d'incantation si commune ailleurs.
Le principe est simple : on calcul la rapidité du lanceur (prêtre/mago) auquel on soustrait le temps d'incantation d'un sort (constant). **Ceci une fois pour toute,** un peu à l'image du CC et de l'I pour chaque arme du guerrier.

Calcul préliminaire de la caractéristique "Initiative Magique" :
Initiative magique (IM) = (I + FM) /2 ou moyenne de l'Initiative et de la Force Mentale.

Pourquoi la FM ? Tout simplement que cela représente un peu de chance, la magie et votre volonté pour manier les vents magique. Et puis çà évite aux prêtres nains de ne rien faire. Bref l'Initiative Magique correspond à la rapidité du lanceur à dire ses phrases, agiter des bras et des pieds avec la composante, c'est-à-dire manipuler les énergies magiques. C'est sa rapidité à manipuler les vents de magiques par round.

Calcul préliminaire du temps d'incantation :
Après çà faut voir le temps de lancement de chacun des sorts. Celui-ci varie s'il peut être renforcé. Un sort renforcé sera donc plus lent. Les autres sorts sont constants.
Temps d'incantation (TI) = (PM [avec renfort éventuel] x niveau du sort x modificateur)

Vous pouvez même le noter dans le bouquin de base à coter de son niveau par la mention "Tps d'incantation = "
Toujours un seul et unique sort par round !

Modificateur	Magie Mineure	x0,5 ou x1/2
	Magie Bataille	x1
	Magie Spécialisée (Nécro, Illusionisme etc.)	x2
	Magie de Collège (Jade, Flamboyante etc.)	x3

Malus lié au port d'armure :
Chaque PA non magique pour une localisation donnée, ajoute 1PM à tous ses sorts lancés.
Ceux activés par un objet ne sont pas concernés. Par exemple un mage portant une cotte de maille avec manches, lui apporte 3PA aux bras + Tronc + Jambes = 3 +3 +3 = 9. Le sorcier devra donc ajouté systématiquement 9PM à chacun de ses sorts. *Cela ralentit au passage l'Initiative, vu que le coût de sort est augmenté…* Un bouclier ajoute +1 PA sur tout le corps, soit +5PM par sort.

En cours de combat :

Quand part le sort ?
Reste plus qu'à savoir quand dans le round le sort part. Pour cela, *comptez le nombre de point pour cumuler suffisamment d'IM pour atteindre le TI du sort. La différence restante indique le malus sur l'IM*
Je vous conseil donc de rajouter sur la feuille de sort une colonne IM dans laquelle on notera l'initiative pour chacun des sorts. Notez aussi que tout renfort de sort augment le TI proportionnellement au PM investit dans le renfort.

Jet de FM au lancement de sort

De plus au moment de lancé le sort, plutôt que le mage dise juste : « çà y est il est partit le sort », il doit réaliser un jet de FM est effectué pour chaque sort, modulé comme ceci : différence entre le niveau du sort et le niveau du sorcier x 10% avec en malus Points de B perdus au cours du round x 10%.

- Si Réussite critique => le sort coûte la moitié en PM et un des effets est doublé au choix du joueur (portée, nombre de cible, dégât etc.)
- Si Réussite => le sort part moyennant les PM et le composant.
- Si Echec absolu. Perte des PM. +1 Pt de folie si ce n'est pas précisé lors du Jet sur la table ad hoc. Le modificateur entre le niveau du sort et le niveau du sorcier x 10% s'applique aussi sur ce nouveau jet.
- Si Echec => rien ne se passe. Pas de perte de PM.

Petits exemples :

Le prêtre nain Urgy le viril a une I de 40 et une FM de 60
IM = (40 + 60) x0.5 = 50

Il a le sort de magie mineure sommeil (bien utile celui-là) qu'il lancera à :
I du sort sommeil = 50 (IM d'Urgy) - 2 (PM) x 0,5 (magie mineure) x 0,5 (modificateur)
Soit un temps d'incantation de 0.5 arrondi à 1. Bref il jette le sort sommeil à son initiative -1 soit 49.
Si Urgy renforce le sort de 10 PM pour mettre un malus de -50% à la FM de la victime, il perdra (10+2)x0,5x0,5= 3 d'IM. Le sort sommeil renforcé partira à 47.

Prenons maintenant le cas du soin des blessures graves en bataille niveau 4 qui coûte 10PM :
Temps d'incantation du soin = 10 (PM) x 4 (sort niveau 4) x 1(modificateur) = 40
I du soin = 50-40 = 10. Bref le sort part à 10 de l'initiative du round.

Plus bill, prenons le fameux vents de mort (je vous laisse les joies de calculer une tempête distordante skaven)
I de mort = 50 - (35 x 4 x 2) = 50-280 = -230 !
Aïe c'est chaud on est en négatif. Pour y arriver, on sait qu'on a une IM de 50 par round. *Donc on peut dépenser 50 points d'IM par round. Il faut compter combien de round ça va nous coûter pour atteindre les 280* (35x4x2) pts de temps d'incantation nécessaire pour balancer le sort. Deux méthodes possibles :

- Soit I de mort = 50 - 50 x (partie décimale (35 x 4 x 2)/50), la valeur entière de la division indiquant le nombre de round. Dans le cas de Urgy le viril, il mettra donc 5 rounds et 0,6 de round soit 30 pts. I de mort =50-30=20.
- Soit (TI / IM) arrondi au supérieur = nb de round nécessaire. I de mort = IM-(TI-IM*nb de round nécessaire)= 50- (280 – 50 * 5) = 50-30= 20

Le sort vent de mort partira donc au cours du 6ème round à 20 en I (50-30pts des 0.6x50 de la division). Si si je vous assure c'est très logique tout çà ! Il faut juste compter en combien de round vous aurez cumulé assez de votre IM pour atteindre le TI.

Remarques :

- A 0PM le sorcier s'effondre inconscient et dort jusqu'au prochain levé du jour pour récupérer tout ses PM.

- S'il lui reste moins de 12PM personnel pour jeter un de ses sorts, le sorcier jette en plus du jet de FM, 2d6. Le résultat doit être inférieur au PM restant avant lancement. En cas d'échec, les PM du sort sont perdus et rien ne se passe.

Table des échecs absolus magiques.

1d100	Effet
01	Vos cheveux sont dressés sur votre tête pendant 1d4 heures
02	Vous perdez 1 B quelques soit votre endurance armure etc.
03	Vous êtes complètement désorienté : vous ne pouvez que parer (pas d'esquive, de sort etc) pendant 1d4 round
04	Votre peau est d'une couleur au choix du MJ pendant 1d4 heures
05	Votre esprit est absent pendant 1 rd durant lequel vous êtes cible inerte
06	Vous êtes éthéré pendant 1 tour
07	Que c'est beau le chaos : +1Pt de folie en promo
08	Vous êtes pris de flatulences incontrôlées pendant 24 heures : -10 en soc et déplacement silencieux
09	Vous êtes entouré d'une aura jaune (équivalent à une torche) pendant 1d4 heures
10	Vous ne parlez plus, mais poussez un cri d'animal (au choix du MJ) pendant 1d4 tours, durant lesquels vous ne pouvez donc plus lancer de sort.
11	Voir 66
12	Le sort ne part que dans 2d4rd (à la discrétion du MJ)
13	Vous gagnez 1d4 PM immédiatement et définitivement
14	Le sort coûte le double de PM. Si vous ne les possédez pas : le sort échoue et vous êtes à 0 PM
15	Toutes les créatures dans un rayon de 12 mètres, y compris le sorcier, reçoivent une décharge électrique faisant (nivo du sort)d6+3 (pris en compte : armure de cuir, magique et endurance)
16	Hoquet magique : vous essayez de relancer le même sort au prochain round, même si vous n'avez pas assez de PM.
17	Mauvais sort : le MJ choisit un sort de même niveau dans la liste du sorcier et l'applique sur la même cible/zone
18	Une démonette de Slaanesh apparaît en colère à coté du sorcier. Elle est sujette à l'instabilité.
19	Refaite deux jets sur cette même table (cumulable)
20	Vous perdez tout vos PM de façon non définitive. Bref attendez le levée du jour et faite un gros dodo
21	Un sanguinaire de Khorne avec sa lame et son armure si caractéristique apparaît à coté du sorcier. Il est sujet à l'instabilité.
22	Voir 66
23	Vous perdez (nivo du sort)d4 PM supplémentaire
24	Vous regagnez tous vos PM
25	Vous êtes transformé en poulet (inflammable) pendant 1d4 rounds (avec la compétence esquive !)
26	Un porte-peste de Nurgle apparaît en colère à coté du sorcier. Il est sujet à l'instabilité.
27	Vous flottez dans les airs à 5 cm du sol pendant 1d4 heures. A vous de trouver le moyen d'avancer maintenant !
28	Le sort rafale de vent sur le groupe du sorcier, dure 1d4 round (Jet de F x5 ou on est plaqué au sol) et affecte aussi le sorcier
29	Un élémental de terre taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
30	Vous faites un critique avec le sort mais perdez le quadruple de son coût en PM. Si vous tombez à 0 PM, le sort échoue
31	Un incendiaire de Tzeentch apparaît en colère à coté du sorcier. Il est sujet à l'instabilité.
32	Le sort affecte tout dans une zone de 12m x nivo du sort y compris le lanceur. Les sorts de zone voient leur diamètre doublé.
33	Voir 66
34	Un élémental de d'eau taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
35	Le sort affecte une cible aléatoire. Un sort de zone affecte soit l'autre camps ou est centré sur une créature adverse.
36	Vous perdez la moitié de vos PM restants
37	Vous devenez hostile aux membres de votre groupe pendant 1d4 rounds (à la discrétion du MJ). Vous employez tous les moyens possibles pour les exterminer rapidement.
38	Un élémental de feu taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
39	Un sort du même niveau que celui lancé part en même temps (au choix du MJ). Vous pouvez l'acquérir si vous avez les Xp.
40	Vous tentez de fermer le portail créer pour votre sort. Faites un jet de FM/round jusqu'à la mort ou une réussite. En cas d'échec absolu => vous mourrez comme pour le 100. En cas de critique vous gagnez +10% en FM de façon définitive
41	Mauvais sort : le MJ choisit un sort dans la liste du sorcier et l'applique sur une cible/zone aléatoire
42	Hoquet magique : vous relancez le même sort au prochain round si vous ratez un jet de FM
43	Un élémental de l'air taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
44	Voir 66
45	Vous perdez de façon définitive 1d4 pts de magie
46	Vous provoquez la peur pendant 1d4 round sans y être immunisé.
47	Vous parlez un langage sombre pendant (au secret du MJ) nivo du sort & 1d4 pour la durée (avec 1 round, 2 tours , 3 heures, 4 jours). Langage 1d4 : 1 hommebète - 2 gobelinoïdes - 3 démon - 4 queekique). Vous pouvez l'acquérir pour 100Xp
48	Vous saignez du nez jusqu'à réussir un jet d'endurance
49	Vous êtes immunisé à la magie et aux armes magiques (sauf divine) pendant 2d4 rounds. Vous ne pouvez pas lancer de sort durant ce laps de temps.
50	Vos yeux deviennent rouges et les pupilles jaunes pendant 24 heures.
51	Un nuage de fumée vous entoure et vous aveugle pendant 1d4 rounds. Les attaques contre vous CC/CT se font à -10/-20%
52	Que c'est beau le chaos : +nivo du sort Pt de folie en promo
53	Vos cheveux prennent la couleur de l'école du sort (gris par défaut) de façon définitive
54	De votre énergie vitale part avec le sort. Vous vieillissez de 1d4 ans

55	Voir 66
56	Vous perdez un sens pendant 1d4 heures (jet de 1d6 : 1 goût, 2 vue, 3 toucher, 4 ouïe, 5 odorat, 6 magie). A noter qu'avec 6 vous n'êtes plus une créature magique et ne pouvez donc plus lancer de sort.
57	Ajoutez 3 Pts de folie. Vous développez une mutation en 1d4 tours dans d'atroces douleurs par des convulsions qui vous paralysent au sol. La mutation disparaît au bout de 1d4 jours de la même manière (voir table des mutations).
58	Vous gagnez 1d4 Pts de folie
59	Vous perdez la moitié de vos PM restants.
60	Vous relancez tous les rounds le même sort jusqu'à réussir un Jet de FM supplémentaire.
61	Un démon majeur de Tzeentch apparaît 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et va picorer dur.
62	Une vue du plan de Khaine ça aguerrit : gagnez 1d4 Pt de folie et pour 100Xp vous avez en bonus : identification des morts vivants.
63	Tous les objets magiques dans un rayon de 24 mètres autour du sorcier doivent faire un jet de résistance (50+ 10% par pouvoir) ou redevenir vulgaire pendant (au secret du MJ nivo du sort & 1d4 pour la durée avec 1 round, 2 tours , 3 heures, 4 jours). Les créatures magiques (le sorcier est donc inclus dedans) perdent nivo du sort B sans l'endurance, armure rien.
64	Pendant nivo du sort tours, tous les sorts coûtent nivo du sort d4 PM supplémentaire dans une zone de nivo du sort x 12m de diamètre centré sur le sorcier
65	Hoquet magique : vous tentez obligatoirement de relancer le même sort au prochain round
66	Une rune chaotique est inscrite sur votre corps. Elle est toujours du même dieu du chaos (déterminé lors de la première rune). Un de ses démons apparaît et règle la situation à sa manière (celle du MJ donc) en maintenant le sorcier en vie. Au bout de 13 runes vous devenez un des serviteurs de l'entité chaotique. Les points de destin ne sont alors d'aucun secours et votre personnage devient un esclave du chaos.
67	Votre FM est réduite de moitié pour les 1d4 rounds suivants
68	Une petite vision d'un plan du chaos ne fait jamais de mal : gagnez 1d4 Pt de folie
69	Un démon majeur de Slaanesh apparaît à 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et est de très mauvaise humeur.
70	Vous perdez 1d4 B quelques soit votre endurance armure etc.
71	Vous subissez un handicap (comme si vous montiez de niveau en nécromancie) au hasard.
72	Vous sombrez inconscient pendant 1d4 tours
73	Vous provoquez la terreur pendant 1d4 round sans y être immunisée ni la peur.
74	Le sort coûte le triple de PM. Si vous ne les possédez pas : le sort échoue et vous êtes à 0 PM
75	Vous perdez tout vos PM de façon non définitive. Bref attendez le levée du jour et faite un gros dodo
76	Au choix du MJ
77	Voir 66
78	Tous vos objets magiques font un jet de résistance (50+ 10% par pouvoir) ou redeviennent vulgaire de façon définitive.
79	Toutes les créatures dans un rayon de 48 mètres, y compris le sorcier, reçoivent une décharge électrique faisant (nivo du sort)d6+3 (pris en compte : armure de cuir, magique et endurance)
80	Un élémental de terre de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
81	Un démon majeur de Nurgle apparaît à 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et sent très mauvais.
82	Vous devenez hermétique à la magie. Vous tombez à 0 PM de façon définitif. Vous ne pouvez lancer des sorts qu'avec des batteries de PM. Votre FM double pour résister à tous les sorts ciblés sur votre personne y compris vos propres soins etc..
83	Un élémental de l'air de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
84	Vous regagnez tous vos PM
85	Vous subissez un handicap (comme si vous montiez de niveau en nécromancie) au hasard.
86	Vous gagnez 2d4 Pt de folie. Pour 100 Xp vous pouvez acquérir la compétence connaissance des démons
87	Votre FM est réduite de moitié pendant 1 tour
88	Voir 66
89	Vous développez une mutation définitive au bout de 1d4 jours (voir table des mutations).
90	Un élémental de l'eau de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
91	Tzeentch vous aime : Vous gagnez immédiatement et de façon définitive 2d4 PM.
92	Vous oubliez de façon définitive le sort que vous venez de lancer. Vous devez le réapprendre et redépenser des Xp.
93	Un élémental du feu de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
94	Vous perdez tout vos PM de façon non définitive. Bref attendez le levée du jour et faite un gros dodo
95	Un démon majeur de Khorne apparaît à 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et est de très mauvaise humeur.
96	Vous perdez 2d4 B sans l'endurance, ni armure etc. Vous fumez et tous vos poils (cheveux et barbe inclus) sont brûlés
97	Vous gagnez 2d4 Pt de folie. Pour 100 Xp vous pouvez acquérir la compétence torture
98	Votre affinité avec la magie s'amenuise. Vous perdez définitivement et immédiatement 2d6 PM.
99	Voir 66
100	Vous êtes aspiré dans le chaos. Vous le nourrissez à jamais. Sans point de destin, vous pouvez tirer un autre personnage.

Annexe 6 LES COLLEGES DE MAGIE

Seuls les magicien/sorcier vivants peuvent accéder à la magie de collège. Sont donc exclus : druide, prêtre, démon, nécromant, liche, morts-vivants. Pour ces derniers vous avez soit la magie de leur divinité, soit la magie noire ou démoniaque et leur sort réservés.
Pour y accéder, il faut au moins avoir terminé un niveau 2 en bataille ou spécialisée, puis être admis dans l'un des collèges. L'initiation pour s'entraîner à capter les vents dure 2D6 semaines. Suite à quoi l'élève acquière 1d10PM. Il peut alors passer niveau 2. Il n'y pas de niveau 1 en magie de collège. Un sort de collège ne peut pas être mis sur parchemin, leur vent est trop spécifique.

Niveau 2 :
Entraînement pour le départ : 3D6 semaines
Coût en expérience : 400 pts
Gain en PM : 3D10 pour humain ou elfe / 3D8 pour nain ou halfeling
SORT : entraînement : 1D6 semaines
Coût en expérience : 400 pts
Niveau 3 :
Entraînement pour le départ : 3D6+2 semaines
Coût en expérience : 600 pts
Gain en PM : 3D10 pour humain ou elfe / 3D8 pour nain ou halfeling
SORT : entraînement : 1D6+2 semaines
Coût en expérience : 600 pts
Niveau 4 :
Entraînement pour le départ : 3D6+4 semaines
Coût en expérience : 800 pts
Gain en PM : 3D10 pour humain ou elfe / 3D8 pour nain ou halfeling
SORT : entraînement : 1D6+4 semaines
Coût en expérience : 800 pts

LANCEMENT DE SORT
Le lancement de sort de magie des collèges ne nécessite pas de composant mais à la place une concentration durant laquelle apparaissent les vents magiques du collège sollicité et qui forme l'effet autour du lanceur.

IMPROVISATION
Un mage de collège peut modéliser les vents selon sa volonté. Pour refléter cela, il peut improviser des sorts. ***Les effets doivent être en rapport avec le collège.*** L'exemple le plus frappant est celui dans la saga de félix et Gotrek. Le mage du collège doré fait apparaître une sphère d'or lumineuse au dessus de chacun de humains du groupe. Ce genre de chose sent l'improvisation à plein nez. Pour refléter ceci, un joueur peut improviser un sort. Pour cela, additionnez les différents couts de chacune des tables ci-dessous. Cela donne le nombre de PM que le sorcier devra dépenser. Un sorcier niveau 2 pourra improviser au maximum 20PM, un sorcier niveau 3 : 30PM et un sorcier niveau 4 : 40PM. Le niveau de l'improvisation suit la table suivante : niveau 1 pour 1 à 10PM, niveau 2 pour 11 à 20PM, niveau 3 pour 21 à 30PM et niveau 4 pour 31PM à 40PM. Le TI suit les règles standards à savoir TI = niveau x 3 x PM

Un exemple : un magicien de jade veut refaire l'équivalent du sort sommeil en magie mineure. Cette improvision se décompose comme ceci : 1-Instantanée / 2-Cible unique / 4-jet de FM / 2-CC. Soit un total de 9PM pour un TI=1x3x9=27. Le cas des sphères lumineuses du collège doré pour simplement éclairer : 8-Heure / 8-Groupe / 1-mineur / 2-CC / toucher. Elles coûteront 19PM avec un TI=2x3x19=114. Autre exemple : un mage flamboyant veut immoler une créature au CC en lui infligeant 4d6 de dégâts de feu : 1-Instantané / 2-Cible unique / 32-4d6 / 2-CC. 37PM, TI=4x3x37=444, pour niveau 4 du collège flamboyant seulement ! Dernier exemple pour le collège d'améthyste : faire apparaître 1d6 squelettes stables dans les 12mètres autour du sorcier : 16-Jusqu'au prochain levé du jour / 8-Zone de 12mètres / 2-1d6 / 1-Sorcier donne un total de 27PM, TI=3x3x27=243 et nécessite un niveau 3 minimum.

Durée :
1- Instantanée
2- Round
4- Tour
8- Heure
16-Jusqu'au prochain levé du jour
32- Infini

Cible:
1- Personnelle
2- Cible unique
4 - 1d4créatures
8- Groupe / zone 12m / 2d4
16- Zone de 24m / 3d4 créa.
32- Zone de 48m / 4d4 créa.

Effet :
1- mineur (lumière son etc.)
2- 1d6 ou +1
4- 1d10 ou +2 ou jet de FM
8- 2d6 ou +3
16- 3d6 ou +4
32- 4d6 ou +renfort en PM

Portée :
1- Sorcier
2- CC / toucher
4- 12m
6- 24m
8- 48m
12- 96m
16- à vue
32- 2,8km

6.A. COLLEGE FLAMBOYANT

Niveau 2 :

- Boule de feu :
PM : 5 portée : 60 mètres durée : instantanée TI = 30+6 par PM en renfort
Effet : * dégâts : 1D10+8(+2D6) sur une sphère de 3m de diamètre affecte une unique créature considérée non ciblée.
* jet d'esquive autorisé pour ne prendre que la moitié des dégâts
* renfort possible (10PM max au niveau 2, 15au 3ème, 20 au 4ème) : +1 Dégât et -1% sur jet de FM par PM rajouté

- Aura de feu :
PM : 8 portée : personnelle durée : niveau du lanceur Tours TI = 48
Effet : Le lanceur devient une torche. Il se trouve au centre d'une immense flamme visible de très loin comme un phare dans la nuit. Il devient immunisé à tous les feux, mêmes magiques. Ceux qui le frappent en CC encaissent niveau du lanceur x2D4 de dégâts de feu. Procure niveau du lanceur PA magiques. L'eau ne peut plus atteindre le lanceur même magique et/ou par immersion.

-Flèche de feu :
PM : 5 + 3 / D6 de flèches supplémentaire portée : 30 m sur une cible durée : instantanée TI =30+18/ D6
Effet : apparition de 1D6 flèches de feu par niveau du lanceur infligeant chacune 1D8+5+1d4 de feu (+1D6) de dégâts. Les flèches apparaissent à coté du lanceur, volent seules, et touchent automatiquement, sont considérées comme magiques et enflammées.

-Lame écarlate :
PM : 4 par Tour portée : toucher durée : 1Tr ou plus TI = 24/tour
Effet : enflamme n'importe quelle arme. Provoque la peur à toutes les créatures sujettes à la peur du feu.
Dégâts : +1D6(+1D6)

Niveau 3 :

- Cercle de feu :
PM : 25 portée : 45m durée : 3D6 round TI = 225
Effet : un cercle de flamme entoure la cible ou le groupe cible. Les flammes atteignent la hauteur de 2m20. Toute personne à moins d'1m du bord encaisse 2D6 pts de dégâts et les objets inflammables s'enflamment automatiquement. Toute personne traversant le rideau de feu encaissent 3D6+6(+1D6) points de dégâts

- Trait de feu :
PM : 6 portée : 96 m durée : instantanée TI = 54
Effet : dégâts : 3D6+4(+2D6). Jet d'I pour moitié de dégâts. Les protections contre le feu magique réduisent seulement de moitié les dégâts infligés. L'armure, PA magique & Co sont ignorés, reste que l'endurance.

-Epées flamboyantes :
PM : 6 + 2 par tour supplémentaire portée : 1m50 autour du lanceur durée : 1d4 Tour
TI = 54 +
Effet : des épées de feu apparaissent autour du lanceur. Le sort peut etre lancé autant de fois jusqu'à un maximum du niveau du lanceur. Une épée est seulement sensible aux attaques magiques sauf de feu (pas de parade avec des objets non magiques)

M	CC	F	E	B	I	A	Dégâts
5	60	5	5	15	72	2	2D6+7(+1D6)

Niveau 4 :

- Déflagration fatale :
PM : 10 par round portée : A vue Zone d'impact de 12m par round de concentration réussit durée : instantanée TI = 120
Concentration : test de FM à - 10%(cumulatif) par round de concentration en plus
Effet : Un petit soleil de 12 mètres de diamètre apparaît au dessus d'un point désigné par le lanceur. Le lanceur peut rester concentré pour augmenter la taille du soleil. Il doit alors réussir un jet de FM comme au round précédant avec un malus supplémentaire et cumulatif de 10%. A chaque round de concentration, le diamètre du soleil gagne 12 mètres. Dès qu'un jet de FM est raté, ou si le lanceur souhaite lâcher le sort, le soleil tombe sur le point indiqué à l'origine.

Dégâts : Tout ce qui se trouve sous le soleil est automatiquement détruit et vaporisé. Seul un point de destin peut sauver ce qui se trouve dessous. Les protections contre les feux magiques sont inefficaces.

- MUR de FLAMME :
PM : 1 pour 1mètre en largeur et 0,5m en hauteur portée : 2 x la largeur durée : instantanée TI=12 /m
Effet : une vague de flamme se forme au pied de l'enchanteur (son milieu correspond à ses pieds) et part en ligne droite jusqu'à la distance prévue. La forme peut être variée selon la volonté de l'enchanteur mais doit couvrir au maximum la même surface. Tout obstacle sur la trajectoire encaisse les dégâts prévus, les objets inflammables s'enflamment automatiquement, le verre fond. Renfort maximum possible 10PM au niveau 2, 15 au 3ème, 20 au 4ème.
L'esquive réduit de moitié les dégâts si la taille est inférieure à 4 mètres pour un humain.
Dégâts : 1d4(+1D6) par mètre avec les règles de feu bien sûr ! Les protections contre le feu magique réduisent seulement de moitié les dégâts infligés. -1% supplémentaire sur le jet de FM par mètre rajouté.

6.B. COLLEGE DE JADE

Niveau 2 :

- DRAIN VITAL :
PM : 8 / niv portée : 24 m durée : instantanée TI = 48/niv
Effet : aucun jet de sauvegarde. Perte de 1D6 B / niv > 2 pour la cible et récupération des points de Blessure pour le lanceur jusqu'au maximum de ses points de B
- FLAQUE D'EMERAUDE :
PM : 10 portée : personnelle durée : 1 Tr / niv > 2 TI = 60
Effet : l'enchanteur se transforme en une flaque de couleur émeraude qui peut s'infiltrer dans la terre. Tant que l'enchanteur est sous terre, il est invulnérable aux attaques extérieures et peut se déplacer à raison de 15 m / Round
- LANGAGE NATUREL :
PM : 5 portée : toucher durée : 1 Tour TI = 30
Effet : le lanceur est capable de discuter avec une matière organique d'origine forestière
(terre, arbre, plante, ...). Considérez élément comme ayant une INT de 60% sans limitation au niveau du temps si ce n'est l'age de l'élément
- PAIX :
PM : 12 portée : 24m durée : 1D6 Tr TI = 72
Effet : affecte une cible dans le champ de vision de l'enchanteur qui effectue un Ts de contre magie pour résister au sort. Si échec la victime sombre dans un profond sommeil pendant la durée du sort. Notez qu'il n'y a pas de limite de taille, et une portée contrairement à sommeil.
- REGENERATION :
PM : 1 / Round portée : personnelle durée : 1 Round ou + TI = 6
Concentration : Ts de FM à tous les rounds
Effet : Pour chaque round où la concentration est réussie le lanceur regagne 1D4 points de Blessure ou pour un surcoût de 15 PM, le lanceur peut régénérer une blessure grave en 1D6+6 rounds.

Niveau 3 :

-CHAIR DE PIERRE :
PM : 4 / round portée : personnel ou non durée : 1 round et + TI = 36
Effet : Le lanceur devient un golem de jade. Pour les armes non magiques jet à dégâts x 2 en % de chance d'être brisées lorsqu'elles frappent le magicien. Au niveau 4 les modificateurs sont doublés pour un coût de 6PM/round.
Modifications physiques : - M x ½ - PA : +5 - F x 2 - poids x 2.5 - E x 2 - I x ½ - B x 3
- dégats : 1D8+2+F.
- DRAIN DE LA TERRE :
PM : 5 portée : personnelle durée : concentration TI = 45
Effet : le lanceur draine l'énergie magique des vents pour récupérer des PM. Pour chaque round de concentration le lanceur récupère 1D6 de PM jusqu'à son maximum
- L'OEIL VERT :
PM : 9 portée : 45 m durée : instantanée TI = 81
Effet : le lanceur projette un rayon d'énergie vers sa cible
- pour une cible vivante : dégats 1D8+3 directement aux points de B, tirage de la localisation si c'est un membre qui est touché % = dégats x 5 de chance que le membre soit transformé en jade (droit un test de contre-magie pour la pétrification)
- pour une cible non animée : jet de (3D10 - R) x 5% de chance que l'objet soit pulvérisée en plein de petits morceaux de jade (pour les objets magiques jet de résistance)

6.C. COLLEGE AMETHYSTE

Le sorcier est amical envers les morts-vivants non contrôlées. Les prêtres de Mòrr ont de l'animosité envers eux, ceux de Khaine de la haine.

Niveau 2 :

- Bouclier d'améthyste:

PM : 6 (+1 par round supplémentaire) Portée : personnelle Durée : *niveau* d6 TI = 36

Effet : des morceaux d'améthyste gravite autour de l'enchanteur plus le niveau est élevé et plus les cristaux sont gros et nombreux. Le sorcier gagne 2x *niveau* en PA magique. Les attaques dirigées contre lui subissent un malus de *niveau* x10%

- Cristal de recherche:

PM : 6 Portée : personnelle Durée : 1d6 heure TI = 36

Description: un cristal se forme dans la main de l'enchanteur et indique la direction de la personne recherchée.

Effets: jet de FM pour que le cristal repère la personne voulue. L'enchanteur doit au moins connaître le nom de la personne désirée.

- Zone d'améthyste:

PM : 5 Portée : 45 mètres Durée : 2d6 tours par 5PM dépensé TI = 30

Description : l'enchanteur fait jaillir du sol des pics d'améthystes tranchant, dans une zone 12 mètres de diamètre.

Effets : Toutes les créatures de la zone encaissent : *niveau* d4+4 de dégâts en comptant l'endurance et l'armure au jambe. Pour se déplacer il faut tailler les cristaux à coup d'arme sous peine d'encaisser 1d6+6 pour sortir de la zone. L'enchanteur peut se déplacer dans cette zone sans subir de dégâts.

- Animation :

PM : 1/ B de la créature Portée : zone de 12 mètres Durée : 1d6 heures TI = 6 / B

Effet : l'enchanteur ré-anime une créature décédée depuis moins de 1tour au niveau 2, 1jour au niveau 3, 1 mois au niveau 4. La créature est considérée comme mort vivant. Elle possède son équipement et ses caractéristiques (B au maximum). Elle suit la volonté du sorcier sans allez à l'encontre de ses convictions profondes (un chevalier ranimé ne tuera pas femmes et enfants innocents). Elle reste stable uniquement dans les 12mètres autour de l'enchanteur. La créature ne peut pas voir plus de 20B au niveau 2, 45B au niveau 3, et 80B au niveau 4. Ce sort n'est pas bien vu par les prêtres de mòrr et de khaine.

Niveau 3 :

-Faux d'améthyste :

PM : 6/Tour portée : personnelle durée : 1Tr ou plus TI = 36/tour

Effet : Une faux à deux mains en améthyste, apparaît dans les mains du sorcier. Elle est magique et a les caractéristiques suivantes +niveau x10% en CC/Prd. Dégâts : 1d8+3+2x *niveau* du sorcier, +*niveau* A. I-20. Chaque B infligés est transférés au sorcier jusqu'à un maximum de B x *niveau* jusqu'au prochain levé du soleil. Cela ne soigne pas les critiques.

-Téléportation :

PM : 15 (+2 par 5km supplémentaire) (+10 par personne supplémentaire) Portée: 10km ou plus Durée: 1 round par 5km TI = 135

Description: les vents d'améthystes entoure complètement l'enchanteur puis se retirent sans laisser une trace de vie.

Effets: téléporte l'enchanteur et toute personne qu'il touche, à un endroit qu'il connaît précisément.

Niveau 4 :

- Cercueil d'améthyste:

PM : 20 Portée: au toucher Durée: jusqu'à dissipation de l'enchanteur TI = 240

Description: la cible de l'enchanteur se retrouve prisonnière d'un bloc d'améthyste opaque et ne peut plus bouger.

Effets: jet de FM pour la cible:

si loupé elle est entièrement prisonnière d'un cercueil qui la recouvre.

si réussit de plus de 30% le sort n'a aucun effet.

si réussit de moins de 30% une seule localisation se retrouve cristallisée. Elle est donc inutilisable.

Note : la localisation est tirée sur la table habituelle.

Noms de secours

Sur une idée de Mathieu : si les PJs vous demandent le nom d'un PNJ secondaire, voici une petite liste de secours.

Nains :

Goram Pic d'argent
Atrek Vif acier
Moram Hache de bronze
Kramir Mont de grombril
Akarak Six haches
Vortek Pont de pierre
Kroken
Tadrum manche de fer

Humains :

Karlof Hougalof
Hector Vuldorf
Vlad faximeu
Kelmer Grosteïn
Kramer Garslin

Caroline Heïner
Eva Schröder
Carla Hofguender
Stéphania Arlof

Nains du chaos :

Azim la brute
Mardem le sanguinaire
Vlodargh cheveux de sang
Korim
Arguth